



STRANGER THINGS: TEMPORADA 2

→ Un Escenario para Kids on Bikes ←
Lema "El Azotamentes"

Un Año Después...

Otoño de 1984. Hawkins, Indiana, respira un aire de normalidad forzada.

Ha pasado un año desde la desaparición de Will Byers y la aparición de la extraña niña con poderes. Will está de vuelta, pero no es el mismo.

El Laboratorio de Hawkins opera bajo nueva dirección, intentando intentando contener sus secretos. El portal al Mundo del Revés está cerrado... ¿o no?

Las heridas de la ciudad supuran en silencio, y una sombra mucho más grande que el Demogorgon se agita en los límites de la percepción.



Haz Tuyo a Hawkins

Antes de empezar, usad las reglas de Construir el Mundo (pág. 13 del manual). Cada jugador debe añadir un rumor nuevo que circule por el pueblo o un cambio significativo que haya ocurrido en el último año. ¿Ha cerrado la vieja cantera? ¿Hay un nuevo salón recreativo que compite con el Palace Arcade? ¿Qué se susurra sobre la familia Byers?

El objetivo es establecer una falsa sensación de seguridad. Anima al DJ a que las aportaciones de los jugadores tengan consecuencias. El nuevo rumor podría convertirse en una pista clave o en una peligrosa pista falsa.

Los Protagonistas

El Grupo (Personajes Jugadores) / Los Aliados / Los Nuevos
(PNJs Clave)



Mike echa de menos a Once.
Dustin y Lucas compiten por la atención de la nueva, Max.
Will lucha con los vestigios del Mundo del Revés.



Max Mayfield:
La forastera y "MADMAX" de la recreativa.

Billy Hargrove:
El hermanastro, una amenaza mundana e impredecible.

Nota del productor:
Usad las Preguntas de Relaciones (pág. 24) para definir las nuevas dinámicas.
¿Cómo ha afectado la experiencia de Will a su amistad con Mike? ¿Cuál es la primera impresión que Lucas tiene de Max? Estas respuestas son el motor emocional de la historia.

Once

Once es el **Personaje Potenciado** (pág. 57 del manual), controlado por todo el grupo. Sus poderes son la clave, pero tienen un coste.



Energía Psíquica (EP) inicial

10 Fichas de EP.



Acto I: La Sombra en el Cielo

La nueva normalidad se resquebraja. Señales extrañas y visiones inquietantes anuncian que el mal no ha desaparecido, solo ha cambiado de forma.

Escena 1: El Rey de la Recreativa



Los chicos descubren que un tal "MADMAX" ha pulverizado sus récords en el Palace Arcade. Durante la emoción, Will es transportado al Mundo del Revés y tiene su primera visión aterradora del Azotamentes.

Mecánicas KoB

Prueba de Evasión (Dificultad 7) para esquivar a los matones del arcade.

Prueba de Agallas (Dificultad 10) para que Will resista el pánico de la visión y no revele su secreto.

Escena 2: La Granja de Calabazas Podridas

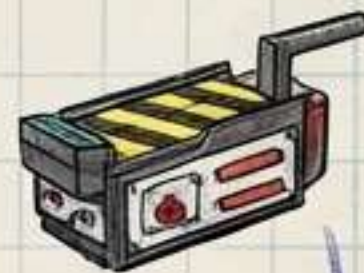


Hopper, actuando como el sheriff local, investiga una misteriosa plaga que pudre campos enteros de calabazas. Descubre un rastro de una sustancia orgánica viscosa y de origen desconocido.

Mecánicas KoB

Prueba de Cerebro (Dificultad 9) para analizar el patrón de la plaga y deducir que se expande desde un punto central.

Escena 3: El Polliwog



Dustin encuentra una extraña criatura parecida a un renacuajo en su cubo de basura. Fascinado, decide adoptarla en secreto, llamándola D'Artagnan ("Dart").

Mecánicas KoB

Prueba de Encanto (Dificultad 8) para ocultar a "Dart" de su madre, usando su carisma natural.

Pistas y Presagios



¿Quién?

Acto II: La Infección se Extiende

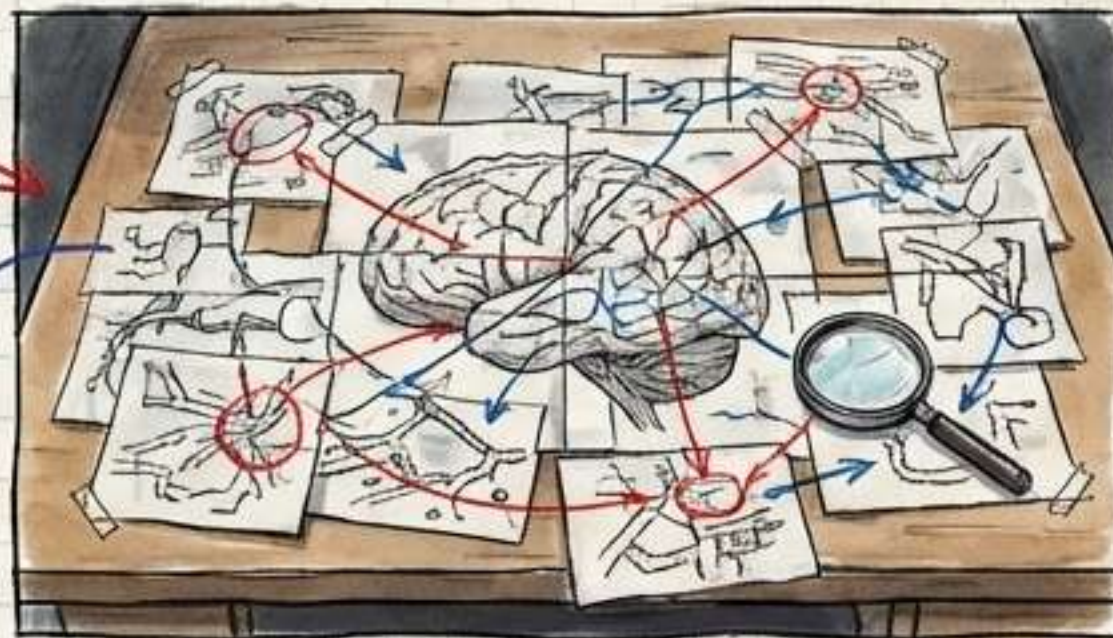
El misterio se profundiza y la amenaza se vuelve tangible. Los hilos se conectan, revelando una red de túneles bajo Hawkins y la verdadera naturaleza de "Dart". La supervivencia se convierte en el objetivo principal.

Escena 4: El Mapa del Espía

Will, ahora un espía del Azotamientos, dibuja compulsivamente una red de túneles que se extienden bajo Hawkins. Cuando Hopper queda atrapado en ellos, Joyce y Bob Newby deben descifrar el caótico mapa para encontrarlo.

Mecánicas KoB

Esto es una **Acción Planeada** colaborativa. Bob necesita superar una prueba de **Cerebro** (Dificultad 13) para descifrar el mapa. Los otros personajes pueden ayudar gastando **Fichas de Adversidad** para narrar cómo sus conocimientos sobre Hawkins aportan pistas.



Escena 5: Cazadores en el Desguace

El grupo, liderado por un Steve Harrington reconvertido en 'niñera', usa a Dart (ahora un Demoperro adolescente) como cebo para atraer a la manada. El plan sale terriblemente mal y se ven asediados en un viejo autobús.

Mecánicas KoB

Un **Encuentro de Combate**. Pruebas enfrentadas de **Pelea**, **Evasión** y **Agallas** contra múltiples Demoperros. Steve puede usar su virtud **Protector** (añade +3 a las tiradas cuando defiende a los chicos).



Acto II (Cont.): El Laboratorio y la Hermana

Escena 6: La Hermana Perdida.

Once, siguiendo visiones de su pasado, encuentra a Kali ("Ocho"), otra niña del laboratorio con poderes para crear ilusiones. Se une a su banda de marginados en una misión de venganza, pero una visión de sus amigos en peligro en Hawkins la obliga a elegir.

Mecánicas KoB

Este es un Punto de Control del Personaje Potenciado (pág. 63). La decisión de Once (venganza o amistad) debe ser tomada por los jugadores. Su elección puede añadir o modificar un Aspecto de su personaje, como añadir "Vengativa" o reforzar "Leal a sus amigos".

Escena 7: La Masacre del Laboratorio.

El Azotamentes utiliza su conexión con Will para tender una trampa. Envía a la manada de Demoperros directamente al Laboratorio de Hawkins, masacrando a casi todos los científicos, incluido el Dr. Owens (aparentemente) y el heroico Bob Newby. Los personajes deben escapar del caos y el cierre de emergencia.

Mecánicas KoB

Secuencia de Decisiones Improvisadas. Múltiples pruebas de Evasión (Dificultad 12) para correr por pasillos infestados y Agallas (Dificultad 14) para no quedarse paralizado por el terror. El fracaso no significa la muerte, sino complicaciones: quedar atrapado, herido o separado del grupo.



Nota del productor:
La muerte de Bob debe ser impactante. Es un PNJ diseñado para ser querido. Su sacrificio debe darle al grupo una razón personal para odiar al Azotamentes. No tengas miedo de que la escena sea brutal.



Carne, Metal y Furia

VISUALES INTENSOS, CAOS, CLAUSTROFOBIA



Acto III: Cerrar el Portal

Resumen: Conociendo la naturaleza de la mente colmena, el grupo diseña un ataque en dos frentes para salvar a Will y a Hawkins. Es una carrera contrarreloj antes de que el Azotamentes consuma el pueblo.



Escena 8: El Plan en Casa de los Byers.

Descripción: Reunidos y atrincherados, el grupo completo (chicos, adolescentes y adultos) idea el plan: deben "exorcizar" al virus mental de Will sobrecalentándolo, lo que distraerá a la mente colmena y dará a Once la oportunidad de cerrar el portal en el laboratorio.

Mecánicas KoB

Acción Planeada colaborativa. Cada jugador puede proponer una parte del plan. El DJ puede pedirles que gasten **Fichas de Adversidad** para introducir detalles cruciales ("Yo sé dónde conseguir calefactores potentes", "Recuerdo un punto débil en la seguridad del laboratorio").



Mecánicas KoB

Una serie de pruebas de **Agallas** enfrentadas. El DJ tira un d20 por el Azotamentes. El jugador de Will tira su dado de Agallas. Joyce, Jonathan y Nancy pueden ayudar gastando sus **Fichas de Adversidad** para dar bonificaciones a Will, narrando cómo sus palabras de apoyo le dan fuerza.

Escena 9: El Exorcismo de Will Byers.

Descripción: En la cabaña de Hopper, Joyce, Jonathan y Nancy atan a Will y lo rodean de calefactores, subiendo la temperatura a niveles peligrosos para expulsar al Azotamentes. Will se convulsiona y lucha, poseído por la entidad.



Escena 10: El Último Sacrificio.

Descripción: Once y Hopper descienden al corazón del portal bajo el laboratorio. Hopper la protege de los Demoperros restantes mientras Once reúne toda su energía para sellar la brecha, enfrentándose a la furia directa del Azotamentes.

Mecánicas KoB

El Clímax. Para cerrar el portal, Once debe superar una prueba de poder con una dificultad altísima (ej. 15). Debe gastar **Fichas de EP** para tener éxito (1 Ficha EP = +1 al resultado de la tirada de 2d4). Es casi seguro que entrará en **EP negativo**, sufriendo graves consecuencias (pág. 61) como caer en coma o perder sus poderes temporalmente. Hopper debe superar pruebas de **Pelea** (Dificultad 13) para mantener a raya a los guardias.

Fuego, Hielo y Sacrificio



Refugio Fortificado



Temperatura Crítica



Cerrar la Brecha

El Baile de Invierno

Un mes después. Las luces de colores del gimnasio de la escuela de Hawkins iluminan el Baile de Invierno. El portal está cerrado, el Laboratorio ha sido clausurado oficialmente, y por primera vez en mucho tiempo, hay una sensación de paz.

Es un momento de resolución: Dustin baila con Nancy, Lucas y Max se besan, Mike y Once se reencuentran, y Will por fin puede ser solo un niño.

La cámara se aleja del baile, atraviesa el techo y gira sobre sí misma, revelando la misma escuela en el Mundo del Revés. Sobre ella, la colosal figura del Azotamentes sigue acechando, observando.

FIN... ¿?

Este es el respiro. Deja que los jugadores disfruten de la escena. Describe la música, la torpeza adolescente.

El plano final es crucial: la victoria es temporal. La amenaza ha sido derrotada, no destruida.

Es el momento perfecto para aplicar las reglas sobre cambios en los personajes entre sesiones (pág. 36), permitiéndoles procesar el trauma o celebrar sus logros.



Amenazas y Monstruos

El Azotamentes (La Mente Colmena)

No es un monstruo físico, sino una inteligencia psíquica que busca asimilar mundos. Su arma es el control mental y su ejército es todo lo que infecta.

Mecánicas

No se le puede combatir directamente. Las pruebas contra su influencia son de Agallas con Dificultad 15+.



Demoperros

Ágiles, viciosos y letales en manada. Son los "soldados" del Azotamentes en el plano físico. Crecen rápidamente desde un renacuajo ("Dart") hasta un depredador del tamaño de un lobo.

Mecánicas

Pelea (Dificultad 10),
Evasión (Dificultad 12).
Atacar en grupo les da una ventaja.



Dr. Sam Owens y el Laboratorio

Antagonistas de moralidad ambigua. El Dr. Owens quiere genuinamente estudiar y contener la amenaza, pero bajo los protocolos de una organización gubernamental secreta.

Pueden ser un obstáculo o una ayuda inesperada.



Billy Hargrove



Una amenaza humana. Impredecible, violento y carismático. No está relacionado con lo sobrenatural (en esta temporada), pero su comportamiento errático puede complicar los planes de los personajes en el peor momento.

Personajes No Jugadores Clave

Bob Newby, el Héroe

"¡Bob Newby,
superhéroe!"

El adorable y brillante novio de Joyce. Dueño de la tienda RadioShack local. Subestímelo bajo su propio riesgo.

Cerebro (d12)

Motivación: Proteger a Joyce y a su familia a toda costa.

Max Mayfield, la Forastera

"¿Me estáis
diciendo que todo
esto es real?"

Escéptica, habilidosa con los videojuegos y el monopatín. Desea encontrar un lugar al que pertenecer, lejos de su abusivo hermanastro.

Evasión (d12)

Motivación: Ser aceptada por el grupo y encontrar su lugar.

Kali Prasad ("Ocho"), la Hermana

"Nosotros los
curamos.
Encontramos la herida
y la hacemos
sangrar."

Otra superviviente del laboratorio. Sus poderes le permiten crear ilusiones vívidas en la mente de los demás. Lidera una banda de marginados en una cruzada de venganza.

Poder: Crear ilusiones.

Motivación: Venganza contra aquellos que la dañaron.

Guía Rápida de Mecánicas KoB

Sección 1: Pruebas de Atributo (pág. 39)

- Acciones Planeadas: Cuando hay tiempo y calma. El jugador puede elegir el valor medio del dado en lugar de tirar. Otros jugadores pueden ayudar gastando Fichas de Adversidad.
- Decisiones Improvisadas: Bajo presión. Siempre se debe tirar el dado. Nadie más puede ayudar.

Sección 3: Personaje Potenciado (pág. 57)

- Uso de Poderes: Cuesta 1 EP. Tira 2d4. La diferencia entre la Dificultad y la tirada debe cubrirse con más EP (1 EP = +1).
- EP Negativo: Reduce el EP a cero o menos, provocando agotamiento, inconsciencia o incluso la muerte.

Sección 2: Fichas de Adversidad

- ¿Cómo se ganan?: Al fallar una Prueba de Atributo.
- ¿Cómo se usan?:
 - Sumar +1 a tu propia tirada.
 - Sumar +1 a la tirada de un amigo (solo en Acciones Planeadas).
 - Activar ciertas Virtudes.

Sección 4: Tabla de Niveles de Dificultad (Apéndice F)

- 3-6: Tarea simple.
- 7-9: Tarea moderada.
- 10-12: Tarea impresionante.
- 13-16: Tarea extraordinaria.
- 17-19: Tarea increíble.
- 20+: Tarea casi imposible.

Nota del productor:

Mantén esta diapositiva a mano. Su propósito es que la partida fluya sin interrupciones. No dejes que la búsqueda de reglas frene un momento de alta tensión.

La Calma Antes de la Tormenta: Ganchos para la Temporada 3

El portal está cerrado, pero el Azotamentes no ha sido destruido. Su influencia permanece, y nuevos jugadores han entrado en el tablero. Las siguientes preguntas pueden servir como punto de partida para vuestra próxima aventura en Hawkins:

- El Azotamentes está atrapado, pero una parte de él quedó en nuestro mundo cuando Once cerró el portal. ¿Qué forma tomará esta pieza remanente para intentar reabrir la puerta?
- El gobierno de EE.UU. ha clausurado el laboratorio, pero ¿qué han aprendido de los eventos de Hawkins? ¿Y qué saben ahora sus rivales de la Guerra Fría, los soviéticos?
- ¿Cuáles son las secuelas a largo plazo para Will por su conexión psíquica con el Azotamentes? ¿Y para Once por usar tanto poder?
- Kali y su banda siguen ahí fuera. ¿Regresarán a Hawkins? ¿Y hay otros 'números' como ellas esperando a ser encontrados?

