


HAWKINS '86: EL ECO DE VECNA

Un escenario de *Stranger Things* 4 para Kids on Bikes



La primavera de 1986 debería haber sido un nuevo comienzo, pero las viejas heridas de Hawkins supuran. Bajo la superficie, un mal antiguo despierta, alimentándose del trauma y el miedo.

Esta no es una guía de reglas, es una crónica cinematográfica para revivir el terror y el heroísmo de la cuarta temporada, usando el corazón narrativo y colaborativo de Kids on Bikes.

PRÓLOGO: LAS CICATRICES DE HAWKINS



AMBIENTACIÓN

Primavera de 1986. La batalla de Starcourt es un recuerdo febril. Los personajes están dispersos, intentando navegar los pasillos del instituto y sus propios traumas. Hawkins intenta sanar, ignorando las grietas que se forman en su alma.

EL GANCHO

Un nuevo mal se agita. No es una invasión ruidosa, sino una maldición silenciosa que acecha a aquellos con un dolor oculto. El sonido de un reloj es el preludio de la pesadilla.

MECÁNICA CLAVE - CREACIÓN DEL PUEBLO

Antes de empezar, usad las reglas de *Kids on Bikes* para definir cómo ha cambiado vuestro Hawkins. Cada jugador responde preguntas como 'Nuestro pueblo es infame por...' y comparte un 'rumor' que ha escuchado. ¿Qué lugar emblemático es ahora un recordatorio sombrío? ¿Qué nuevo rumor circula sobre los laboratorios? Esto os dará el control sobre la narrativa y hará que el pueblo se sienta vuestro.

ADAPTANDO LA PESADILLA: LAS MECÁNICAS DEL MIEDO



VECNA Y SU MALDICIÓN

Vecna no es un monstruo de combate, es un terror psíquico.

Su ataque se representa con **Pruebas de Agallas** de dificultad creciente. Fallar no causa daño físico, sino que te acerca a tu perdición y otorga una **Ficha de Adversidad**.



EL TRANCE DE VECNA

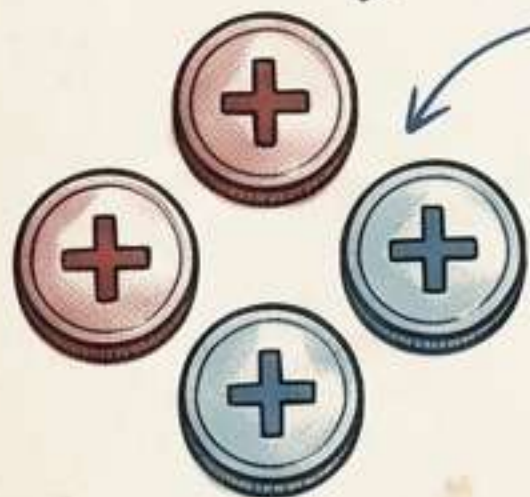
Cuando un personaje falla una Prueba de Agallas crucial, entra en trance. Esto es un enfrentamiento directo con su **Miedo** personal (definido en la creación de personaje). Sus acciones se vuelven **Decisiones Improvisadas** y sufren penalizadores. Solo la ayuda de sus amigos puede salvarlo.



ROMPER EL TRANCE

Para rescatar a un amigo, los otros jugadores deben gastar sus **Fichas de Adversidad**. Cada ficha gastada suma +1 a la **Prueba de Agallas** final del personaje afectado.

Deben narrar cómo lo ayudan: poniendo su canción favorita, recordándole una memoria feliz, conectando con su **Motivación**.



ELEVEN / ONCE (EL PERSONAJE POTENCIADO)

Once es el **Personaje Potenciado**. Su viaje para recuperar sus poderes se estructura en **Puntos de Control** narrativos que la DJ revelará. Alcanzarlos desbloquea nuevos **aspectos** (poderes) y repone sus **Fichas de Energía Psíquica (EP)**.



ACTO I: LA MALDICIÓN DEL RELOJ DE PIE

Una serie de asesinatos brutales y sobrenaturales sacuden la frágil paz de Hawkins, apuntando a adolescentes con traumas ocultos. Los personajes se ven arrastrados a una investigación que los enfrenta a un horror del Mundo del Revés más personal y sádico que nunca.

ESCENA 1: EL SONIDO DE HUESOS ROTOS

DESARROLLO

Los personajes no presencian el asesinato de Chrissy Cunningham. Lo descubren a través del pánico que se extiende por el instituto o siendo los primeros en llegar a la escena del crimen en el parque de caravanas de Eddie Munson. El cuerpo está contorsionado de forma imposible, los ojos arrancados.

MECÁNICA EN JUEGO

RUMORES

La DJ pide a cada jugador que comparta un rumor sobre “**lo que le pasó a Chrissy**”. Estos se convierten en pistas, verdaderas y falsas, que guiarán su investigación inicial.

INVESTIGACIÓN

Analizar la escena del crimen requiere Pruebas de Cerebro. Un éxito revela detalles que la policía ignora: la ausencia de lucha, la extraña levitación de la que hablan los testigos, el tenue sonido de un reloj.

CONSEJOS PARA LA DJ

Crea una atmósfera de pánico moral. Eddie Munson, el líder del Hellfire Club, es ahora el principal sospechoso. ¿Confiarán los personajes en el bicho raro del pueblo o creerán la versión oficial?



ESCENA 2: CORRIENDO CUESTA ARRIBA

DESARROLLO

Uno de los personajes (idealmente uno con un **Defecto** como 'Resentido' o un pasado trágico, como Max) empieza a sufrir los síntomas de la maldición: dolores de cabeza, pesadillas y la visión de un reloj de pie. Vecna ha elegido a su próxima víctima.

MECÁNICA EN JUEGO

Miedos: Este es el momento de activar el **Miedo** del personaje. La DJ describe las visiones de Vecna usando ese miedo específico. Todas las acciones del personaje se convierten en **Decisiones Improvisadas** y sufren un penalizador de -2.

El Primer Enfrentamiento: El personaje entra en trance, levitando. El resto del grupo debe encontrar una forma de traerlo de vuelta. No es un combate, es un puzzle emocional. Deben gastar sus un tamar un forcional: unte sus **Fichas** de Adversidad para que el personaje afectado pueda realizar una **Prueba de Agallas** con bonificaciones, bonificaciones, narrando como su canción favorita o un recuerdo feliz crea un ancla a la realidad.





ACTO II: LAS PUERTAS DE LA MENTE

Con la amenaza identificada como 'Vecna', la pandilla se divide. Unos investigan su origen en los oscuros secretos de Hawkins, otros intentan proteger a los marcados por la maldición y un tercer grupo busca a la única persona que puede enfrentarlo: Eleven.

ESCENA 1: LOS FANTASMAS DE LA CASA CREEL



DESARROLLO

La investigación sobre Victor Creel lleva a los personajes a su casa abandonada. Deben buscar pistas sobre el origen de Vecna mientras la casa misma parece revivir los horrores del pasado.

MECÁNICA EN JUEGO

- * **Pruebas de Atributo Variadas:** "**Cerebro** para descifrar los archivos del periódico. **Agallas** para resistir las visiones terroríficas que plagan la **Evasión** para huir cuando las luces parpadeantes anuncian la cercanía de Vecna.
- * **Visión del Personaje Potenciado:** "La DJ puede otorgar a un jugador un **aspecto** temporal de Eleven: "Capaz de ver ecos del pasado". Esto permite un flashback interactivo donde los jugadores presencian los crímenes de un joven Henry Creel, revelando que él es el sujeto 001 y el verdadero Vecna."

ESCENA 2: WATERGATE



DESARROLLO

Los personajes mayores descubren un portal al Mundo del Revés —una herida brillante y roja— en el fondo del Lago de los Amantes. Deben cruzarlo para continuar con su plan, pero el otro lado no está deshabitado.

MECÁNICA EN JUEGO

- **Acciones Planeadas vs. Decisiones Improvisadas**
Planificar el cruce en bote es una **Acción Planeada**. Una vez que los zarcillos los atrapan bajo el agua y los demomurciélagos atacan, todo se convierte en **Decisiones Improvisadas** con **Pruebas de Músculo** para liberarse y **Pruebas de Pelea** para defenderse.

MECÁNICA EN JUEGO (cont.)

- **Heridas y Muerte**

Cada golpe de los demomurciélagos importa. Usa la tabla d de **Heridas y Muerte** para narrar las consecuencias. Un ataque con una diferencia de +4 a +6 no es un simple rasguño, es una “herida de consideración” que necesita atención médica urgente.

ACTO III: LA BATALLA FINAL EN CUATRO FASES



Resumen del Acto: El grupo, finalmente reunido (física o comunicativamente), elabora un plan desesperado. Un asalto coordinado contra Vecna en múltiples frentes y en ambos planos de la realidad. Es todo o nada. El destino de Hawkins pende de un hilo.

EL CONCIERTO MÁS METALERO Y EL CEBO VALIENTE



Fase 1: Distracción (Eddie): En el Mundo del Revés, un personaje debe atraer a la horda de demomurciélagos. Requiere una **Prueba de Encanto o Agallas** de alta dificultad (13+) para montar el espectáculo (el solo de guitarra) y una serie de **Pruebas de Pelea/Evasión** para sobrevivir al enjambre.



Fase 2: Cebo (Max): El personaje 'marcado' se ofrece voluntariamente a Vecna, abriendo su mente en la Casa Creel. Esta es la **Prueba de Agallas** definitiva (dificultad 17+). El jugador debe narrar cómo enfrenta su **Miedo** más profundo. El éxito no es derrotar a Vecna, sino resistir el tiempo suficiente para que los demás ataquen.

****Consejos para la DJ*:** Deja claro a los jugadores que estas acciones son suicidas. El heroísmo tiene un coste. La muerte de un personaje es una posibilidad real y debe ser un momento narrativo poderoso.

EL ASALTO A LA MENTE COLMENA Y EL DUELO PSÍQUICO



Fase 3: Asalto (Steve, Nancy, Robin)

Mientras Vecna está distraído con el cebo, el resto del grupo ataca su cuerpo físico en el Mundo del Revés. Es un combate brutal contra un enemigo Revés. Es un combate brutal contra un enemigo vulnerable pero aún letal. Se resuelve con Pruebas de Pelea enfrentadas.



Fase 4: Duelo Mental (Eleven)

El Personaje Potenciado entra en la mente del cebo para luchar contra Vecna en su propio terreno. La DJ entrega los aspectos finales y más potentes de Eleven.

Usar sus poderes consume Fichas de Energía Psíquica (EP). Si se agotan, las consecuencias pueden ser catastróficas, como se describe en el manual: inconsciencia, daño permanente o incluso la muerte.

¿VICTORIA?



Consecuencias

Vecna está herido y en retirada, pero no destruido. Max está en coma. Eddie es un héroe caído.

Cuatro portales se abren en Hawkins, desgarrando la realidad. El Mundo del Revés está sangrando hacia nuestro mundo.

Mecánica - Múltiples Sesiones

La DJ y los jugadores narran un colofón. ¿Cómo les afectan los eventos?

Discutid si los personajes ganan nuevos Defectos o Virtudes.

¿Cambian sus Miedos?

¿Cómo ha cambiado la ciudad ahora que la “nieve” de esporas cae sobre ella?

El Gancho Final

Las nubes de tormenta rojas se arremolinan sobre Hawkins. El aire huele a ozono y descomposición. La guerra solo acaba de empezar.

Consejos para la DJ: Deja claro a los jugadores que estas acciones son suicidas. El heroísmo tiene un coste. La muerte de un personaje es una posibilidad real y debe ser un momento narrativo poderoso.

DIRIGIENDO EL APOCALIPSIS

Ritmo y Tono:
Alterna el terror psicológico de combustión lenta con la acción trepidante. Después de una escena intensa, da a los jugadores tiempo para respirar y rolear el impacto emocional en sus relaciones.

Haciendo a Vecna Aterrador:
Vecna es sádico e inteligente. Usa los **Defectos** y **Miedos** de los personajes, revelados en su creación, en sus monólogos y visiones. Hazlo personal.

Manejo de Grupos Separados:
Si la pandilla se divide, mantén los saltos entre grupos rápidos. Termina cada "escena" de un grupo con un mini-cliffhanger para mantener a todos los jugadores enganchados, incluso cuando no es su turno.

El Poder de la Música:
Anima a los jugadores a elegir una "canción salvadora" real para sus personajes. ¡Ponla de verdad durante la escena del trance! Aumenta la inmersión y la emoción de forma increíble.

LA AVENTURA CONTINÚA...



Basado en Stranger Things, creado por los Hermanos Duffer.
Adaptado con las reglas de Kids on Bikes de Jon Gilmour y Doug Levandowski.

La música puede abrir un camino de vuelta a casa. No dejes de luchar.