

CREADOR DEL UNIVERSO DEL BUCLE

Simon Stålenhag

JEFE DE DISEÑO DEL JUEGO

Nils Hintze

EDITOR Y COORDINADOR DEL PROYECTO

Tomas Härenstam

MECÁNICAS DE REGLAS DE YEAR ZERO

Tomas Härenstam

ILUSTRACIONES

Simon Stålenhag

TEXTOS ADICIONALES

Matt Forbeck, Nils Karlén

MAPAS Y DISEÑO GRÁFICO

Christian Granath

CORRECCIÓN DE TEXTO

John M. Kahane, Rickard Antroia, Kosta Kostulas, T.R. Knight

LOCALIZACIÓN

EDGE Studio y Ricardo Martínez Vicente

TRADUCCIÓN

Darío Aguilar Pereira

REVISIÓN

Mariel Carmona Varo

PRUEBAS DE JUEGO

Vincent Chang, Geoffrey Norman, Jessica Chang, Kimsan Kim, David Sack, Rickard Antroia, Tove Lindholm, Staffan Fladvad, Sandra Abi-Khalil, Leif Westerholm, Artur Foxander, Fia Tjernberg, Anton Albiin, Leili Mander, Kosta Kostulas, Marco Behrmann

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Rickard Antroia, Björn Hellqvist, Therese Clarhed and Simon J Berger

AGRADECIMIENTOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Julia Osuna

**COPYRIGHT © 2020 SIMON STÅLENHAG Y FRIA LIGAN AB. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
EDICIÓN EN ESPAÑOL DE EDGE STUDIO (UBIK). DISTRIBUIDO EN ESPAÑOL POR ASMODEE SPAIN, PETRÓLEO 24,
28918 LEGANÉS, MADRID, ESPAÑA Y ASMODEE CHILE, ROMÁN DÍAZ 110, PROVIDENCIA, SANTIAGO, CHILE.
EAN: 8435407634329**

**PUBLICADO EN 2020 POR EDGE STUDIO.
IMPRESO EN CHINA.**

LAS HISTORIAS DEL BUCLE	4
¿CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS DE ROL?	5
TIRADAS DE DADOS	6
FUNDAMENTOS DEL BUCLE	6



BIENVENIDO AL BUCLE

El paisaje estaba lleno de máquinas y chatarra metálica relacionadas de un modo u otro con el centro. En el horizonte, siempre presentes, se elevaban las colosales torres refrigeradoras del reactor de Bona, con sus balizas de señalización verdes. Si pegabas la oreja al suelo, podías oír los latidos del Bucle; el ronroneo del Gravitrón, la obra de magia tecnológica en torno a la cual giraban todos los experimentos del Bucle.



RIKSENERGI



Volvíamos a casa desde el colegio cuando todas las luces de la ciudad se fueron apagando, una por una. Apenas vimos a nadie mientras cruzábamos barrios a oscuras sobre nuestras bicis. Erin, mi mejor amiga, no quería ir sola a su casa, así que se vino a la mía, donde vivimos mi hermana pequeña y yo.

En cuanto llegamos, sentí que algo no iba bien. Nos paramos delante de la puerta de la verja. Ya estábamos en otoño, pero las hojas no se habían caído todavía de los árboles. El viento soplaba con fuerza la copa del enorme manzano de nuestro jardín. Ahí era donde estaba nuestro refugio: una casa en el árbol, con una escalera de cuerda que podíamos recoger rápidamente para evitar la entrada de intrusos no deseados, como nuestros padres.

Cuando iba a abrir la puerta de la verja y a llevar mi bici hasta la casa, Erin, mi mejor amiga, me paró. —Mira— dijo, señalando una sombra grande que había al lado del manzano. —Está vigilando la calle—. Después

de mirar la sombra un momento, me di cuenta de que en realidad era un robot, uno de esos modelos de recogida de basura que había visto en las obras del edificio que estaban construyendo al otro lado de la ciudad. Había hecho un buen agujero en el seto y estaba allí metido, moviendo la cabeza de un lado a otro, observando y esperando. Iba a darme la vuelta para alejarme silenciosamente cuando escuché un grito que venía de mi casa. Era mi madre.

• **EJEMPLO**

• **Director de Juego:** *A través de la ventana de la cocina puedes ver la silueta de alguien, quizás tu madre, que se está moviendo como si forcejease con algo.*

• **Jugador 1 (Kelly):** *Lentamente, dejo la bici en el suelo, con cuidado de no hacer ruido. Después*



RIKSENERGI

me muevo sigilosamente hasta la casa, aunque tenga que pasar delante del robot.

Jugador 2 (Erin): *No, no hagas eso.*

Director de Juego: *¿Hace Erin algo por detenerla, o la ayuda?*

Jugador 2: *¿Puedo intentar distraer al robot tirando algo al otro lado de la calle?*

Director de Juego: *¡Claro! Vale, Kelly, haz una tirada de **SIGILO**. Con la ayuda de Erin puedes tirar un dado más.*

Jugador 1: *No tengo nada en esa habilidad, pero tengo tres dados del atributo de **CUERPO**, que con el dado de Erin se convierten en cuatro dados en total. (Lanza cuatro dados). ¡He sacado un 6, así que lo consigo!*

Director de Juego: *Vale, ¿qué sucede?*

Jugador 2: *Cuando Kelly vaya a abrir la puerta del jardín, yo cojo uno de los adornos metálicos pintados que la madre de Kelly ha colocado junto a la puerta, y después lo lanzo contra el poste de la farola que hay al otro lado de la calle.*

Jugador 1: *En ese momento, paso junto al robot lentamente, para que no me escuche.*

Director de Juego: *El robot deja de vigilar el jardín cuando oye el ruido del impacto. Se queda totalmente inmóvil durante unos segundos, dándole a Kelly el tiempo necesario para entrar en la casa sin llamar su atención. Pero después el robot se mueve, y es mucho más rápido de lo podría parecer. En un par de segundos, se abre camino a través del seto, y marcha hacia la otra acera de la calle, pasando al lado de donde está parada Erin. Es sólo cuestión de tiempo que te vea. ¿Qué hacéis?*

Esta breve escena es una muestra de lo que puede suceder en una partida del juego de rol *Historias del Bucle*, que transcurre en el fantástico mundo creado por Simon Stålenhag.

Un juego de rol es como una conversación mediante la cual tus amigos y tú elaboráis una historia con un principio, un nudo y un desenlace. Una historia típica suele durar de tres a seis horas de partida. Normalmente, los jugadores se sientan a una mesa, y se necesita una provisión de hojas de papel, lápices y al menos diez dados de seis caras.

DADOS

Esta caja incluye un conjunto de dados especiales, diseñados para *Historias del Bucle*. También puedes jugar con dados de seis caras normales, pero los dados especiales se ajustan a las reglas del juego y aportan un elemento de ambientación visual.



LAS HISTORIAS DEL BUCLE

En este juego, cada historia se denomina Misterio y plantea una situación enigmática que un grupo de amigos intentan resolver juntos. Estos amigos son Niños, de edades comprendidas entre 10 y 15 años, que viven a finales de la década de 1980 en una versión alternativa de nuestro mundo. Sus vidas giran en torno a padres molestos, deberes interminables y compañeros de clase, tanto abusones como abusados.

Los Misterios permiten a los Niños toparse con las extrañas máquinas y criaturas que existen como consecuencia del influjo del cercano Bucle, un inmenso acelerador de partículas subterráneo construido a finales de los años 60. Los Niños tienen la oportunidad de escapar de sus rutinarias vidas y problemas cotidianos para formar parte de algo mágico y trascendental, pero también peligroso. Corren el riesgo de resultar heridos y también se verán transformados por los Conflictos que habrán de superar para resolver los Misterios.

En esta caja se incluye un Misterio completo, *El chico reciclado*. Podrás encontrar varios Misterios más en el manual básico completo de *Historias del Bucle*, que también explica cómo crear tus propios Misterios.

¿CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS DE ROL?

Cada jugador, excepto uno, asume el papel de un personaje ficticio, el Niño al que interpretará en la historia. Durante la partida, cada jugador decide todo lo que hace y dice su Niño; también ha de contar a los demás qué aspecto tiene, cuál es su forma de pensar y cómo se siente. En los momentos en los que lo interpretes, debes fingir que eres el Niño, como si estuvieses actuando en una película o una obra de teatro. Normalmente, es más fácil interpretar al Niño si hablas de él en primera persona (es decir, como «yo» en lugar de «él/ella»). Aunque en lo que respecta a las reglas se utilice el término genérico «Niño», huelga decir que éste puede ser niño o niña.

Esta caja de inicio incluye cinco hojas de personaje con Niños pregenerados con los que se puede empezar a jugar directamente. Si nos os ponéis de acuerdo a la hora de elegir personaje, lanzad un dado para decidirlo. De uno a cinco Niños pueden jugar un Misterio, pero el número ideal es tres o cuatro.

El único jugador que no ha creado un Niño ejercerá como *Director de Juego* (o DJ). Su labor es interpretar a todos los personajes que no sean los Niños, además de controlar a todas las criaturas y máquinas. Todos estos se denominan personajes no jugadores (o PNJ). El DJ también ha de describir todo lo que sucede durante la partida, así como todo lo que ven, huelen y oyen los Niños. Su responsabilidad consiste en hacer que la historia avance pasando de una escena a la siguiente, igual que el director de una película.

El DJ no debe decidir qué es lo que ocurre durante la historia; tan sólo ha de limitarse a plantear situaciones y presentar a los Niños los Conflictos con los que se encuentran. Los jugadores son quienes deciden cómo solucionan sus Niños estos Conflictos, y eso es lo que da forma a la historia.

Como apoyo de la historia, el DJ cuenta con un Misterio, un guion que define los Lugares y PNJ con los que pueden interactuar los Niños, y también los Conflictos que quizás tengan que sortear. El Misterio es tan sólo una guía, ya que el DJ puede optar por improvisar sus propios sucesos; pero siempre podrá recurrir al Misterio cuando no sepa qué decir o hacer.

Como es evidente, la tarea del DJ es un tanto más complicada que la del resto de jugadores, pero también es la más gratificante. El DJ puede idear secretos intrigantes, interpretar a robots y científicos locos y, con ayuda de los demás jugadores, describir el fantástico mundo del Bucle. El DJ debe animar a los Niños como lo harías tú viendo a los héroes de una película, pero

DOS BUCLES: SUECIA Y ESTADOS UNIDOS

Este juego cuenta con dos ambientaciones. La principal es una versión alternativa del archipiélago sueco de Mälardalen, situado al oeste de la capital, Estocolmo. La opción alternativa está ubicada en el pueblo norteamericano de Boulder City, Nevada, que cuenta con su propio Bucle e instalaciones similares a las de Suecia. Los Misterios escritos para el juego tienen lugar principalmente en Suecia, pero incluyen indicaciones para adaptarlos a la ambientación estadounidense. Todos los comentarios que aparezcan en el escenario resaltados en naranja y entre corchetes, [como éste], harán referencia al Bucle estadounidense. Los miembros del grupo de juego pueden acordar qué ambientación prefieren para sus partidas.

¿UN BUCLE EN VUESTRA PROPIA CIUDAD?

Es perfectamente posible ambientar vuestras partidas en la ciudad en la que vivís o en la que os hayáis criado. A lo mejor en vuestro universo de juego particular fue ahí donde se construyó el Bucle. Esta opción requiere un poco más de esfuerzo, ¡pero puede ser muy divertida!

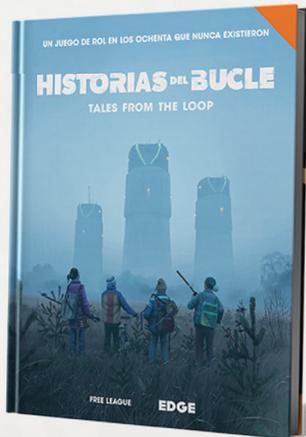


al mismo tiempo ha de enfrentarlos a Conflictos para disfrutar descubriendo cómo los superan y resuelven el Misterio.

Los jugadores y el DJ se van turnando para narrar lo que hacen sus personajes, describir el entorno y exponer lo que ocurre. Es importante que todos dispongan de su momento para participar. El grupo debería escuchar y considerar las ideas de todos sus integrantes. La historia ha de crearse en equipo, y es fundamental que los jugadores cooperen en lugar de competir por el protagonismo.

EL MANUAL BÁSICO

Esta caja de inicio ha sido pensada para servir como introducción a *Historias del Bucle*. Cuando hayas jugado *El chico reciclado*, te recomendamos que le eches un vistazo al manual básico. El manual contiene todas las reglas necesarias para crear tus propios Niños a los que interpretar, guías para crear nuevos Misterios y nada menos que cuatro Misterios completos, que pueden jugarse individualmente o como una sola Campaña. Además del manual básico, también hay varios suplementos con más Misterios y otras herramientas.



A veces pueden darse situaciones en las que los Niños intenten hacer algo difícil. En estos casos, se lanzan los dados para que el azar ayude a determinar si tienen éxito o fracasan en su intento.

TIRADAS DE DADOS

Los Niños tienen puntuaciones numéricas que definen las tareas en las que destacan: comprender el

funcionamiento de las máquinas, usar la labia, trepar árboles y correr a toda mecha. Estas puntuaciones indican la cantidad de dados de seis caras que han de tirarse cuando se intenta superar un Conflicto. Cada 6 obtenido cuenta como un éxito. Lo normal es que baste con un solo éxito. Si se falla una tirada puede volver a intentarse, pero en ese caso el personaje corre el riesgo de lastimarse, enfadarse o asustarse. Esto se explica con más detalle en el Capítulo 04.

FUNDAMENTOS DEL BUCLE

El juego de rol *Historias del Bucle* está definido por seis principios básicos que tanto los jugadores como el Director de Juego utilizarán para elaborar historias con el tono y las tramas adecuadas. También pueden considerarse herramientas para llegar a un acuerdo si los jugadores tienen distintas opiniones sobre lo que debe ocurrir en una historia y cómo describirlo. Primero se enumeran estos fundamentos en una lista abreviada y a continuación se explican con mayor detalle.

1. Tu ciudad está llena de cosas extrañas y fantásticas.
2. La Vida Cotidiana es aburrida y despiadada.
3. Los adultos os ignoran y no se enteran de nada.
4. El mundo del Bucle es peligroso, pero los Niños nunca mueren.
5. Cada partida ha de jugarse escena por escena.
6. El mundo se describe entre todos los jugadores.

1. TU CIUDAD ESTÁ LLENA DE COSAS EXTRAÑAS Y FANTÁSTICAS

Cuando en la década de 1950 se inventaron la energía de fusión, los aceleradores de partículas y el efecto magnetrino, se rompió la frontera entre lo posible y lo imposible. Inmensos transportes aéreos sobrevuelan la ciudad, hay cíborgs y robots capaces de pensar, los científicos crean portales para viajar a través del tiempo y dispositivos para suplantar identidades ajenas. Extrañas bestias vagan por doquier, y la humanidad puede establecer contacto con personas y criaturas de otros lugares y épocas.

Es bastante habitual que existan seres creados en experimentos fallidos o sucesos fortuitos que propician el nacimiento de cosas nuevas e inesperadas. La imaginación es el único límite a todo lo que puede ocurrir en los alrededores del Bucle en los años 80. Y los Niños deberían descubrir todas estas enigmáticas maravillas. Tenéis que ver el mundo a través de los ojos de esos Niños.



Básate en tus propias experiencias de cuando eras un chaval (si es que no lo eres aún) para dar rienda suelta a la magia y la fantasía. Piensa en cómo te sentirías escabulléndote en mitad de la noche para reunirte en secreto con tus amigos, zambulléndote en el mar en busca de piedras o pedaleando a toda pastilla por los escarpados senderos de un bosque. Imagínate sentado con tus amigos en una choza secreta en lo alto de un árbol, disfrutando de los primeros días de vacaciones de un caluroso verano. Evoca la sensación de espiar al tipo siniestro de los perros, o de escuchar a los chicos mayores contando historias sobre ladrones o sobre esa vieja que da tanto miedo. Libera a tu yo infantil.

2. LA VIDA COTIDIANA ES ABURRIDA Y DESPIADADA

La alarma suena todas las mañanas, y hay que hacer los deberes todas las tardes. No importa que puedas ver por la ventana las naves magnetónicas, ni que mamá y papá estén discutiendo otra vez o que tu hermano te odie sin motivo aparente. Tu casa huele rara y nunca tienes dinero suficiente para comprarte esa cinta que tanto te gusta. Hay que sacar la basura a diario, los matones te ponen motes y la bici se te ha roto. Está lloviendo y no tienes chubasquero.

La vida está llena de contratiempos y obstáculos. Los adultos deciden y actúan a su antojo, y los Niños se ven



obligados a obedecerles. Sí, a veces se soluciona algún problema y disfrutas de un momento de triunfo, pero se acaba en breve y vuelves a lo de siempre: la Vida Cotidiana.

3. LOS ADULTOS OS IGNORAN Y NO SE ENTERAN DE NADA

No importa lo que digas: los adultos nunca te escuchan ni te comprenden. Ellos viven en su propio mundo. Pedirles que os ayuden a solucionar Conflictos o resolver Misterios es una pérdida de tiempo. Los Niños sólo pueden contar con los demás Niños de su grupo. Ningún adulto se creará las historias fantásticas que vivirán.

Los adultos regañan, protestan y discuten unos con otros. Están demasiado ocupados con sus vidas y sus trabajos. Y, por si fuera poco, son unos ignorantes. Normalmente, son sus errores los que deben arreglar los Niños: máquinas descontroladas, experimentos fallidos, o aeronaves que se estrellan o explotan. Los adultos que sí se fijan en los Niños son los peores de todos, porque éstos quieren hacerles daño o aprovecharse de ellos.

De vez en cuando sí que ayudan, como cuando tu padre te consuela, o cuando avisas a la Policía para que arresten a los ladrones; pero esa ayuda nunca dura y a menudo acarrea un precio. La Policía se lleva todo el mérito,

tu madrastra quiere que cortes el césped durante todo el verano para ganarte su ayuda, o tu profesora te considera un aliado y espera que le echés una mano vigilando a los chicos malos de la clase.

4. EL MUNDO DEL BUCLE ES PELIGROSO, PERO LOS NIÑOS NUNCA MUEREN

En este juego, los Niños pueden ser heridos, encerrados, atacados, sentirse desplazados, llevarse un disgusto tremendo o tener que aguantar que se burlen de ellos; pero nunca jamás mueren.

5. CADA PARTIDA HA DE JUGARSE ESCENA POR ESCENA

Como ocurre en las películas, un Misterio transcurre en una sucesión de escenas. En primer lugar, vemos a los personajes charlando en la casa; luego pasamos a cuando se reúnen con su profesora en clase. No hace falta narrar todo lo que ocurre durante el camino al colegio; saltaos las partes aburridas o menos importantes.

En *Historias del Bucle*, el Director de Juego es el único que establece las escenas, a menudo con ayuda de los jugadores. Establecer una escena consiste en iniciarla y luego darla por finalizada cuando ya no quede más por decir o





hacer. Cuando no lo tenga del todo claro, el DJ debería preguntar a los jugadores.

El DJ puede establecer escenas por iniciativa propia, por ejemplo así:

• —*Cuando vuelves a casa por la noche, oyes a alguien llorando en la cocina. Tu padre está sentado a la mesa. Al verte, esboza una sonrisa falsa. ¿Qué haces?* —.

El DJ también debe pedir a los jugadores sugerencias para saber qué escena establecer a continuación. Una buena regla general consiste en dejar que sean ellos quienes establezcan una escena de cada dos.

• EJEMPLO

• **Director de Juego:** *¿Alguien tiene alguna escena?*

• **Jugador 1 (Olle):** *Yo quiero intentar colarme en el colegio para ver qué están ocultando allí.*

• **Director de Juego:** *¿Piensas ir tú solo?*

• **Jugador 1:** *Sí.*

• **Director de Juego:** *El sol ya se está poniendo tras los robles cuando apoyas la bicicleta contra la verja que rodea al gimnasio. Todo está tranquilo, no se ve a nadie y las ventanas están a oscuras.*

6. EL MUNDO SE DESCRIBE ENTRE TODOS LOS JUGADORES

El Director de Juego tiene la responsabilidad de establecer las escenas y describir los elementos que conforman la historia, pero eso no quiere decir que todo el trabajo recaiga sobre sus hombros; debería pedirles ayuda a los jugadores constantemente, preguntándoles qué aspecto tiene el colegio, qué tal día hace, por qué discuten los vecinos y cosas así.

El DJ debe preguntar a los Niños: ¿Qué pinta tiene tu madre? ¿Qué tiene de sospechoso la anciana que vive en la casa de al lado? ¿Qué ambiente se respira cuando vuelves a casa? ¿Cómo te sientes? ¿En qué piensas? ¿Qué has hecho para que ella te odie tanto? ¿Qué llevas puesto? ¿Cómo es que te has enamorado de ella? El DJ debe aprovechar la imaginación de los jugadores preguntándoles todo el rato, para que así la creación del mundo de juego sea una labor conjunta.

Si los jugadores se inventan colegios aéreos y padres que se dedican a cazar alienígenas, el DJ debe recordarles uno de los fundamentos del Bucle: «La Vida Cotidiana es aburrida y despiadada». Lo extraño y lo insólito debería existir únicamente en los Misterios. El DJ siempre tiene la última palabra.

LOS AÑOS 80 QUE NUNCA EXISTIERON	11
EL BUCLE DE SUECIA	13
EL BUCLE DE LOS ESTADOS UNIDOS	15



LA ERA DEL BUCLE

La presencia del Bucle se sentía por todo el archipiélago: nuestros padres trabajaban allí; los vehículos de mantenimiento de la Riksenergi patrullaban las carreteras y los cielos; por los bosques, los claros y los pastos, rondaban máquinas extrañas. Y las fuerzas que reinaban en las profundidades, fueran las que fuesen, mandaban vibraciones a través de la capa de roca, los ladrillos de silicato de calcio y las fachadas de fibrocemento, hasta llegar a nuestros salones.



RIKSENERGI



Uno de los conceptos fundamentales de la ambientación de *Historias del Bucle* consiste en su marco temporal, la emblemática época de los años 80 del pasado siglo. Es una época que seguramente conocéis de sobra; es posible que os hayáis criado durante esa década, e incluso si no ha sido así, probablemente la hayáis experimentado a través de películas clásicas como *E.T. el extraterrestre*, *Los Goonies* o *Juegos de guerra*.

Es la década que nos dio estrellas del pop de talla mundial como Michael Jackson y Madonna, cuando el rock duro y los sintetizadores copaban las emisiones radiofónicas, y el Commodore 64 era el ordenador más vendido del mundo. En cierto modo, fue la primera década verdaderamente moderna. Los reproductores de vídeo llegaron a los hogares, y toda una generación de jóvenes veían películas que hasta entonces no estaban a su alcance.

Tras el pesimismo imperante en los años 70, la década de los 80 miraba hacia delante con esperanza. Todo parecía posible. Y, sin embargo, también fue una década

de temor y de conflicto. El espectro de la Guerra Fría y la amenaza de una guerra mundial nuclear se cernía ominosamente sobre todos. Tener miedo a la bomba era algo tan natural como lo es temer el cambio climático hoy en día. Esa tensión, junto con todo lo demás que ocurrió durante aquella época, forma parte de este juego. Pero no es lo único; este juego es también sobre los años 80 que nunca existieron.

LOS AÑOS 80 QUE NUNCA EXISTIERON

Las cosas no son tal y como las recuerdas. Los años 80 de este juego están llenos de tecnología insólita y proyectos gubernamentales de alto secreto. Los aceleradores de partículas de Suecia y Estados Unidos continúan operativos. Los «sistemas autónomos de equilibrado automático» (comúnmente denominados robots) están por todas

DIEZ PELÍCULAS

- *Los cazafantasmas* (1984)
- *Top Gun, ídolos del aire* (1986)
- *El retorno del Jedi* (1983)
- *Los Goonies* (1985)
- *E.T. el extraterrestre* (1982)
- *El club de los cinco* (1985)
- *Regreso al futuro* (1985)
- *Cuenta conmigo* (1986)
- *Gremlins* (1984)
- *Karate Kid, el momento de la verdad* (1984)



partes, y cargueros gauss de diez mil toneladas transitan la Ruta de la Tundra hasta Siberia. Ésta es la era de *Historias del Bucle*.

En los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, las principales potencias invirtieron enormes cantidades de tiempo y dinero en programas de investigación experimental. La mayoría de estas iniciativas no obtuvieron ningún resultado, pero algunas dieron muy buenos frutos. Científicos de la Unión Soviética descubrieron el denominado efecto magnetrino, que propició la creación de los majestuosos cargueros gauss tan omnipresentes en las siguientes décadas, sobre todo en el hemisferio norte. El efecto magnetrino es significativamente más débil en el hemisferio sur, lo que limita su capacidad motora a naves gauss de menor tamaño.

El primer acelerador de partículas del mundo se construyó en Estados Unidos, concretamente en Boulder City, Nevada, durante la década de 1950. Formaba

parte de un programa militar y por tanto sus hallazgos nunca estuvieron claros; corrían rumores de que había sido un fracaso rotundo. Aquello no disuadió a los científicos suecos de seguir sus pasos. En los años 60, el gobierno de Suecia formó la Riksenergi, la agencia encargada de construir el acelerador de partículas más grande del mundo en las islas Mälär, en la periferia de Estocolmo. Las instalaciones del Centro de Investigación en Física de Altas Energías se inauguraron en 1969, y los mejores científicos de toda Suecia se desplazaron al complejo para participar en una de las empresas científicas más ambiciosas de la época. Los habitantes de las islas no tardaron en dar un nuevo nombre a aquellas instalaciones: el Bucle.

Entre tanto, la compañía nipona Iwasaka perfeccionaba la máquina de equilibrado automático en sus laboratorios de Osaka. Durante los años 70 y 80, la presencia de aquellas máquinas, conocidas habitualmente como robots, se convirtió en algo común en las fábricas y en las fuerzas armadas.

LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

El mundo de *Historias del Bucle* es nuestro mundo, pero también es muy distinto. El descubrimiento del efecto magnetrino y el perfeccionamiento de la tecnología robótica a finales de los años 60 han convertido en algo cotidiano cosas que para nosotros resultan una fantasía. Aunque los Niños de este juego se maravillen al asomarse por la ventana y ver inmensas naves gauss levitando, tampoco es algo mágico ni fantástico. Ellos han crecido en esta realidad; para ellos, las aeronaves magnetónicas y los robots son tan normales como para nosotros los aviones a reacción o los ordenadores. *Historias del Bucle* es ciencia ficción, pero no se centra en la tecnología. En el fondo, este juego trata sobre crecer a la sombra de cosas extrañas y resolver enigmas. Va sobre los Niños.

CIENCIA - CRONOLOGÍA

1950-59

- Científicos de la Unión Soviética descubren el efecto magnetrino.
- Se construye el primer acelerador de partículas del mundo en Boulder City, Nevada.

1960-69

- La compañía japonesa Iwasaka diseña las máquinas de equilibrado automático, sentando las bases para el desarrollo de lo que hoy en día se conoce como robots.

- Se funda la Riksenergi, una agencia gubernamental encargada de gestionar el acelerador sueco.
- La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados (ARPA, por sus siglas en inglés) de los Estados Unidos inaugura el Departamento de Investigación Avanzada para el Teletransporte (DART, por sus siglas en inglés).
- Construcción del acelerador sueco. Se completan las instalaciones del Centro de Investigación en Física de Altas Energías, comúnmente conocido como el Bucle.



EL BUCLE DE SUECIA

Desde su construcción en 1969, el Centro de Investigación en Física de Altas Energías (o simplemente «el Bucle») es el acelerador de partículas más grande del mundo.

SUECIA EN LOS AÑOS 80

En la década de 1980, Suecia era un país muy diferente del que es hoy. Algunos la consideran una utopía socialista; otros la tachan de intento fallido por hallar un término medio entre el capitalismo y el comunismo. Se trata de una nación gobernada por el monolítico Partido Socialdemócrata, que ostenta el poder casi sin oposición desde la Segunda Guerra Mundial. Aunque dista mucho de ser como los países comunistas del este de Europa, la idea de que el gobierno debería cuidar de sus ciudadanos desde que nacen hasta que mueren se mantiene aún con firmeza. La educación es gratuita para todos, al igual que la atención sanitaria. El alcohol sólo se vende en los establecimientos autorizados de la cadena Systembolaget, y únicamente existen dos canales de televisión, ambos propiedad del estado, cuya programación consiste en un surtido de culebrones norteamericanos, dramas de realismo social suecos y dibujos animados del otro lado del telón de acero.

Suecia se mantiene oficialmente neutral; no tiene filiación con la OTAN ni con el Pacto de Varsovia. Lo cierto es que fue uno de los pocos países europeos que se libró de la ocupación y no participó en la Segunda Guerra Mundial, un hecho que ha suscitado no poco debate entre sus vecinos menos afortunados. Pero con independencia de lo que opinen finlandeses y noruegos sobre la costumbre de no tomar partido por ningún bando, esta actitud está firmemente arraigada en la mentalidad sueca. El gobierno socialdemócrata ha establecido buenas relaciones diplomáticas tanto con la Unión Soviética como con los Estados Unidos. Pero aunque su postura oficial siempre haya

OCHO EMPRESAS TECNOLÓGICAS

- Vectra - Vehículos
- Rogosin Locke Industries - Maquinaria de servicio
- Lieber-Alta - Fabricante de los modelos ABM100 y AMAT 2
- Paarhufer - Maquinaria de servicio y robots
- Maltemann - Maquinaria de asistencia personal y robots
- Astilleros Wiman - Cargueros gauss pequeños
- Bendlin-Akulov - Cargueros gauss grandes
- Iwasaka - Creadores de la máquina de equilibrado automático



sido la neutralidad, es un secreto a voces que el Ejército, muchos políticos y una gran parte de la población tienen muy claro quién es su enemigo: la Unión Soviética.

Se rumorea que la cooperación con las naciones de la OTAN está más generalizada de lo que cree la opinión pública, y hay quienes afirman que existen proyectos secretos de investigación y espionaje compartidos con representantes de Estados Unidos. Cuando en 1981 el submarino soviético U137 encalla en las afueras de Blekinge, en el sur de Suecia, súbitamente la amenaza se torna muy real.

1970-79

- Comienzan los experimentos en el Bucle. Científicos de toda Suecia y de otras partes de Europa son reclutados para el proyecto.
- Entran en funcionamiento los primeros robots autónomos civiles.
- Las tácticas de hordas de robots empleadas por China en las guerras del Baikal fracasan de forma estrepitosa, poniendo así punto y final a las aplicaciones militares de los robots.

1980-89

- Hans Albrechtsson asume el cargo de director del Bucle.
- Las Fuerzas Armadas de Suecia adoptan el modelo AMAT-1 de máquinas de equilibrado automático tripuladas.
- Se producen extraños avistamientos en las inmediaciones del Bucle. Aumentan las patrullas forestales.



Tras el incidente, la armada sueca redobra sus esfuerzos y la caza de submarinos se convierte en una actividad habitual durante el resto de la década, aunque sin resultados tangibles.

Suecia es también una sociedad en pleno cambio. La influencia occidental, en especial del Reino Unido y los Estados Unidos, se deja notar cada vez más en la cultura popular y en las políticas económicas. Los denominados yuppies celebran el estilo de vida capitalista en Estocolmo, agarrando teléfonos móviles absurdamente grandes con una mano y el volante de sus Porsches con la otra. Los chavales juegan con sus muñecos de G.I. Joe, He-Man y los masters del universo y Transformers. El ordenador personal ya ha llegado a muchos hogares, en su mayoría el modelo Commodore 64.

Los juegos de rol de mesa como Drakar och Demoner y Mutant venden 100.000 copias. Alquilar barcos para irse de vacaciones es ahora un pasatiempo nacional. El cambio de la mentalidad idealista y política de los años 70 a un estilo de vida más individual y hedonista en los 80 se produce de manera gradual pero evidente. En febrero de 1986, los suecos reciben una noticia que lo cambiaría todo: el emblemático primer ministro Olof Palme ha sido asesinado a sangre fría en las calles de Estocolmo. Su homicidio nunca llegaría a resolverse del todo, y hay quienes sostienen que este incidente señala el fin de la era de la inocencia en Suecia.

Durante el transcurso de la década, la población sueca continúa viviendo como siempre lo ha hecho: pasando los breves pero hermosos veranos en sus casas de campo, resistiendo los largos y gélidos inviernos, y dedicando el resto del año a desear que el próximo verano llegue cuanto antes.

CRECER EN SUECIA

La infancia en la Suecia de los años 80 puede compararse con estar atrapado entre el pasado y un brillante futuro. Sigue habiendo sólo dos canales de televisión, los ordenadores del colegio son modelos terriblemente obsoletos y una ruidosa minoría del mundo adulto considera que ciertos aspectos de la cultura popular, entre ellos las películas de terror, los videojuegos y la música *heavy metal*, son basura que corrompe el alma.

Pese a todo, la situación es considerablemente mejor que durante los grises y monótonos años 70 en los que se criaron tus hermanos mayores. Las cintas VHS de películas norteamericanas se copian y distribuyen entre los amigos, los casetes piratas llenos de juegos del Commodore 64 hacen las delicias de los entusiastas del ordenador, y el panorama musical rebosa con grupos de música metal decadentes y fascinantemente peligrosos, así como con estilizados duetos poperos con sintetizadores.



Las revistas para adolescentes como *Okej* (para aficionados al *glam rock*), *Datormagazinet* (videojuegos) o *Frida* (prensa rosa) son lecturas obligadas para los jóvenes, como también lo son tebeos como *El Hombre Enmascarado*, *Spiderman* o *Min Häst* (para los jóvenes que practican equitación).

Los padres ejercen menos control sobre sus hijos en la década de los 80, y a menudo los dejan a su aire sin meterse en sus asuntos. Muchachos de casi cualquier edad pueden deambular a placer por el campo, siempre y cuando estén de regreso antes de que anochezca. También es ésta una década prolija en divorcios, en la que es habitual crecer entre dos hogares diferentes. Los problemas en casa y la incertidumbre existencial que presentan proyectan una sombra sobre muchos chicos que se afanan por entender qué ocurre en sus núcleos familiares supuestamente estables.

La escolarización es obligatoria y gratuita. Tras la guardería, todos asisten a la *grundskola* (colegios de enseñanza básica) a los siete años, y continúan su formación allí durante nueve años para luego pasar de dos a cuatro años más en la *gymnasiet* (estudios superiores). Se aprende inglés a temprana edad, tanto en la escuela como viendo las series y películas que se emiten subtituladas por televisión. Por este motivo, hasta los suecos más jóvenes saben hablar inglés con fluidez, aunque es habitual que tengan acentos propios de Hollywood en lugar de hablar el inglés británico que suele enseñarse en el colegio.

El sistema escolar es relativamente justo y progresista, pero aún presenta vestigios de ciertos métodos de enseñanza arcaicos, propios de los años 60. El profesorado es en su mayoría atento y bienintencionado, pero también está completamente fuera de onda con respecto a las realidades de los alumnos. Los abusos escolares son un problema real y frecuente que tanto padres como profesores se esfuerzan por gestionar de manera apropiada. Para algunos, los años en el colegio son una tortura a manos de sus supuestos compañeros, de la que sólo





consiguen descansar cuando quedan con los amigos, o cuando se evaden en sueños de un mundo diferente.

EL BUCLE DE LOS ESTADOS UNIDOS

Puede que el Bucle alcanzase el cénit de su fama en Suecia, pero comenzó como un proyecto militar de alto secreto en los Estados Unidos. Concretamente se inició en Boulder City, Nevada, un apacible pueblecito con una vista panorámica del lago Mead, situado a media hora en coche al sureste de Las Vegas. Aunque sus orígenes se remontan a los primeros días de la Guerra Fría en los años 50, el Bucle estadounidense ha llegado a su apogeo durante la turbulenta década de los 80.

En un principio, el Bucle se construyó para investigar las posibilidades del teletransporte instantáneo entre dos lugares del planeta. Se fundó bajo los auspicios de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA, por sus siglas en inglés), que por aquel entonces se conocía sencillamente como ARPA. El mismísimo presidente Dwight D. Eisenhower ordenó la creación del Departamento de Investigación Avanzada para el Teletransporte (DART, por sus siglas en inglés), con la esperanza de que tuviese como fruto

la posibilidad de desplazar tropas alrededor del planeta en cuestión de segundos.

Pero aquella promesa inicial, por secreta que fuera, jamás llegó a cumplirse, y ahora la ciudad parece haber sufrido las consecuencias.

LOS ESTADOS UNIDOS EN LOS AÑOS 80

Aunque Boulder City a veces pueda parecer una isla desierta en medio de un interminable mar de arena, en realidad no es mal sitio en el que criarse.

Los Estados Unidos de los tiempos del Bucle no son exactamente el mismo país con el que podemos estar familiarizados. Extrañas aeronaves surcan el cielo, flotando sobre gigantescos discos magnetrónicos. El grueso de los trabajos pesados lo llevan a cabo los robots, controlados habitualmente (aunque no siempre) por operadores humanos. Como resulta obvio, todo esto es algo que quienes ya han nacido en este mundo consideran perfectamente normal, pero eso no quiere decir que hayan perdido su capacidad para el asombro y el desconcierto.

Los años 80 son la década de Ronald Reagan, el actor que se convirtió en el presidente de mayor edad por su promesa de «un nuevo mañana en América». Es una época en



RIKSENERGI

la que los ciudadanos estadounidenses quieren recuperar la fe en su gobierno, traicionada a raíz del caso Watergate y la dimisión del presidente Nixon. La amenaza de un holocausto nuclear inminente proyecta una sombra muy alargada, pero al final de la década la Unión Soviética se halla contra las cuerdas y parece que no hay nada imposible para los Estados Unidos.

Al mismo tiempo, esa fe resulta estar basada en una sarta de mentiras. Reagan libera a los rehenes de Irán en 1981, pero en 1980 había acordado que los mantuvieran retenidos hasta su investidura, para así asegurarse la victoria en las elecciones.

No mucho después, la CIA se niega a acatar la prohibición del Congreso y abastece económica y armamentística a la Contra en Nicaragua. El Congreso también retira la financiación al operativo de la CIA destinado a derrocar a los sandinistas en esa nación asolada por la guerra, pero varios miembros de la agencia aportan fondos a la causa de manera ilegal vendiendo armas a los enemigos de Estados Unidos en Irán.

Sin embargo, la mayor parte de la población no conocerá estos datos hasta los últimos años de la década. Y, de todos modos, nada de esto importa demasiado a los jóvenes norteamericanos.

Al comienzo de los años 80, el consumo de alcohol entre los menores cala hondo en los institutos, ya que en gran parte del país la edad mínima necesaria para poder beber son los 18 años (aunque en Nevada fueron los 21 desde el final de la Ley Seca). Todo eso empieza a cambiar en 1984, cuando el Congreso obliga a los estados a subir esta edad mínima a los 21 años. Al mismo tiempo, la administración Reagan despliega su campaña de Guerra contra las Drogas, encabezada por la primera dama Nancy Reagan y el eslogan *Just Say No* («sólo di no»). Si bien es motivo de burla en todo el país, el consumo de drogas entre adolescentes se reduce bastante a lo largo de la década, partiendo del pico que alcanzó en los años 70.

Entre tanto, los días del amor libre llegan a su fin con el auge del VIH y el sida. Esta epidemia global infecta a millones de personas que comparten jeringuillas usadas o mantienen relaciones sexuales sin protección. Las enfermedades de transmisión sexual ya no sólo te hacen ir al médico, sino que pueden matarte.

El servicio militar es totalmente voluntario. Aunque los varones tienen que inscribirse en el registro militar a los 18 años, ninguno ha sido llamado a filas desde principios de los años 70. Tal vez debido a este motivo, los 80 transcurren de un modo comparativamente pacífico. Estados Unidos invade la isla caribeña de Granada en 1983, y Panamá en diciembre de 1989, pero ambas operaciones se realizan de manera rápida, limitada y concluyente.

Solamente hay cuatro canales de televisión en la mayor parte del país: ABC, CBS, NBC y PBS (la televisión pública). La cadena Fox se une al redil en 1986. La televisión por cable aún está llegando a la mayoría de los hogares norteamericanos, ofreciendo canales nuevos como la HBO, la MTV y la ESPN. Comienzan a emitirse dibujos animados por las tardes, después del horario escolar, y no sólo los sábados por la mañana.

Durante el transcurso de la década, la Comisión Federal de Comunicaciones levanta la prohibición impuesta a las compañías jugueteras que hacían dibujos animados basados en sus productos. En consecuencia, se produce un aluvión de series y programas para promocionar muñecos, entre los que se incluyen *Transformers*, *Mi pequeño pony*, *He-Man* y *los masters del universo*, *G.I. Joe* y *ThunderCats: Los felinos cósmicos*.



DIEZ CANCIONES

- «Take On Me» - a-ha (1985)
- «Billie Jean» - Michael Jackson (1982)
- «Karma Chameleon» - Culture Club (1983)
- «The Final Countdown» - Europe (1986)
- «Jump» - Van Halen (1984)
- «Girls Just Want To Have Fun» - Cindy Lauper (1983)
- «We Built This City» - Starship (1985)
- «Take My Breath Away» - Berlin (1986)
- «Rock You Like A Hurricane» - Scorpions (1984)
- «We're Not Gonna Take It» - Twisted Sister (1984)





CRECER EN LOS ESTADOS UNIDOS

La infancia en los Estados Unidos de los años 80 está atrapada entre un pasado salvaje y peligroso, y un futuro aún más extraño y complicado. Tus abuelos combatieron en la Segunda Guerra Mundial. Tus padres lucharon en la guerra de Vietnam o bien se manifestaron en su contra. La Guerra Fría está alcanzando el punto de ebullición y, si logras sobrevivir a ella, prácticamente se puede divisar el horizonte digital de un futuro distópico controlado por corporaciones. Surcas la ola de la nostalgia, que parece destinada a romper contra el arrecife de un apocalipsis nuclear, y tu única esperanza es mantenerte a flote hasta coger una nueva ola de desconcertante futurismo.

Los únicos teléfonos móviles que pueden verse en esta época son tan grandes y pesados como ladrillos, y lo normal es que estén conectados a un automóvil. Si quieres contactar con alguien y no estás en casa, vas a tener que buscar una cabina telefónica y confiar en que te quede alguna moneda suelta.

No tienes GPS; tienes mapas de papel que luego nadie sabe cómo volver a plegar, y tienes tu memoria. Lo bueno de esto es que nadie puede dar contigo si tú no quieres, y la idea de que alguien pueda seguir tu rastro monitorizando las señales de los satélites que orbitan el planeta parece algo sacado de *Star Trek*.

Las únicas tabletas disponibles son las de chocolate.

El periodo de escolarización comienza con la guardería a los 5 años. La enseñanza primaria abarca desde 1º hasta 5º o 6º, después de lo cual pasas a la enseñanza media. La enseñanza secundaria comienza con el instituto y abarca los grados 9º a 12º. La mayoría de los alumnos asisten a colegios públicos, que son gratuitos, aunque hay padres que prefieren pagar una tasa de matriculación para enviar a sus hijos a colegios privados. Una vez que te gradúas del instituto, entras en una universidad o en un centro de formación profesional (las dos opciones cuestan dinero), o bien te incorporas directamente al mercado laboral.

Las tasas de divorcio alcanzan un punto crítico en esta década, haciendo que muchos hijos se críen en hogares monoparentales. La mayoría de quienes crecen en estas

circunstancias acaban viviendo con sus madres. Algunos pasan fines de semana alternos con sus padres, que dejan de ser una parte tan importante de sus vidas. Casi todos los jóvenes en edad escolar pasan la mayor parte del tiempo en el colegio. En los hogares donde ambos progenitores trabajan (o en los que sólo hay un progenitor), suelen encontrarse la casa vacía al volver del colegio; esto da lugar a toda una generación de muchachos con padres ausentes que aprenden a valerse por sí mismos (y a cuidar de sus hermanos pequeños, si los tienen) hasta que sus padres salen de trabajar. Si no vuelven directamente a casa al salir del colegio, tampoco hay nadie que se preocupe por su ausencia.

En sus ratos libres, muchos escuchan música (incluido ese invento nuevo llamado hip-hop) sintonizando la radio en sus transistores o reproduciendo cintas en sus radiocassetes. Algunos tienen reproductores portátiles como el Walkman de Sony, o se pasean con los estéreos al hombro tras cargarlos con ocho pilas de las gordas. También ven películas y series de televisión en sus reproductores de vídeo (en cualquiera de los dos formatos existentes, VHS o Betamax) y se intercambian cintas caseras con grabaciones de programas emitidos por televisión.

Algunos juegan a juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, *Traveller* y *El Señor de los Anillos*. En determinadas regiones estos juegos están prohibidos (al igual que el *heavy metal*) por miedo a que ejerzan una influencia demoníaca sobre sus aficionados de menor edad. El denominado «pánico satánico» causa una gran crispación a escala nacional, pero esta mala fama parece impulsar las ventas de los juegos y discos hasta cotas sin precedentes.

La mayoría de los hogares carecen de un ordenador personal, pero en los que sí hay uno, los modelos más extendidos son el Apple II y el Commodore 64, principalmente porque ofrecen un catálogo de videojuegos más elaborados que las consolas Atari, Colecovision o Intellivision de la época, incluyendo títulos como *Zork* y *Castle Wolfenstein*. Esto cambia en 1985 con la llegada a los Estados Unidos de la NES (Nintendo Entertainment System), una consola relativamente asequible que consigue que *Super Mario Bros.* arrase en toda la nación.



03

EDAD	19
ATRIBUTOS	19
PUNTOS DE SUERTE	20
HABILIDADES	20
OBJETOS	20
MOTIVACIÓN	21
PROBLEMA	21
ORGULLO	21
RELACIONES	21
ESTADOS	21



LOS NIÑOS

La esfera del eco estaba en medio de la cantera de grava. Del interior llegaba el zumbido de una melodía apagada cuando el viento retumbaba contra las paredes metálicas. Kalle y Olof entraron corriendo en el artefacto y empezaron a gritar para probar el eco. Un par de pigargos aletearon inquietos alrededor de la esfera. Yo me quedé fuera, recordando la vez anterior con mi abuelo. Ahora que lo pienso, me doy cuenta de que puede que éste sea mi primer recuerdo de haber sentido nostalgia. Es curioso, un día de verano y tres niños de nueve años, uno de ellos paralizado en pleno juego por un recuerdo de cuando era pequeño.



RIKSENERGI



A excepción del Director de Juego, cada jugador controla a un Niño al que interpretará durante la historia. Esta caja de inicio incluye cinco hojas de personaje de Niños ya creados con los que podéis jugar. Si no llegáis a un acuerdo a la hora de decidir quién jugará con cada Niño, resolved el problema con una tirada de dados.

Este capítulo explica cómo funcionan los Niños en términos de juego, y presenta un buen número de reglas y conceptos importantes. Las reglas completas para crear tus propios Niños, a los que interpretar después en las partidas, se incluye en el manual básico de *Historias del Bucle*.

EDAD

En este juego, tu personaje tiene entre 10 y 15 años. La edad de tu personaje afecta a las puntuaciones de sus atributos y a la cantidad de puntos de Suerte que tiene, pero también sirve para que te hagas una imagen mental del Niño y sepas cómo has de interpretarlo.

ATRIBUTOS

Tu Niño está definido por cuatro atributos que revelan en qué destaca y cómo puede afrontar los Conflictos. Estos atributos son **CUERPO**, **TECNOLOGÍA**, **CORAZÓN** y **MENTE**. Las puntuaciones de estos atributos están entre el 1 y el 5, e indican el número de dados que debes tirar cuando intentas superar un Conflicto relacionado con cada uno de ellos.

- **CUERPO** es la capacidad para saltar alto, correr rápido, luchar, colarte sin que nadie te vea y trepar.
- **TECNOLOGÍA** es la capacidad para comprender máquinas y robots, programar aparatos tecnológicos, forzar cerraduras y construir cosas.
- **CORAZÓN** es la capacidad para hacer amigos, mentir, conocer a las personas adecuadas, crear un buen ambiente y persuadir a los demás.
- **MENTE** es la capacidad para hallar puntos débiles, comprender personas, situaciones y criaturas, resolver acertijos y relacionar datos aparentemente inconexos para explicar una situación.



RIKSENERGI

PUNTOS DE SUERTE

Los puntos de Suerte son un recurso que puedes utilizar para superar Conflictos con más facilidad, ya que te permiten volver a lanzar los dados. Esto se explica con más detalle en el Capítulo 04. En este juego, los Niños más pequeños son más afortunados que los mayores. Empiezas el juego con un número de puntos de Suerte igual a 15 menos tu edad. Tus puntos de Suerte se reponen al principio de cada sesión de juego. Tampoco puedes tener un número de puntos de Suerte por encima de tu cantidad inicial.

Cuando cumples un año, tu cantidad máxima de puntos de Suerte se reduce en 1 de manera permanente.

HABILIDADES

Cada atributo está asociado a tres habilidades, que representan campos de experiencia en los que el Niño puede tener más preparación. El nivel de una habilidad varía de 0 a 5, e indica el número de dados que puedes añadir a la tirada cuando intentes superar un Conflicto, aparte de los dados que aporte el atributo relacionado con esa habilidad.

CUERPO

- **SIGILO** es la capacidad para esconderse y moverse sin ser oído ni visto.
- **FUERZA** es la capacidad para levantar objetos pesados, pelear y resistir penurias físicas.
- **MOVIMIENTO** es la capacidad para trepar, mantener el equilibrio y correr deprisa.

TECNOLOGÍA

- **MAÑA** es la capacidad para construir y manipular aparatos mecánicos.
- **PROGRAMACIÓN** es la capacidad para crear y manipular programas informáticos y dispositivos electrónicos.
- **CÁLCULO** es la capacidad para comprender el funcionamiento de máquinas y demás sistemas técnicos.

CORAZÓN

- **CONTACTOS** es la capacidad para conocer a la persona adecuada.
- **CARISMA** es la capacidad para cautivar, mentir y manipular a los demás.
- **LIDERAZGO** es la capacidad para conseguir que los demás trabajen bien en equipo, y también para ayudarlos cuando están asustados, tristes o confusos.

MENTE

- **INVESTIGACIÓN** es la capacidad para encontrar cosas ocultas y deducir conclusiones correctas de los hechos conocidos.

- **COMPRENSIÓN** es la capacidad para conocer el dato adecuado o encontrarlo en la biblioteca.
- **EMPATÍA** es la capacidad para comprender las motivaciones de una persona, animal o cualquier otro tipo de ser consciente, así como para identificar sus puntos débiles.

OBJETOS

Algunos Objetos pueden resultar útiles para superar Conflictos. Los Objetos pueden proporcionar a las tiradas una bonificación que va de 1 a 3 dados adicionales.

Para obtener esta bonificación, su utilidad debe resultar evidente. Un monopatín otorga una bonificación a tu **MOVIMIENTO** si estás huyendo de un abusón por la calle, pero no para trepar a un árbol. El Director de Juego debe negar esta bonificación si considera el uso del Objeto poco razonable.

La mayoría de lo que los Niños encuentran durante un Misterio son simples accesorios, cosas cotidianas que se describen para la puesta en escena, pero que no afectan a las tiradas. Puede ser un palo tirado en el bosque, una botella de refresco o una libreta. El DJ decide cuáles de estas cosas son Objetos que proporcionan bonificaciones y cuáles sólo cumplen una función decorativa.

OBJETO DISTINTIVO

Tu personaje empieza la partida con un Objeto distintivo; funciona igual que los demás Objetos, pero también ayuda a explicar quién y cómo es tu Niño.

Este Objeto te concede 2 dados de bonificación en toda situación donde pueda utilizarse para superar un Conflicto. El Objeto distintivo no desaparece ni se rompe bajo ninguna circunstancia, a menos que tú lo desees. Si lo pierdes o te lo roban, siempre lo encontrarás antes de que termine el Misterio. Un Objeto distintivo no puede ser utilizado por los demás Niños.

CONSEGUIR NUEVOS OBJETOS

Puedes encontrar o construir cosas, incluso adiestrar criaturas, para conseguir nuevos Objetos durante un Misterio. El Director de Juego adjudicará al Objeto una bonificación



(de 1 a 3 dados adicionales), dependiendo de lo eficaz que lo considere para la función que está cumpliendo. Es habitual que en la descripción del Misterio se mencionen los Objetos que pueden encontrarse en él.

MOTIVACIÓN

Tu Motivación es la razón que te lleva a meterte en situaciones peligrosas y complicadas para resolver Misterios con tus amigos. Te ayuda a comprender a tu Niño, y facilita el planteamiento de un nuevo Misterio; pase lo que pase, los Niños querrán desentrañarlo.

PROBLEMA

Todos los Niños tienen un Problema. Puedes mantener el tuyo en secreto o compartirlo con los demás Niños. El Problema forma parte de la Vida Cotidiana; es algo que te preocupa a diario. Durante la partida, el Director de Juego usará el Problema para enfrentarte a Conflictos.

ORGULLO

Todo Niño tiene un Orgullo, algo que le hace sentirse fuerte, importante y valioso. El Director de Juego debería utilizar la fuente de Orgullo de tu personaje para enfrentarlo a Conflictos, preparando escenas que lo pongan en relieve o lo amenacen. Un compañero de clase podría resultar ser igual de bueno que tú, o incluso mejor. Papá está a punto de perder su empleo en el parque de bomberos. Están maltratando a un animal.

El Orgullo es también una herramienta que te permite comprender e interpretar a tu Niño. Su Problema y su Orgullo pueden interactuar, y éste último podría incluso llegar a convertirse en un Problema, pero también pueden ser dos cosas totalmente separadas. Una vez por Misterio, puedes utilizar tu Orgullo para obtener un éxito automático en una tirada. Puedes hacerlo después de haber fallado una tirada, o incluso después de haberla superado, si quieres añadirle un éxito adicional (ver página 26). Debes explicar cómo te ayuda tu Orgullo en esa ocasión.

EJEMPLO

Director de Juego: *El hoyo del suelo está oscuro y húmedo, y oís que abajo resuena algo. Cuando os asomáis por el borde, os parece que el sonido es una risa. Una risa mecánica y diabólica. ¿Qué hacéis?*

Jugador 1 (Olle): *Yo me echo para atrás. —Creo que deberíamos buscar otra forma de entrar —.*

Jugadora 2 (Anita): *—De eso nada —. Te miro fijamente a los ojos, pero en realidad estoy muerta de miedo. —Vamos a bajar, y vamos a detener a esa cosa —. Me deslizo poco a poco*

por el agujero, procurando hacer el mínimo ruido posible.

Director de Juego: *Haz una tirada de SIGILO.*

Jugadora 2: *He fallado, pero voy a usar mi Orgullo, —No le tengo miedo a nada —, ¡así que lo consigo!*

RELACIONES

Cada hoja de personaje pregenerado ya incluye las Relaciones con los demás Niños del grupo y con un personaje no jugador. La función de las Relaciones con los PNJ es establecer una conexión entre los Niños y los extraños fenómenos que ocurrirán cuando empiecen a jugar.

ESTADOS

Los Niños no pueden morir, pero sí pueden padecer Estados de carácter negativo. Cuando intentas superar un Conflicto y fracasas, o si fuerzas una tirada (ver Capítulo 04), puedes sufrir un Estado. Existen cinco Estados, y los cuatro primeros no son muy graves: Disgustado, Asustado, Cansado y Herido. La interpretación exacta de un Estado puede variar, y es posible que deba adaptarse a la situación específica que la ha provocado.

Eres tú quien decide qué Estado padecer en cada situación; sufres una penalización de -1 dado en todas las tiradas hasta que te hayas recuperado de ella. Los Estados son acumulativos, así que si padeces dos, por ejemplo, sufres una penalización de -2 dados en todas las tiradas. Si has marcado los cuatro Estados leves y sufres otro más, entonces quedas Abatido.

Si tu Niño está Abatido, le ha pasado algo realmente malo. Tiene heridas físicas o mentales, y fracasará automáticamente en todas las tiradas hasta haberse recuperado.

ESTADOS

Estado	Penalización
Enfadado	-1
Asustado	-1
Cansado	-1
Herido	-1
Abatido	Fracaso automático

Los Estados también indican cómo has de interpretar al Niño. Tú decides el peso que quieres darle al efecto de estos Estados en tu interpretación. El Director de Juego puede ayudarte formulándote algunas preguntas: ¿Cómo te sientes? ¿Qué es lo que te enfada y cómo lo expresas? Nunca te sientas obligado a interpretar un Estado si prefieres no hacerlo.



SUFRIR ESTADOS	24
LA TIRADA DE DADOS	24
OBJETOS Y ORGULLO	25
SUERTE	25
CONSEGUIR LO CASI IMPOSIBLE	25
RESPONDER PREGUNTAS	26
COMPRAR EFECTOS	26
PERSONAJES NO JUGADORES	26
TIRADAS FALLIDAS	27
FORZAR LA TIRADA	27
AYUDARSE MUTUAMENTE	28
CONFLICTOS PROLONGADOS	28
SIGILO (CUERPO)	29
FUERZA (CUERPO)	29
MOVIMIENTO (CUERPO)	29
MAÑA (TECNOLOGÍA)	29
PROGRAMACIÓN (TECNOLOGÍA)	30
CÁLCULO (TECNOLOGÍA)	30
CONTACTOS (CORAZÓN)	30
CARISMA (CORAZÓN)	31
LIDERAZGO (CORAZÓN)	31
INVESTIGACIÓN (MENTE)	31
COMPRENSIÓN (MENTE)	32
EMPATÍA (MENTE)	32



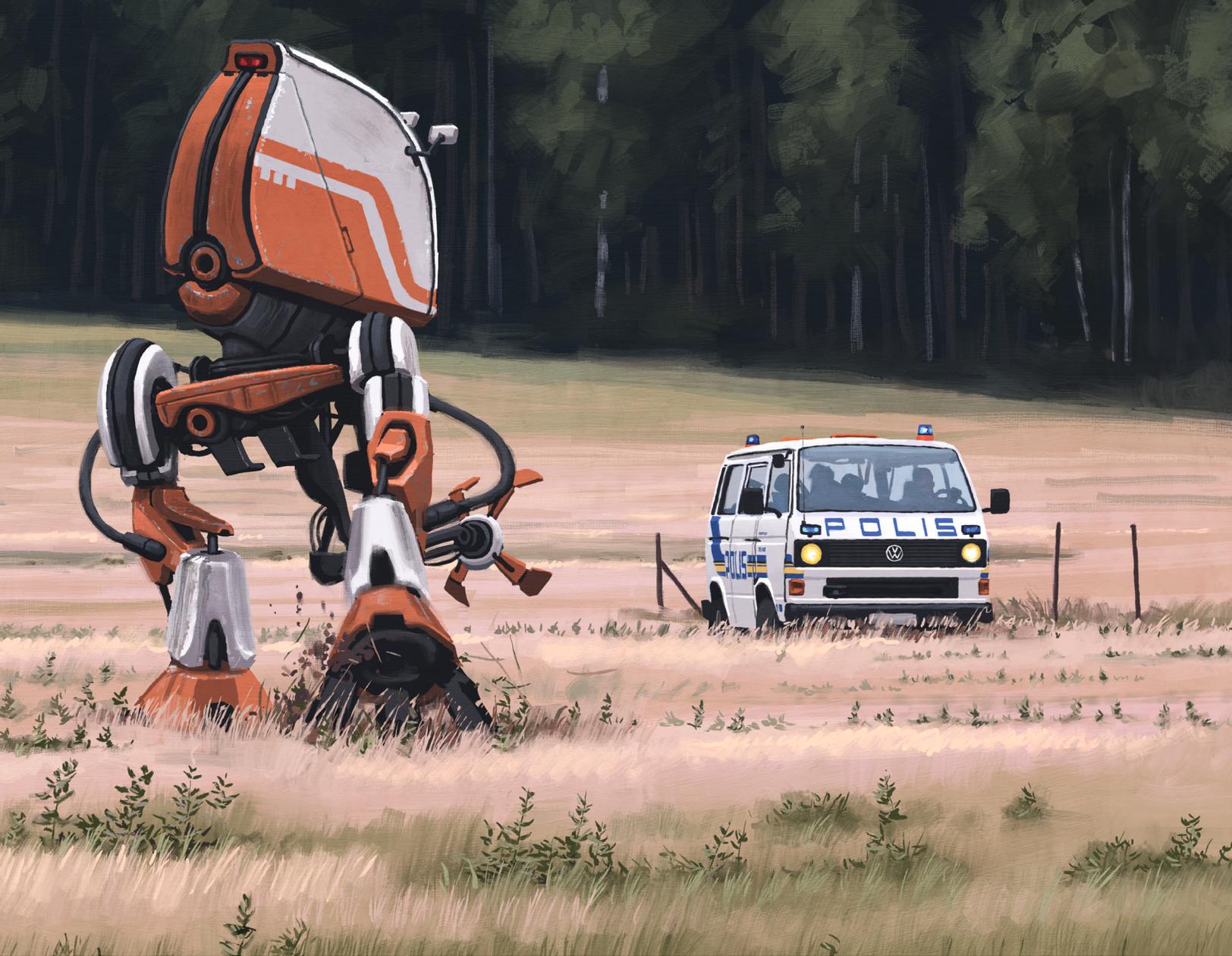
RIKSENERGI



CONFLICTOS

«Perro de caza solicitando permiso para regresar a la ba...». Un repentino crujido de ramas en la loma que había tras el robot me interrumpió. Aterrorizados, vimos cómo se giraba con una velocidad inesperada, y cómo cruzaba por completo el claro en un segundo, como una araña que se moviese a la velocidad del rayo. Un aterrorizado faisán salió volando de unos matorros, emitiendo graznidos para señalar el peligro, y escapando por poco de las pinzas del robot, que se cerraron en el aire a escasos centímetros de sus plumas.

Mi amigo Lo me miró fijamente, aterrado, y susurró «Solicitud concedida, vuelva a la base, corto y cierro». Entonces, salimos corriendo.



Los Conflictos son circunstancias que impiden que los Niños hagan algo: puede ser algo malo que está a punto de ocurrir o una posibilidad plagada de peligros. Es labor del Director de Juego crear Conflictos, pero los Niños también pueden encontrarse con Conflictos debido a sus propias acciones. Los Conflictos se integran en la conversación que forma la partida y son descritos por el DJ como personas o criaturas haciendo cosas, o como sucesos que tienen lugar. El DJ les pregunta a los jugadores cómo reaccionan sus personajes, y éstos pueden intentar superar el Conflicto de algún modo, o ignorarlo y dejar que suceda.

EJEMPLO

Director de Juego: *Os coláis en el colegio a través de la puerta abierta. Todo está en silencio y los rayos de la luna que atraviesan las ventanas son vuestra única iluminación.*

Jugador 1 (Olle): *Me muevo lentamente por los pasillos en dirección al despacho del director.*

Director de Juego: *Cuando estás pasando junto a la clase de Química, oyes pasos al otro lado de la esquina. Alguien se acerca a donde estás y te verá en unos segundos. ¿Qué haces?*

Jugador 1: *¡Mierda!*



RIKSENERGI



CONFLICTOS TÍPICOS

- Alguien espera junto a la entrada y te verá si intentas pasar al interior.
- Uno de los matones del colegio te arroja una botella.
- El perro del señor mayor está encadenado a un árbol del jardín; parece estar enfermo y echa espuma por la boca.
- Mamá se niega a dejarte salir esta noche.
- Tus padres vuelven a discutir.
- El coche te deja en la parte sur de la isla; el camino hasta tu casa, en mitad de la noche, te va a resultar muy largo.
- Tus compañeros de clase no te creen.
- Te mira como si te estuviese viendo por primera vez en su vida. Ahora tienes la ocasión de decirle cuáles son tus verdaderos sentimientos por él.
- El robot te ataca con su garra.
- El portal se abre con un rugido atronador, y todos los que están en la habitación se ven succionados por él, incluso tú.

SUFRIR ESTADOS

En algunas ocasiones, el Director de Juego te avisará de que sufrirás un Estado (ver Capítulo 03) si no superas un Conflicto. Esto debería suceder sólo cuando estas consecuencias negativas resulten obvias. Si sufres un Estado que ya tienes marcado en la hoja de personaje, debes marcar otro diferente.

LA TIRADA DE DADOS

Describes cómo intentas superar el Conflicto y lo que quieres conseguir. El Director de Juego puede pedirte más detalles si piensa que la situación no está del todo clara, o puede pedirte que cambies de opinión si estás intentando hacer algo que es imposible.

Coge un número de dados igual a la puntuación en el atributo que corresponda a la habilidad que vayas a usar. Entonces añade a la tirada tantos dados como tu nivel en esa habilidad. Si no encuentras ninguna habilidad apropiada, lanza sólo los dados del atributo. Cada resultado de 6 es un éxito. En la mayoría de los casos, un éxito es todo lo que necesitas para superar un Conflicto.



OBJETOS Y ORGULLO

Puedes usar tu Objeto distintivo para una tirada cuando resulte adecuado (el Director de Juego tiene la última palabra). Te proporciona 2 dados adicionales.

También puedes usar tu Orgullo una vez por Misterio. Te proporciona un éxito automático. Puedes usar tu Orgullo tras fallar una tirada, o para sumar un éxito adicional tras tener éxito en una tirada.

EJEMPLO

Director de Juego: *En el fondo del agujero yace una tablilla de piedra en la que hay grabados extraños caracteres y figuras.*

Jugador 3 (Dennis): *Yo la cojo. ¿Entiendo lo que dice?*

Director de Juego: *Sin pararte a estudiarla antes en la biblioteca, no.*

Jugador 3: *Vale, la meto en mi mochila y voy en bici a la biblioteca del colegio. Poco después, estoy sentado ante una mesa cubierta de libros.*

Director de Juego: *Haz una tirada de*

COMPRENSIÓN.

Jugador 3: *Tengo MENTE 4 y COMPRENSIÓN 3, así que lanzo 7 dados. (Lanza los dados). ¡He sacado un 6, así que tengo éxito!*

Director de Juego: *Cuando abres un libro sobre los faraones, te das cuenta de que estos símbolos son jeroglíficos egipcios. La tablilla debe haber viajado por el tiempo atravesando algún portal. Habla de un monstruo con piel dura y brillante, y manos de dos largos dedos que pueden levantar a un hombre adulto con facilidad.*

Jugador 3: *¿Entiendo qué significa eso?*

Director de Juego: *No más de lo que tú mismo ya puedes suponer.*

CONFLICTOS TÍPICOS CON AMENAZA DE ESTADO:

- Tu hermano mayor intenta hacerte una llave de lucha libre frente a tus compañeros de clase. Corres el riesgo de Enfadarte.
- El coche empieza a dar bandazos por la autopista. Si se estrella, todos resultaréis Heridos.
- Los dos robots militares empiezan a buscaros con sus focos frontales. Si os encuentran, os Asustarán.
- Estás atrapado en una isla. Si no encuentras la forma de salir de allí, te Cansarás.
- El ruido del extraño portal suena diferente a cualquier sonido conocido en la historia de la Tierra. Si seguís escuchando, os Asustaréis.



SUERTE

Puedes gastar un punto de Suerte cuando falles una tirada para poder volver a realizarla, sin necesidad de forzarla (ver página 27). Una vez que vuelves a tirar, ya no puedes elegir quedarte con la anterior tirada. No puedes gastar más de un punto de Suerte en cada tirada. Tu máximo de puntos de Suerte, que se recuperan tras cada de sesión de juego, es igual a 15 menos tu edad. No se puede tener más del máximo del personaje.

CONSEGUIR LO CASI IMPOSIBLE

En ciertas ocasiones, puede necesitarse más de un éxito para superar un Conflicto. Puede que estés intentando hacer algo casi imposible, como persuadir a tu madre para que te deje salir aunque el jardín de la casa esté lleno de robots, o saltar desde un puente a un coche que está pasando por debajo a toda velocidad. Este tipo de acciones pueden requerir dos o incluso tres éxitos. El Director de Juego debería exigir más de un éxito sólo en los casos más extremos.

SIN TURNOS NI INICIATIVAS

En muchos juegos de rol, los conflictos y el combate se dividen en segmentos de acción que se van resolviendo uno a uno, en orden. No es el caso de *Historias del Bucle*. En lugar de esto, cada acción se resuelve con una sola tirada de dados. Eso no significa que no pueda haber más de una tirada en cada escena de acción: esto lo debe decidir el diálogo entre los jugadores, lo que suceda a continuación y lo que parezca razonable. No olvides describir tu acción antes de lanzar los dados. Al final, el Director de Juego tendrá la última palabra a la hora de determinar qué es posible.



Conflictos	Éxitos requeridos
Normal	1
Difícil	2
Casi imposible	3

RESPONDER PREGUNTAS

Algunas habilidades te permiten hacerle preguntas al Director de Juego. El DJ debe responderlas verazmente y con tanto detalle como sea posible, teniendo en cuenta la situación. Si has superado un Conflicto, mereces algo más que respuestas vagas y verdades a medias.

EJEMPLO

Jugador 1 (Olle): —Papá, ¿has estado engañando a mamá? —.

Director de Juego: —¡Por supuesto que no! ¿Cómo puedes preguntar siquiera algo así? ¡Vete a tu cuarto! No quiero escuchar ni una palabra más de esas tonterías —. Parece que está muy cabreado.

Jugador 1: Intento averiguar si está mintiendo.

Director de Juego: Haz una tirada de **EMPATÍA**.

Jugador 1: Éxito. Veamos... Quiero saber si está mintiendo y quiero saber cómo se siente.

Director de Juego: Está mintiendo del todo. Está furioso, pero también avergonzado, y de repente te das cuenta de que también tiene mucho, mucho miedo.

COMPRAR EFECTOS

Si tienes más éxitos de los que necesitas para superar un Conflicto, los éxitos adicionales se pueden usar para comprar beneficiosos efectos adicionales. Estos efectos se describen para cada habilidad. Se puede comprar el mismo efecto varias veces. El Director de Juego decide qué efectos están disponibles en cada situación, o si incluso ninguno lo está.

EJEMPLO

Jugador 2 (Anita): Hago una tirada de **FUERZA** para lanzar a mi hermano al suelo con una llave de lucha libre. ¡Tres 6! ¿Puedo comprar efectos?

Director de Juego: Por supuesto.

Jugador 2: Puedo comprar dos efectos, veamos... Le he humillado y no tengo que volver a tirar los dados para este mismo Conflicto.

Director de Juego: Vale, pero recuerda que tiene que ser este mismo Conflicto, así que sólo podrás ganarle sin tirar los dados si te ataca frente a otros. Ahora cuéntanos cómo es la llave y cómo humillas a tu hermano.

PERSONAJES NO JUGADORES

El Director de Juego nunca tira los dados para los personajes no jugadores. Cuando intentan superar un Conflicto, el DJ decide si tienen éxito o fallan. Si sus acciones ocasionan Conflictos, los Niños pueden intentar prevenirlos o superarlos. Cuando un PNJ te ayuda, el DJ puede bonificar tu tirada con 1, 2 o 3 dados adicionales. Esto sólo sucede en raros casos. Lo normal es que los Niños sólo puedan depender de los demás Niños.

PNJ ESPECIALES

Algunos PNJ son especialmente duros de pelar. Contarán con uno o más *atributos especiales*, con una puntuación de 2 o 3. Los Conflictos relacionados directamente con un atributo especial resultan particularmente



difíciles de superar: para hacerlo, necesitarás un número de éxitos igual a la puntuación de ese atributo especial. El Director de Juego tiene la última palabra a la hora de decidir si un atributo especial se aplica a una tirada.

EJEMPLO

Un caudaloso río con el atributo especial **CORRIENTES SALVAJES 2** significa que los Niños que intenten vadearlo tendrán que obtener dos éxitos para superar esa tirada de **MOVIMIENTO**. Los Niños que intenten luchar contra un depredador con **BESTIA FERROZ 3**, o incluso huir del animal, necesitarán tres éxitos. Si tratan de engañarlo, o superar el riesgo que supone por medio del ingenio y no por medios físicos, sólo es necesario un éxito.

TIRADAS FALLIDAS

Si no obtienes suficientes éxitos, tu acción falla. Los intentos fallidos de superar un Conflicto nunca deben interpretarse como que no ha sucedido nada. La situación cambia, de algún modo, normalmente a peor. El Director de Juego decide qué sucede. Puede que tengas que marcarte un Estado, o puede que tengas que enfrentarte a un nuevo Conflicto, o puede que sufras una Complicación (ver más adelante).

FORZAR LA TIRADA

Cuando fallas una tirada, puedes volver a intentarlo inmediatamente, esforzándote hasta el límite de tus capacidades mentales o físicas. Esto se llama *forzar la tirada* y sólo puede hacerse una vez, inmediatamente después de fallar la tirada. Debes describir cómo te entregas totalmente a esa labor. También puedes forzar una tirada en la que hayas tenido éxito para poder comprar efectos.

Cuando fuerzas una tirada, debes marcar antes uno de tus Estados. Elige el Estado que mejor encaje con la situación. Después, vuelves a tirar todos los dados, menos los que hayan obtenido un resultado de 6. Si esta nueva tirada tiene éxito, el Director de Juego te describe cómo sucede. Si la nueva tirada también falla, no puedes volver a forzarla (aunque puedes usar un punto de Suerte o tu Orgullo).

Si el Conflicto ya incluía una amenaza a un Estado, puede que tengas que marcar dos Estados si forzaste la tirada pero fallaste de nuevo cuando volviste a tirar los dados. Puedes forzar una tirada antes o después de usar un punto de Suerte.

COMPLICACIONES

El fallo en una tirada no debería convertirse en un obstáculo infranqueable. Para hacer que el Misterio progrese incluso cuando fallan las tiradas de dados, el Director de Juego puede usar Complicaciones. Cuando sufres una Complicación después de fallar una tirada, se considera que has tenido éxito en la parte crucial de lo que intentabas hacer, pero también que algo ha ido mal. El DJ decide qué sucede. La palabra «pero» suele surgir mucho en estos casos.

Las Complicaciones pueden presentar nuevos Conflictos inmediatos, incorporar el riesgo de un nuevo Conflicto, proporcionar una Pista parcial (obligando a los Niños a seguir investigando) o hacer que los Niños tengan que cambiar de planes. Estos son algunos ejemplos:

- Consigues saltar la valla y entrar en el desguace, pero el perro guardián te oye.
- Cuando sales remando al lago, el dueño de la barca viene corriendo desde el aparcamiento.
- Sales corriendo y consigues cogerle el cuaderno de notas al científico, pero se parte por la mitad.



EJEMPLO

Jugador 2 (Anita): *La miro a los ojos e intento parecer triste. —Pero mamá, por favor, si no nos llevas en coche nos perderemos la fiesta —.*

Director de Juego: *Haz una tirada de CARISMA.*

Jugador 2: *Vaya, fallo.*

Director de Juego: *Está levantando el dedo índice y a punto de abrir la boca. ¿Quieres forzar la tirada?*

Jugador 2: *Sí, claro. Aparto la mirada y digo fríamente —Si papá estuviera vivo lo haría —.*

Director de Juego: *¿Qué Estado te marcas?*

Jugador 2: *Me estoy Enfadando mucho ahora.*

Director de Juego: *Vale. Vuelve a tirar todos los dados.*

Jugador 2: *Nada, tampoco consigo ningún éxito ahora.*

Director de Juego: *Tu madre no dice nada, pero te mira fijamente.*

Jugador 2: *Empiezo a llorar de verdad, avergonzada, y me voy a mi cuarto. Me siento fatal.*





AYUDARSE MUTUAMENTE

Un Niño puede ayudar a otro a superar un Conflicto si la situación lo permite. Para ayudar a otro Niño, describe qué haces, y tu amigo obtendrá 1 dado adicional para su tirada. Nunca se puede obtener más de 1 dado adicional para la tirada de este modo, aunque ayuden varios Niños. El Director de Juego tiene la palabra final a la hora de determinar si la ayuda es posible. Cuando ayudas a alguien, también obtienes los resultados de esa tirada. Esto significa que, si falla, sufres las mismas consecuencias que el Niño que hizo la tirada.

CONFLICTOS PROLONGADOS

A veces, en un momento crucial de un Misterio, los Conflictos pueden ser tan decisivos que los Niños deben idear un plan y trabajar en equipo, y una sola tirada de dados no basta para reflejar la situación en la que se encuentran. Cada Niño tendrá su papel en el éxito o fracaso final del plan. Esto se llama un Conflicto Prolongado.

1. QUÉ ESTÁ EN JUEGO

El Director de Juego explica qué es lo que está en juego, qué pasará si los Niños fracasan.

2. NIVEL DE AMENAZA

El DJ declara el número total de éxitos que los Niños necesitan para superar el Conflicto. Un Nivel de Amenaza igual al doble del número de Niños se considera normal, uno igual al triple del número de Niños se considera difícil, y uno igual al cuádruple del número de Niños se considera casi imposible.

Los atributos especiales (ver página anterior) de los PNJ no se tienen en cuenta en los Conflictos Prolongados; ya se incluyen en el Nivel de Amenaza.

3. EL PLAN

Los Niños deciden qué quieren hacer, acuerdan qué habilidad usará cada uno, y en qué orden actuarán para hacer sus tiradas. Los Niños pueden elegir qué habilidades usan, pero el DJ puede negar cualquier uso poco razonable.

4. SE JUEGAN LAS ESCENAS

Cada Niño tiene su escena para actuar y lanzar los dados de la habilidad escogida. Los éxitos se suman para alcanzar el Nivel de Amenaza, pero también se pueden usar para comprar efectos adicionales. Si hay tiempo, un Niño puede hacer una tirada de **LIDERAZGO** para crear una reserva de dados (ver página 31) en lugar de sumar éxitos para superar el Nivel de Amenaza.

5. RESULTADO

Cada Niño lanza los dados una vez, forzando la tirada si quiere, y cuando todas las escenas hayan terminado, el número total de dados que han obtenido un 6 se compara con el Nivel de Amenaza del Conflicto Prolongado.

- Si la suma total de éxitos es menor que la mitad del Nivel de Amenaza, los Niños han fracasado completamente.
- Si la suma total de éxitos alcanza la mitad del Nivel de Amenaza, los Niños pueden marcarse Estados adicionales para conseguir más éxitos. Cada Estado marcado cuenta como un éxito adicional. Si lo desean, los Niños pueden quedar Abatidos para igualar el Nivel de Amenaza; en este caso, conseguirán parcialmente lo que se habían propuesto. Los detalles dependen del DJ.
- Si la suma total de éxitos alcanza el Nivel de Amenaza, sin tener que marcarse Estados adicionales, los Niños consiguen lo que se habían propuesto y superan el Conflicto.



HABILIDADES

SIGILO (CUERPO)

La capacidad para esconderse, moverse sin ser detectado y robar.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Proporcionas un éxito a otro Niño.
- Encuentras algo inesperado, o más cantidad de la que esperabas.

FUERZA (CUERPO)

La capacidad para levantar cosas pesadas, pelear, y soportar situaciones físicamente exigentes.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Proporcionas un éxito a otro Niño.
- Impresionas, atemorizas o humillas a alguien.
- Inmovilizas a tu rival.
- Le quitas algo a tu rival.
- Tu rival pierde la consciencia.
- No tienes que tirar los dados para superar este mismo Conflicto en el futuro.
- Evitas cualquier daño colateral.

MOVIMIENTO (CUERPO)

La capacidad para trepar alto, mantener el equilibrio, correr velozmente, alcanzar a alguien que huye, o huir.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Proporcionas un éxito a otro Niño.
- Impresionas a alguien.
- Nadie advierte tu presencia.

MAÑA (TECNOLOGÍA)

La capacidad para construir y manipular máquinas y otros aparatos mecánicos.

CONSTRUIR

El Director de Juego te dirá lo que hace falta para construir algo. Estos son algunos ejemplos de lo que se puede necesitar:

- Necesitas cierto Objeto.
- Necesitas tener éxito en una tirada de **CÁLCULO**.

- Necesitas tener éxito en una tirada de **COMPRESIÓN**.
- Necesitas tener éxito en una tirada de **PROGRAMACIÓN**.
- Necesitas mucho tiempo.
- Necesitas nuevas herramientas.

Cuando cuentas con todo lo que necesitas, debes hacer una tirada para superar el Conflicto que supone construir el cacharro. Si la tirada tiene éxito, te puntas el Objeto con una bonificación de +1 dado.

EFFECTOS ADICIONALES:

- El cacharro es más resistente de lo esperado; suma +1 a la bonificación (hasta un máximo de +3).
- El cacharro es más versátil de lo esperado; suma +1 a la bonificación (hasta un máximo de +3).
- El cacharro es más discreto de lo esperado; suma +1 a la bonificación (hasta un máximo de +3).

MANIPULAR

La habilidad de **MAÑA** también puede usarse para romper, usar o alterar cacharros mecánicos, forzar cerraduras y conducir vehículos motorizados. A veces, es necesario usar antes **CÁLCULO** para saber cómo hacerlo.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Proporcionas un éxito a otro Niño.
- No tienes que tirar los dados para superar este mismo Conflicto en el futuro.
- Lo haces rápidamente.
- Lo haces silenciosamente.
- Lo haces dando un verdadero espectáculo.

DESCRIBE CÓMO LO HACES

No basta con que digas que usas una habilidad. Tienes que decir qué haces exactamente para poder realizar la tirada. Esto puede hacerse mediante una conversación dentro del mundo de juego, o describiendo tus acciones: cómo observas a un dinosaurio con tus prismáticos, o cómo le abres la cabeza a un robot con un martillo y un destornillador, describiéndole después al resto de jugadores el aspecto que tiene por dentro.



RIKSENERGI

EVITAR ATAQUES

En algunas ocasiones, un PNJ intentará hacerte daño o manipularte. En estas situaciones, describe cómo intentas evitar el Conflicto, y haz la tirada de la habilidad relevante. Si se trata de un ataque físico, como un puñetazo, la habilidad más común para evitarlo es **MOVIMIENTO**. Si el «ataque» del PNJ es de naturaleza social, porque intenta seducirte o mentirte, por ejemplo, usa **CARISMA**. En situaciones en las que necesitas depender de tu ingenio para entender algo mientras aún tienes tiempo de evitarlo, haz una tirada de **COMPRENSIÓN**. Cuando se requiera una vista aguda, como cuando estás adentrándote en una emboscada, haz una tirada de **INVESTIGACIÓN**.



PROGRAMACIÓN (TECNOLOGÍA)

La capacidad para crear y manipular programas informáticos y dispositivos electrónicos. Es la habilidad hermana de **MAÑA**, pero sirve para aparatos electrónicos en lugar de mecánicos.

CREAR

El Director de Juego te dirá lo que hace falta para crear algo. Estos son algunos ejemplos de lo que se puede necesitar:

- Necesitas cierto Objeto.
- Necesitas tener éxito en una tirada de **CÁLCULO**.
- Necesitas tener éxito en una tirada de **COMPRENSIÓN**.
- Necesitas tener éxito antes en una tirada de **MAÑA**.
- Necesitas mucho tiempo.
- Necesitas nuevas herramientas.

Cuando cuentas con todo lo que necesitas, debes hacer una tirada para superar el Conflicto que supone crear el dispositivo. Si la tirada tiene éxito, te apuntas el Objeto con una bonificación de +1 dado.

EFFECTOS ADICIONALES:

- El dispositivo es más efectivo de lo esperado; suma +1 a la bonificación (hasta un máximo de +3).

- El dispositivo es más versátil de lo esperado; suma +1 a la bonificación (hasta un máximo de +3).

MANIPULAR

La habilidad de **PROGRAMACIÓN** también puede usarse para manipular dispositivos electrónicos, como infectar un ordenador con un virus, desactivar una alarma o cierre electrónico, confundir o controlar robots, y manejar inventos extraños como máquinas del tiempo o globos de transformación. A veces, es necesario usar antes **CÁLCULO** para saber cómo hacerlo.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Proporcionas un éxito a otro Niño.
- No tienes que tirar los dados para superar este mismo Conflicto en el futuro.
- Lo haces rápidamente.
- Obtienes información nueva o inesperada.
- Lo haces dando un verdadero espectáculo.

CÁLCULO (TECNOLOGÍA)

La capacidad para saber cómo funcionan los dispositivos técnicos y cómo usarlos. Puede tratarse de robots, máquinas, naves magnetrónicas, cíborgs o despertadores electrónicos. Si tienes éxito en la tirada, puedes realizar dos de estas preguntas:

- ¿Cuál es su propósito?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Cómo puedo usarlo?
- ¿Quién lo construyó?
- ¿Qué peligros puede causar?
- ¿Es legal?

EFFECTO ADICIONAL:

- Haz una pregunta más y suma +1 dado (hasta un máximo de +3) cuando uses esa información.

CONTACTOS (CORAZÓN)

La capacidad para conocer a la persona adecuada y hablar con ella. Dile al Director de Juego quién es esa persona y haz la tirada para superar el Conflicto de encontrarla. Si tienes éxito, la encuentras, o ella encuentra a los Niños, lista y dispuesta para ayudar. Si fracasas, la persona no quiere ayudarte, o puede que incluso quiera herirte, humillarte o hacerte la vida difícil, y venga en tu busca.



EFFECTOS ADICIONALES:

- El contacto lleva consigo todas las herramientas necesarias.
- El contacto puede recuperarte de uno de tus Estados.
- El contacto viene con más gente, que también está dispuesta a ayudar.
- No tienes que tirar los dados para contar con este contacto durante el resto del Misterio que estés jugando.
- El contacto sabe algo importante.
- Puedes usar al contacto una vez como un Objeto con una bonificación de +1 dado (hasta un máximo de +3).

EJEMPLO

Jugador 1 (Olle): *¿Conozco a alguien que pueda ayudarnos a acercarnos al cadáver?*

Director de Juego: *¿Lo conoces?*

Jugador 1: *Eh... Sí, el amigo de mi padre es policía. Le gusta jugar conmigo cuando viene de visita.*

Director de Juego: *¿Cómo se llama?*

Jugador 1: *Le llaman Salmón porque le encanta pescar, pero su nombre de verdad es Oskar.*

Director de Juego: *Haz una tirada de CONTACTOS.*

Jugador 1: *¡Fallo!*

Director de Juego: *De repente, un coche de policía aparca frente al colegio. Todo el mundo se acerca a las ventanas a mirar. Puedes ver que se trata de Salmón, y que se dirige directamente a tu clase, con cara de cabreo. Puede que se haya enterado de lo que hiciste en la fábrica de robots.*

CARISMA (CORAZÓN)

La capacidad para engatusar, mentir, ganarse amistades y conseguir que la gente haga lo que quieras. Como siempre, el Director de Juego decide lo que es factible con esta habilidad.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Te sigue creyendo.
- Has formado una Relación duradera.
- Se arriesgará para ayudarte.
- Intentará persuadir a otros para que te crean.
- Lo has dejado aterrado, confuso o impresionado.
- Se ha quedado prendado de ti.

LIDERAZGO (CORAZÓN)

La capacidad de hacer que tus amigos trabajen en equipo, de ayudarles a concentrarse en la tarea que tienen entre manos en situaciones difíciles, y de tranquilizarlos cuando tengan miedo o no sepan qué hacer.

Si pasas tiempo con los demás Niños, puedes darles una charla inspiradora que los prepare para una situación difícil. Haces una tirada para superar un Conflicto, y tus éxitos se convierten en una reserva de dados (consulta la tabla más adelante). En las siguientes escenas, puedes distribuir estos dados adicionales entre los demás Niños cuando tengan que realizar tiradas para superar Conflictos, pero sólo si actúan como tú les indicas. Tú no puedes usar estos dados adicionales.

Si fracasas en tu intento de **LIDERAZGO**, debes marcarte un Estado, y preguntarles a los demás Niños cómo se ha visto afectada vuestra Relación. Sólo puede haber una reserva de dado activa en cualquier momento; el grupo no puede tener más de un líder.

LIDERAR A LOS DEMÁS NIÑOS

Éxitos	Reserva de dados
1 éxito	2 dados
2 éxitos	4 dados
3 éxitos	6 dados

Si pasas tiempo a solas con otro Niño, dándole consejos y apoyo, puedes recuperarle de uno de sus Estados marcados. Lanzas los dados para superar ese Conflicto, y si tienes éxito, ese Niño se recupera de uno de sus Estados marcados. Si fracasas, tú sufres el mismo Estado ahora. Esta habilidad no se puede usar con Niños Abatidos.

EFFECTOS ADICIONALES:

- Recuperas al Niño de un Estado marcado adicional.
- Te recuperas de uno de tus propios Estados marcados.

INVESTIGACIÓN (MENTE)

La capacidad para encontrar cosas que se han perdido, obtener conclusiones de la información que descubres, resolver enigmas y valorar un sitio o situación. Si tienes éxito en la tirada, puedes realizar dos de estas preguntas:

- ¿Qué hay escondido aquí y dónde está?
- ¿Qué significa eso?





- ¿Qué ha pasado aquí?
- ¿Cómo puedo salvar ese obstáculo para entrar/salir?
- ¿Qué amenazas percibo aquí?
- ¿Dónde está?

Si la tirada falla, has entendido mal algo, alguien ha averiguado algo sobre ti, o sufres un Estado, a elección del Director de Juego.

EFECTO ADICIONAL:

- Haz una pregunta más y suma +1 dado (hasta un máximo de +3) cuando uses esa información.

COMPRESIÓN (MENTE)

La capacidad para tener el dato necesario o poder encontrarlo en la biblioteca del colegio o un sitio parecido. El Director de Juego puede darte la información, o pedirte a ti que te la inventes. Si fallas la tirada, el DJ te da malas noticias o una información errónea (sin decirte de cuál de estas dos opciones ha elegido).

EFECTO ADICIONAL:

- Consigue más información y suma +1 dado (hasta un máximo de +3) cuando uses esa información.

EMPATÍA (MENTE)

La capacidad para descubrir qué hace reaccionar a un ser humano, animal, robot consciente o ciborg, y saber cómo encontrar su punto débil. Necesitas tiempo para estudiar o hablar con la criatura o persona para poder realizar esta tirada de habilidad. Si tienes éxito en la tirada, puedes realizar dos de estas preguntas:

- ¿Cuál es su punto débil?
- ¿Cómo puedo obligarlo a hacer algo?
- ¿Cómo se siente?
- ¿Qué es lo que quiere?
- ¿Qué va a hacer?
- ¿Está mintiendo?

Si fallas la tirada, el Director de Juego te da malas noticias o una información errónea (sin decirte de cuál de estas dos opciones ha elegido), o hace que suceda algo malo.

EFECTO ADICIONAL:

- Haz una pregunta más y suma +1 dado (hasta un máximo de +3) cuando uses esa información.

EJEMPLO

Jugador 2 (Anita): *Quiero saber qué está pensando, así que tiro por **EMPATÍA**, con cuatro dados.*

Director de Juego: *¡Espera, espera, espera! Tienes que estudiarle o hablar con él antes de que puedas entenderle.*

Jugador 2: *Vale, hago eso. Hablo con él.*

Director de Juego: *¿Qué le dices?*

Jugador 2: *Me acerco a él en el patio del colegio y le pregunto qué estaba haciendo ayer en Adelsö.*

Director de Juego: *Se te queda mirando un buen rato. —No fui ayer —.*

Jugador 2: *—Qué raro. Estoy segura de que te vi allí —.*

Director de Juego: *—Te equivocas —. Parece confuso o temeroso. Haz tu tirada.*

CUÁNDO SABES QUE

Existen cuatro habilidades para conseguir información: **COMPRESIÓN**, **INVESTIGACIÓN**, **CÁLCULO** y **EMPATÍA**. En algunos casos, sus usos se solapanán. El Director de Juego deberá decidir junto con los jugadores qué habilidad es la más apropiada en cada situación, y en algunos casos puede que tengas la opción de elegir entre varias habilidades. El DJ tiene la última palabra.

