

# Stranger Things: El Verano del 85

Un escenario de aventura para *Kids on Bikes*

Hawkins, Indiana. Verano de 1985. El nuevo centro comercial Starcourt es el corazón resplandeciente de la ciudad, un paraíso de neón y helados. Pero bajo la superficie brillante, algo antiguo y malévolos se agita de nuevo. Los imanes caen de los refrigeradores, las ratas se comportan de forma extraña y una transmisión codificada en ruso atraviesa las ondas de radio.

Este módulo te guiará, como Directora de Juego (DJ), para llevar a tus jugadores a través de una historia de conspiraciones secretas y monstruos de otra dimensión, inspirada en la tercera temporada de *Stranger Things* y adaptada a la mecánica narrativa de *Kids on Bikes*.

**CLASSIFIED**



# Haciendo Tuyo a Hawkins

Antes de que la oscuridad regrese, haced que Hawkins se sienta vuestro. Usando las reglas de 'Construir el Mundo' de *Kids on Bikes*, responded juntos a estas preguntas para añadir vuestros propios detalles a la ciudad en el verano de 1985. Las respuestas de vuestros jugadores pueden convertirse en ganchos para la historia, PNJ memorables o lugares que necesitarán salvar.

- **Nuestra aventura tiene lugar en:** Hawkins, Indiana.
- **La industria por la que es más conocido nuestro pueblo es:** El Laboratorio Nacional de Hawkins (ahora 'cerrado') y el nuevo Starcourt Mall.
- **Nuestro pueblo es famoso por:** [DEJAD QUE LOS JUGADORES RESPONDAN: ¿El 4 de julio? ¿El equipo de baloncesto de la escuela?]
- **Nuestro pueblo es infame por:** Las misteriosas 'fugas de gas' y desapariciones del pasado.
- **Una organización local con renombre es:** La policía de Hawkins y el Ayuntamiento, dirigido por el alcalde Larry Kline.
- **Un lugar emblemático local (además de Starcourt) es:** [DEJAD QUE LOS JUGADORES RESPONDAN: ¿El acantilado de los saltos? ¿El desguace?]

**Nota para la DU:** Presta atención a los rumores que creen los jugadores. ¿El director del instituto tiene un lío? ¿Hay algo enterrado bajo el campo de fútbol? Estos son hilos narrativos perfectos para tirar de ellos más tarde.



# Los Protagonistas de un Verano Inolvidable

La historia de este verano se cuenta a través de tres grupos distintos, cada uno con sus propias pistas y peligros. Los jugadores pueden elegir personajes predefinidos o crear los suyos propios usando estos arquetipos como inspiración.

## Grupo 1: Los Niños (La Pandilla)



### Grupo 1: Los Niños (La Pandilla)

**Enfoque:** Descifrar el código ruso, investigar la conspiración.

- **Arquetipos Sugeridos:** Genio Brillante (Will/Mike), Scout (Dustin), Bicho Raro (Lucas), Colega Divertido (Max).
- **Atributos Clave:** Cerebro, Agallas.

## Grupo 2: Los Adolescentes (The Scoop Troop)



### Grupo 2: Los Adolescentes (The Scoop Troop)

**Enfoque:** Descubrir el secreto en el muelle de carga de Starcourt.

- **Arquetipos Sugeridos:** Pasota (Steve), Belleza Superficial (Robin), Aspirante a Popular (Nancy), Conspiranoico (Jonathan).
- **Atributos Clave:** Evasión, Encanto.

## Grupo 3: Los Adultos (El Dúo Dinámico)



### Grupo 3: Los Adultos (El Dúo Dinámico)

**Enfoque:** Investigar los fallos magnéticos y la corrupción del alcalde.

- **Arquetipos Sugeridos:** Profesional Modélico (Hopper), Padre/Madre Sobreprotector/a (Joyce).
- **Atributos Clave:** Pelea, Agallas.

# Once: El Personaje Potenciado

## Texto principal

Once (Eleven) no es un personaje de jugador estándar. Se controla de forma colaborativa por todo el grupo usando las reglas de **Personaje Potenciado**. La DJ presenta sus 'aspectos' en tarjetas. Cuando la situación se relaciona con un aspecto, el jugador que lo controla narra las acciones de Once.

## Mecánica Clave

- **Energía Psíquica (Fichas EP):** Once comienza con 7 Fichas EP. Usar sus poderes cuesta Fichas EP.
- **Uso de Poderes:** Para usar un poder, la DJ establece una dificultad. El grupo gasta 1 Ficha EP y tira 2d4. Para superar la dificultad restante, deben gastar más Fichas EP (1 Ficha por +1 al resultado). Agotar las Fichas EP causa un grave daño físico (hemorragias nasales severas, desmayo).

## Aspectos Iniciales de Once

(Poder Psíquico): "Capaz de mover objetos con su mente."

(Rasgo de Personalidad): "Ferozmente leal a sus amigos, especialmente a Mike."

(Debilidad): "El uso de sus poderes le causa un gran desgaste físico."

(Poder Psíquico): "Capaz de ver atisbos de otros lugares (visión remota)."

(Relación con el Grupo): "Confía plenamente en Hopper y Joyce."

(Miedo): "Le asustan los laboratorios y los recuerdos de su pasado."



# Acto I: Un Verano Extraño

Todo comienza con sucesos aparentemente inconexos. Presenta estas pistas a los los grupos de jugadores apropiados para iniciar sus investigaciones.

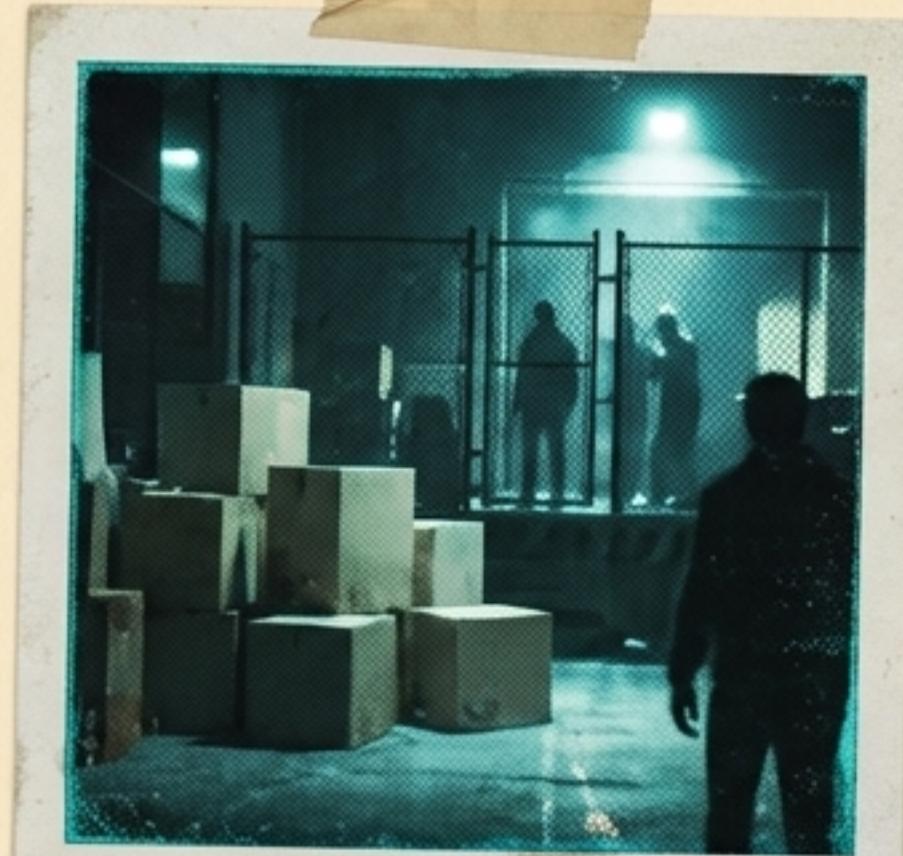


Gancho 1: Para los Niños  
(El Código Secreto)

**La Situación:** Durante un apagón en toda la ciudad, la radio de onda corta casera de Dustin, "Cerebro", intercepta una transmisión en bucle: un mensaje codificado en ruso.

**La Misión:** Descifrar el mensaje. ¿Qué dice? ¿Quién lo envía?

**Nota para la DJ:** Descifrar el código requiere una **Pruoba Prueba de Cerebro** con una dificultad de 13. Un fallo podría llevarlos a una interpretación errónea que los envíe en una dirección equivocada al principio.

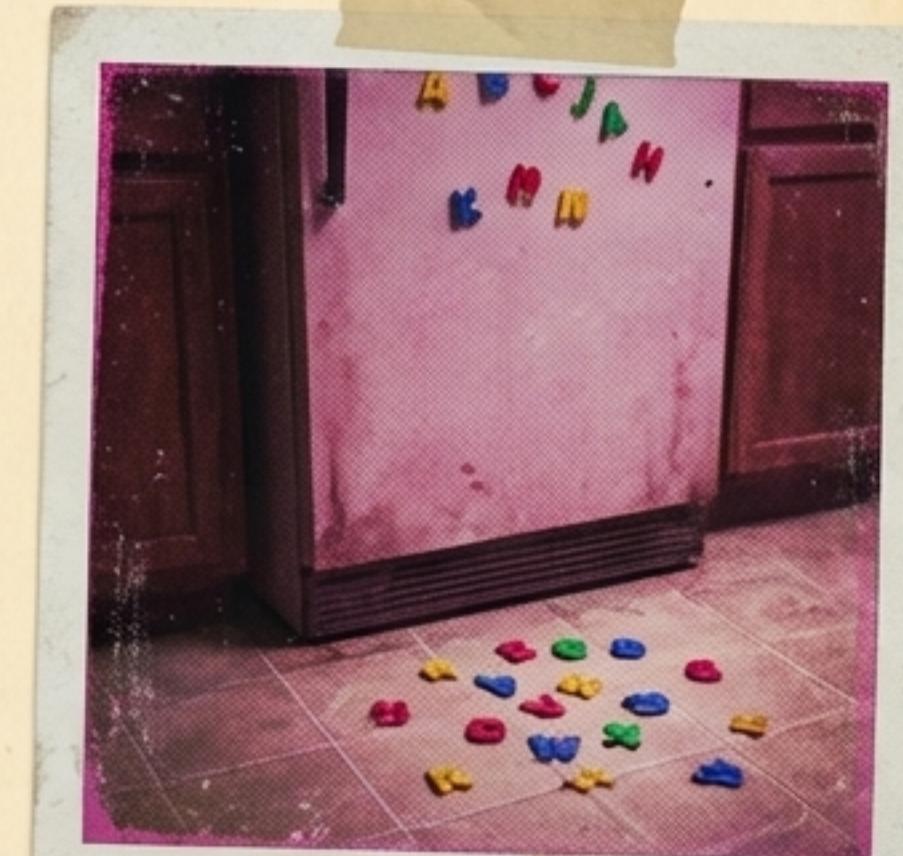


Gancho 2: Para los Adolescentes  
(Los Rusos de Starcourt)

**La Situación:** Steve y Robin, trabajando en Scoops Ahoy, notan a hombres armados y de aspecto siniestro recibiendo entregas secretas en el muelle de carga del centro comercial.

**La Misión:** Averiguar qué hay en esas cajas y quiénes son esos hombres.

**Nota para la DJ:** Espiar requiere una **Pruoba de Evasión** (Dificultad 8). Si fallan, no son atrapados, pero los guardias refuerzan la seguridad, haciendo más difícil el siguiente intento.



Gancho 3: Para los Adultos  
(El Misterio de los Imanes)

**La Situación:** Joyce Byers se da cuenta de que todos los imanes de su casa (y de toda la ciudad) han perdido su magnetismo. Sospecha que el "cerrado" Laboratorio de Hawkins está activo de nuevo.

**La Misión:** Investigar la causa del fenómeno, comenzando con el alcalde Kline y sus sospechosos negocios inmobiliarios.

**Nota para la DJ:** Convencer a Hopper de que esto es serio requiere una **Pruoba de Encanto** (Dificultad 10).

# Acto II: La Conspiración se Destapa

Las pistas iniciales conducen a los personajes a través de Hawkins, donde cada lugar revela una nueva pieza del rompecabezas. Los jugadores pueden explorar estos lugares en el orden que elijan.

Case File 1



## Starcourt Mall

- Pista:** El código ruso menciona "una semana muy larga", "el gato plateado", "viaje a China" y "el arcoiris". Los jugadores deben deducir que se refiere a tiendas y lugares dentro del centro comercial.
- Desafío:** Entrar en el almacén de Lynx Corp a través de los conductos de ventilación. **Prueba de Músculo** (Dificultad 7) para abrir la rejilla.

Lse a jngadorme  
te reuen lugarrs  
refiere de Cienca  
caho dentro:  
centro comercial



Informaduen la  
starties cor en la  
volorta aea de kios  
para la OB

Case File 2



## Ayuntamiento del Alcalde Kline

- Pista:** El alcalde Kline está secretamente en la nómina de Starcourt Development. Sus archivos contienen escrituras de propiedades compradas por toda la ciudad para los rusos.
- Desafío:** Intimidar o persuadir a la secretaria de Kline para que les deje ver los archivos. **Prueba de Encanto** o **Agallas** (Dificultad 12). Un fallo alerta a Kline.



Case File 3



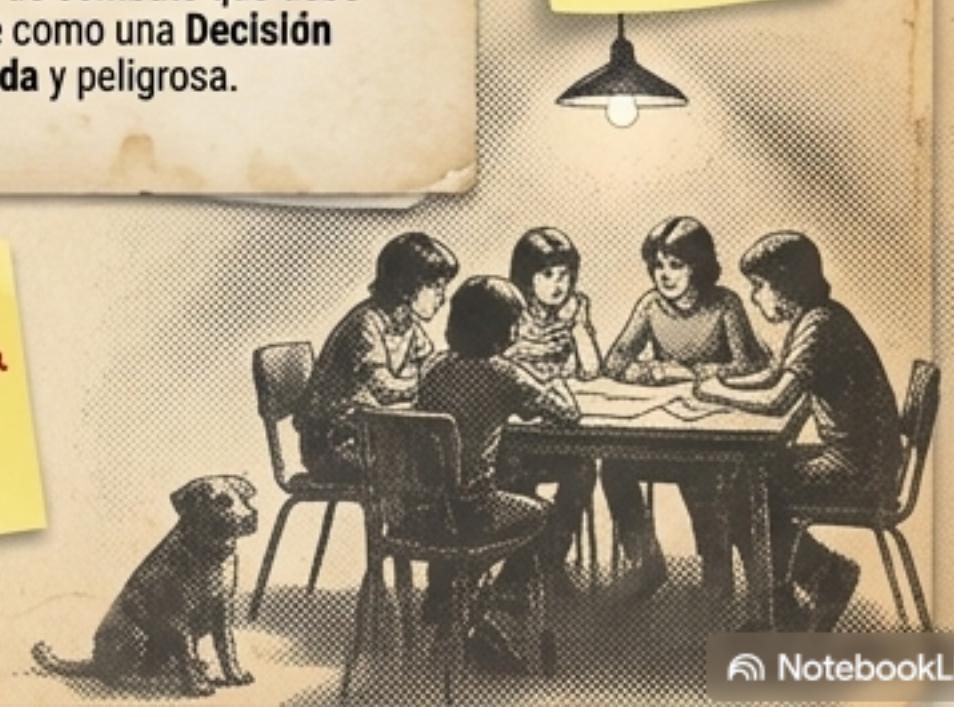
## Granja Hess

- Pista:** Nancy y Jonathan, siguiendo el rastro de las "ratas explosivas", descubren que han estado comiendo fertilizantes y productos químicos. Son llevados aquí por la mente colmena.
- Desafío:** Sobrevivir a una emboscada de los primeros 'Desollados' (Tom y Bruce del Hawkins Post). Este es un encuentro de combate que debe manejarse como una **Decisión Improvisada** y peligrosa.



Reminder la  
coenra de  
next move

Notas para  
la DJ



# Las Amenazas Crecen: Los Desollados y los Rusos

Los jugadores no están investigando en el vacío. Dos fuerzas peligrosas trabajan en las sombras, y pronto se revelarán.



## Columna Izquierda: Los Desollados

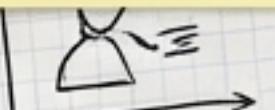
**Descripción:** Víctimas consumidas por el Azotamento. Actúan como una mente colmena, sin autoconciencia, reuniendo productos químicos para construir un cuerpo físico para su maestro. Son inquietantes y se mueven de forma antinatural.

**PNJs Clave:** Billy Hargrove (el anfitrión principal), Heather Holloway, Tom Holloway y Bruce Lowe.



**Mecánicas:** No se puede razonar con ellos. Atacan con fuerza bruta. Un personaje capturado por los Desollados debe hacer una Prueba de Agallas (Dificultad 15) para resistir ser asimilado. El fracaso significa que se convierten en un PNJ controlado por la DJ hasta que sean liberados.

**CONFIDENTIAL**

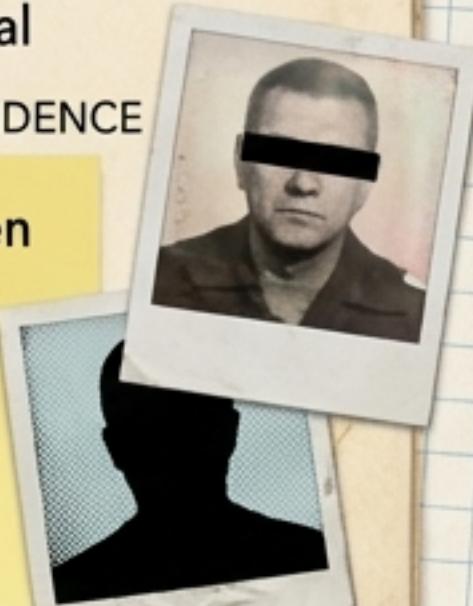


## Columna Derecha: El Comando Russo

**Descripción:** Un equipo de soldados y científicos soviéticos altamente entrenados y despiadados. Su misión es reabrir el portal al Mundo del Revés usando una máquina gigantesca llamada "la Llave".

**PNJs Clave:** Grigori (el implacable asesino), General Stepanov (el comandante).

EVIDENCE



**Mecánicas:** Son una amenaza letal. No dudarán en usar fuerza mortal. Cualquier combate con ellos utiliza las reglas de Heridas y Muerte. Un solo disparo fallido puede ser fatal. Grigori es un enemigo recurrente y casi imparable; huir es a menudo la única opción. Prueba de Evasión (Dificultad 17) para escapar de él.

# Acto III: Todas las Pistas Conducen a Starcourt

El final del juego se acerca. Las tres líneas de investigación convergen dramáticamente en un solo lugar: el centro comercial Starcourt. Aquí es donde los héroes deben hacer su última resistencia.

**Los Niños Entienden la Amenaza:** Will siente la presencia del Azotamento. El grupo se da cuenta de que la criatura ha regresado y está creando un ejército. Cuando los Desotillados los atacan, se dan cuenta de que el monstruo también se dirige a Starcourt, atraido por la energía del portal.

**Los Adolescentes**

**Los Adolescentes Descubren la Base:** Tras quedar atrapados en el ascensor-montacargas de Lynx Corp., Steve, Robin, Dustin y Erica descubren la masiva base subterránea rusa. Su objetivo ahora es escapar y advertir al resto del mundo.

**CONFIDENTIAL**

**Los Niños**



**Los Adultos Confirman la Conspiración:** Hopper y Joyce, tras secuestrar al científico ruso Alexei, descubren la verdad sobre "la Llave" y que el epicentro de la energía está directamente debajo del centro comercial. Se dirigen allí para detenerlo.

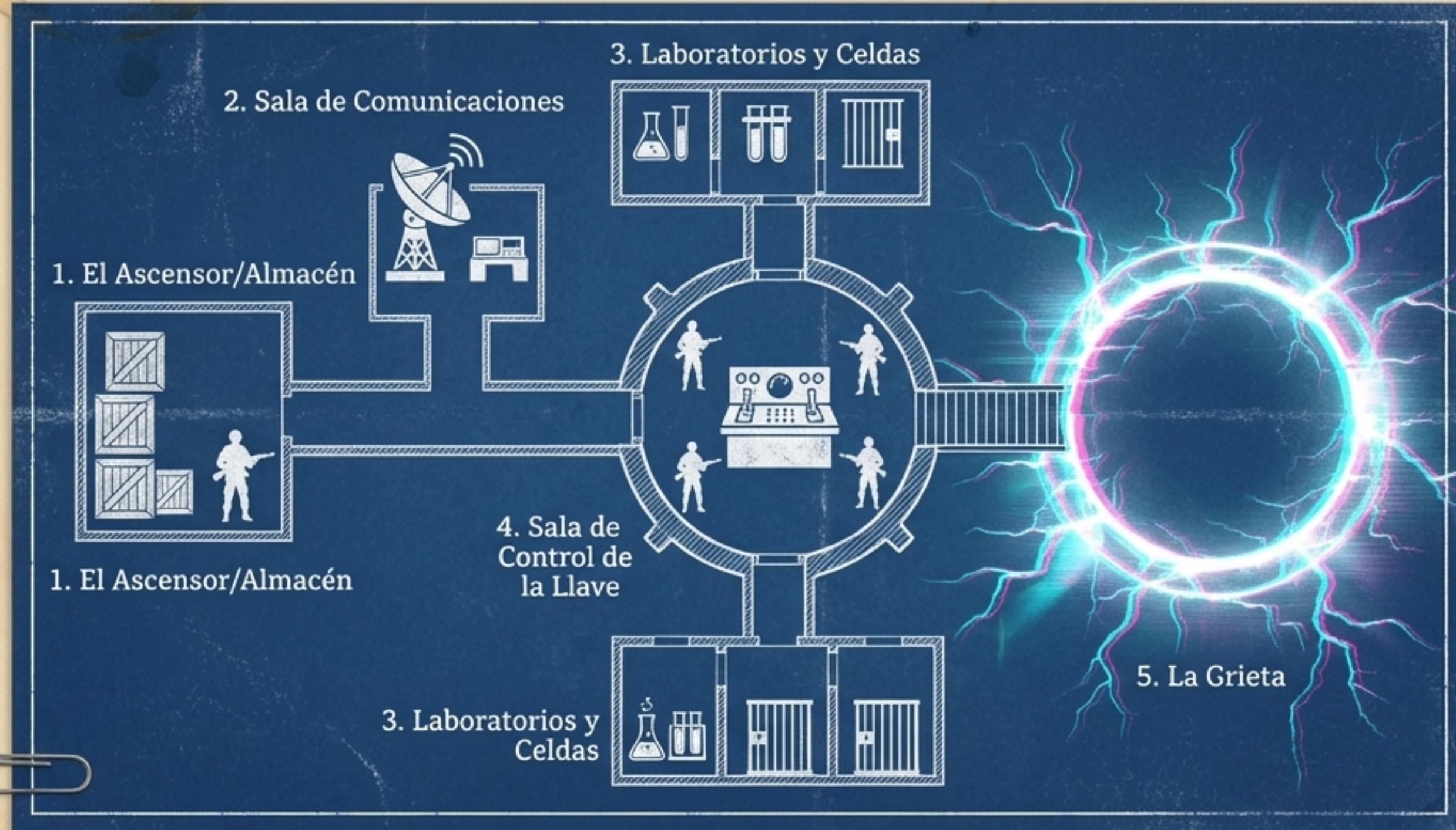
**Los Adultos**

**URGENT TELETIPE:**

**Nota para la DJ:** Este es el momento de unir a todos los jugadores. Han estado en aventuras separadas, pero ahora su supervivencia depende de compartir información y trabajar juntos.

# La Guarida del Oso: La Base Subterránea

Bajo el brillo de Starcourt se encuentra una fortaleza soviética. El objetivo de los jugadores es infiltrarse, alcanzar la sala de control de "la Llave" y apagarla antes de que el portal se abra por completo.



**CONFIDENTIAL**

## El Objetivo Final

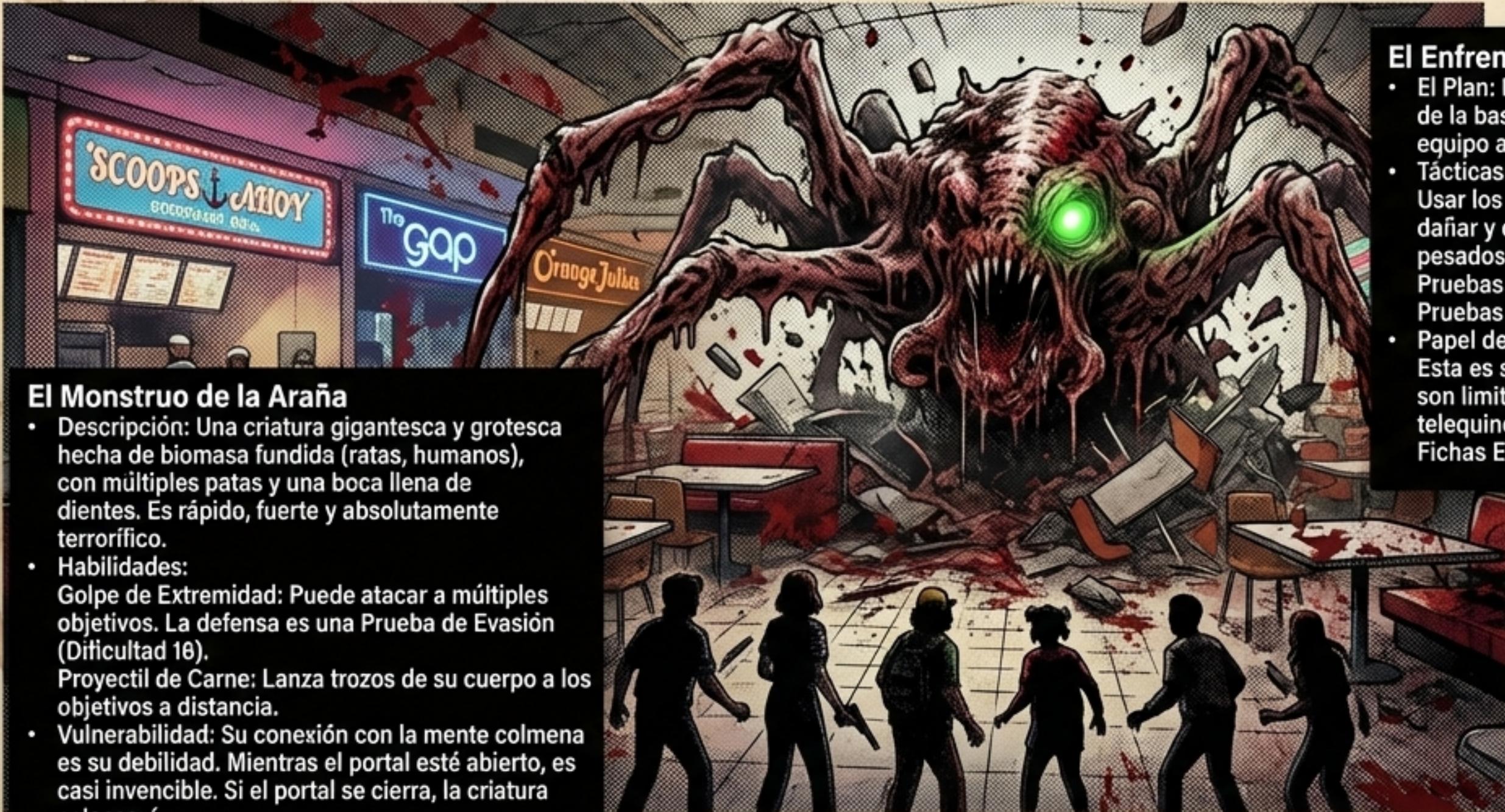
- Obtener las llaves del General Stepanov.
- Llegar a la consola de control.
- Girar las llaves simultáneamente.

**TOP SECRET**

**Nota para la DJ:** La secuencia final es una carrera contra el tiempo. Describe el ruido ensordecedor de la máquina, las paredes temblando y la energía crepitante del portal para aumentar la tensión. Cada acción debe ser una **Decisión Improvisada**.

# La Furia del Azotamientos

Mientras un equipo se infiltrá en la base, el otro debe enfrentarse a la manifestación física del Azotamientos. Esta monstruosidad de carne y hueso, creada a partir de los Desollados, ha llegado a Starcourt para proteger el portal.



## El Monstruo de la Araña

- Descripción: Una criatura gigantesca y grotesca hecha de biomasa fundida (ratas, humanos), con múltiples patas y una boca llena de dientes. Es rápido, fuerte y absolutamente terrorífico.
- Habilidades:
  - Golpe de Extremidad: Puede atacar a múltiples objetivos. La defensa es una Prueba de Evasión (Dificultad 10).
  - Proyectil de Carne: Lanza trozos de su cuerpo a los objetivos a distancia.
- Vulnerabilidad: Su conexión con la mente colmena es su debilidad. Mientras el portal esté abierto, es casi invencible. Si el portal se cierra, la criatura colapsará.

## El Enfrentamiento en el Centro Comercial

- El Plan: Distraer al monstruo y mantenerlo alejado de la base el tiempo suficiente para que el otro equipo apague la Llave.
- Tácticas:
  - Usar los fuegos artificiales de la tienda para dañar y distraer a la criatura. Lanzar objetos pesados (como el coche de exposición). Requiere Pruebas de Pelea con armas improvisadas y Pruebas de Agallas para no entrar en pánico.
- Papel de Once:
  - Esta es su oportunidad de brillar, pero sus poderes son limitados. Cada uso importante de la telequinesis contra el monstruo costará múltiples Fichas EP y la acercará al colapso.

**TOP SECRET**

Nota para la DJ: Este combate es una carrera contrarreloj. El monstruo es casi imposible de matar. El objetivo es SOBREVIVIR y ganar tiempo. Usa la tensión y el peligro ambiental del centro comercial.

# Epílogo: El Amanecer Después de la Batalla

La batalla ha terminado. El portal está cerrado y el monstruo ha muerto. Pero la victoria tiene un precio. Usad esta sección para narrar las consecuencias y el impacto en vuestros personajes y en Hawkins.

## Si los Jugadores Tienen Éxito

- El Sacrificio:** ¿Hopper queda atrapado junto al portal cuando explota? Se presume que está muerto. ¿Cómo reaccionan Joyce y Joyce y Once a esta pérdida?
- La Despedida:** La familia Byers, junto con Once, decide que es hora de dejar Hawkins. ¿Cómo se despiden los amigos?
- El Encubrimiento:** El gobierno encubre el incidente como un 'incendio en el centro comercial'. ¿Cómo viven los personajes sabiendo la verdad?



## Si los Jugadores Fracasan

- El Portal se Abre:** La Llave completa su ciclo. El portal al Mundo del Revés se estabiliza. El Azotamento ya no está atado a Hawkins. ¿Qué significa esto para el mundo?
- La Caída de Hawkins:** La ciudad se convierte en la zona cero de una invasión. ¿Logran escapar algunos personajes? ¿Quiénes son capturados o asesinados?
- Una Nueva Realidad:** La historia termina en un tono sombrío, con los jugadores describiendo la nueva y horrible realidad que han desatado.

## Preguntas para el Grupo

- Tres meses después, ¿qué ha cambiado en tu personaje?
- ¿Qué rumor sobre el 'incendio del centro comercial' se ha extendido por el pueblo?
- ¿Qué objeto guardas para recordar a los que se perdieron?

CONFIDENTIAL

# Apéndice: Personajes, Monstruos y Mecánicas

CONFIDENTIAL

## PNJs Clave



### Alcalde Larry Kline

- Corrupto y cobarde. Su **Atributo más bajo** es Agallas. Fácil de intimidar, pero llamará a los rusos si se siente amenazado.



### Grigori

- Implacable y casi mudo. Trátalo como un peligro ambiental. No se le puede dañar con armas convencionales. La única opción es la huida o el engaño.



### Alexei "Smirnoff"

- Científico ruso. Amable, curioso y con un amor por los Cherry Slurpees.
- No es un luchador, pero su **Cerebro** es su mejor Atributo. Proporcionará toda la información si se le trata bien.

## Enemigos



### Soldado Ruso

- Armado con un AK-47. Usa las reglas de combate de proyectiles.
- **Pelea d10, Músculo d8.**
- Un combatiente entrenado.



### Desollado (Flayed)

- Fuerte y fanático. No siente dolor.
- **Pelea d12, Músculo d12.**
- Su objetivo es capturar, no matar.



### Azotamientos (Monstruo Araña)

- Jefe final. **Dificultad de defensa (Evasión) 16.** Múltiples ataques por turno. Inmune a casi todo excepto al fuego concentrado y a los poderes de Once.

## Recordatorio de Mecánicas



### Fichas de Adversidad

Se ganan al fallar una **Prueba de Atributo**. Se pueden gastar para sumar +1 a futuras tiradas (propias o de un amigo).



### Acciones Planeadas vs. Decisiones Improvisadas

Las acciones bajo presión son siempre **Decisiones Improvisadas** (hay que tirar el dado). Las acciones con tiempo para pensar pueden usar el valor medio del dado.



### Miedo

Al enfrentarse a un miedo, todas las pruebas son **Decisiones Improvisadas** y pueden tener un penalizador de hasta -3.