

Antonio Ferrara



Juego de rol

- Guía de inicio rápido -

STRANGER TALES



INICIO RÁPIDO

CONTENUTI:

PARTE 1

- El mundo de *Stranger Tales*..... 5
- Un juego de rol..... 5
- La receta de *Stranger Tales*..... 6
- *Sistema Fusión*..... 7
- ¿Qué necesitas para jugar?..... 8
- Valientes, Investigadores y Narrador..... 9
- Modos de juego..... 10
- Dados y Pruebas..... 11
- Niveles de dificultad..... 12
- Bonus o Penalización..... 14
- Fichas de *Pizza*..... 16

PARTE 2

- La ficha de Investigador..... 19
- Vida y Muerte..... 27
- Personajes..... 28

PARTE 3

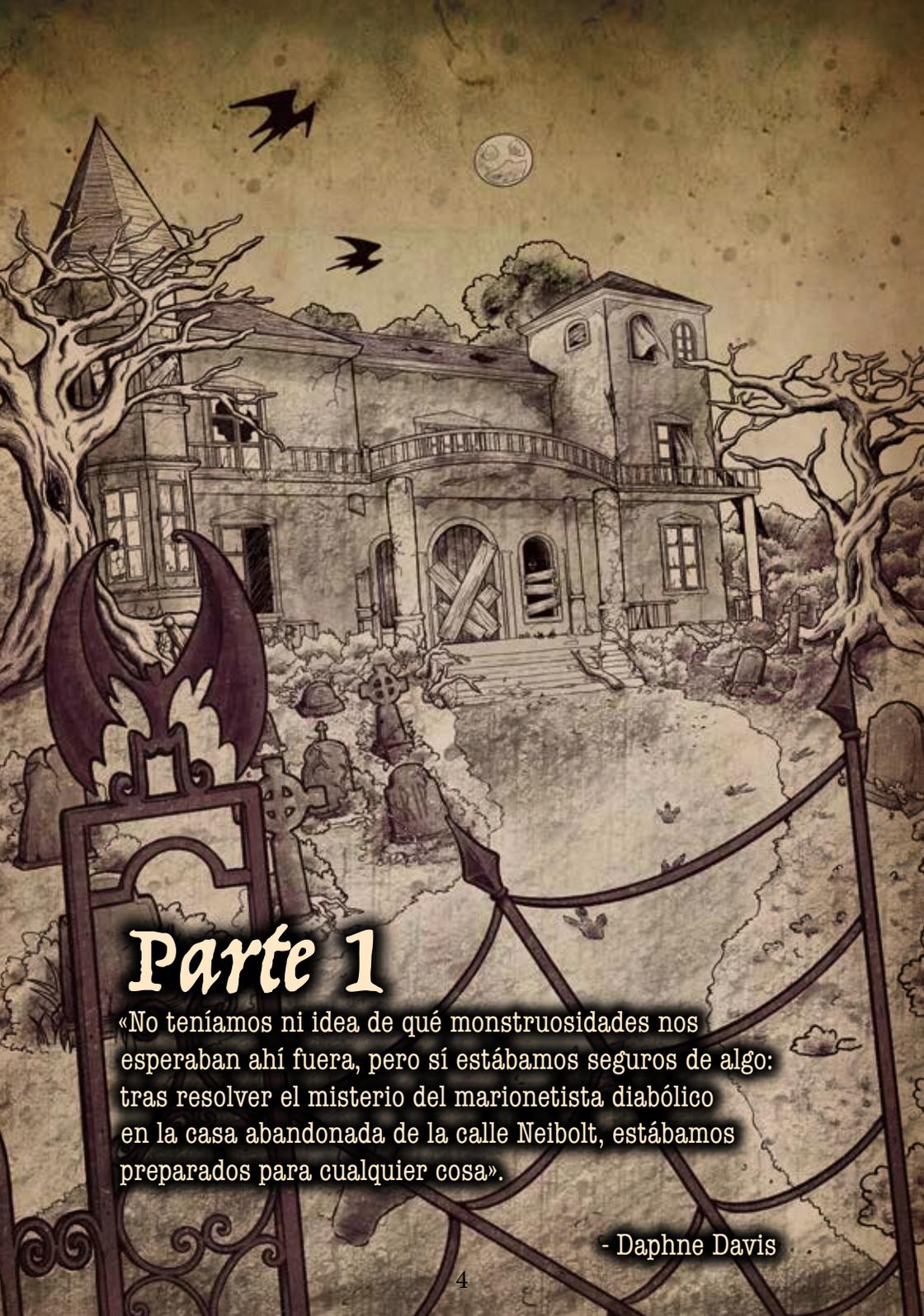
- Preparando un Relato..... 31
- El club..... 31
- El Relato y los Capítulos..... 32
- *Stranger Tales*, el juego completo..... 34

PARTE 4

- Aventura de inicio rápido..... 36



Welcome
to
Crystal Country



Parte 1

«No teníamos ni idea de qué monstruosidades nos esperaban ahí fuera, pero sí estábamos seguros de algo: tras resolver el misterio del marionetista diabólico en la casa abandonada de la calle Neibolt, estábamos preparados para cualquier cosa».

- Daphne Davis

El mundo de Stranger Tales

Estamos en los 80, una época que probablemente hayas vivido directamente o a través de películas, música, juegos de mesa y de ordenador y todo lo que esta década ha dejado atrás en forma de recuerdos. Pero no te preocupes, porque tanto en esta *Guía de inicio rápido* como en la versión final de *Stranger Tales* encontrarás un montón de ideas, incluso si el tiempo ha ido difuminando tus recuerdos.

¿Sabías que los 80 estuvieron plagados de monstruos y criaturas de todo tipo? Si la respuesta es no, probablemente no viviste esa época, o quizás te dijeron que eran solo rumores. Pero si estabas allí, si fuiste un niño durante esos años, entonces sabes de qué estoy hablando. Los monstruos existían y caminaban entre nosotros. Por supuesto, los adultos nunca te habrían creído, pero puedo garantizarte que en esa época la Maldad tenía ojos y piernas, bocas y dientes...

Un juego de rol

Stranger Tales es un juego de rol en el que interpretarás a un niño que tiene que enfrentarse a la Maldad. Pero no es solo eso, también es un enorme ensayo sobre la cultura pop de los 80 y los 90.

Si nunca has jugado a un JdR, no te preocupes, es más fácil de lo que parece. Bajo la supervisión del Narrador, te verás transportado a un mundo en el que serás libre de actuar, explorar e interactuar. Podrás intervenir en el curso de los acontecimientos; serás el arquitecto de tu propio destino y del de tus amigos. Recuerda: ¡el único límite es tu imaginación! ¿Estás preparado para disfrutar de esta estimulante experiencia a caballo entre el sueño y la realidad?

Stranger Tales utiliza una mecánica de juego llamada *Sistema Fusión* y varios dados de seis caras que te permitirán crear y enfrentarte a aventuras increíbles en un mundo de horror y mucho más...

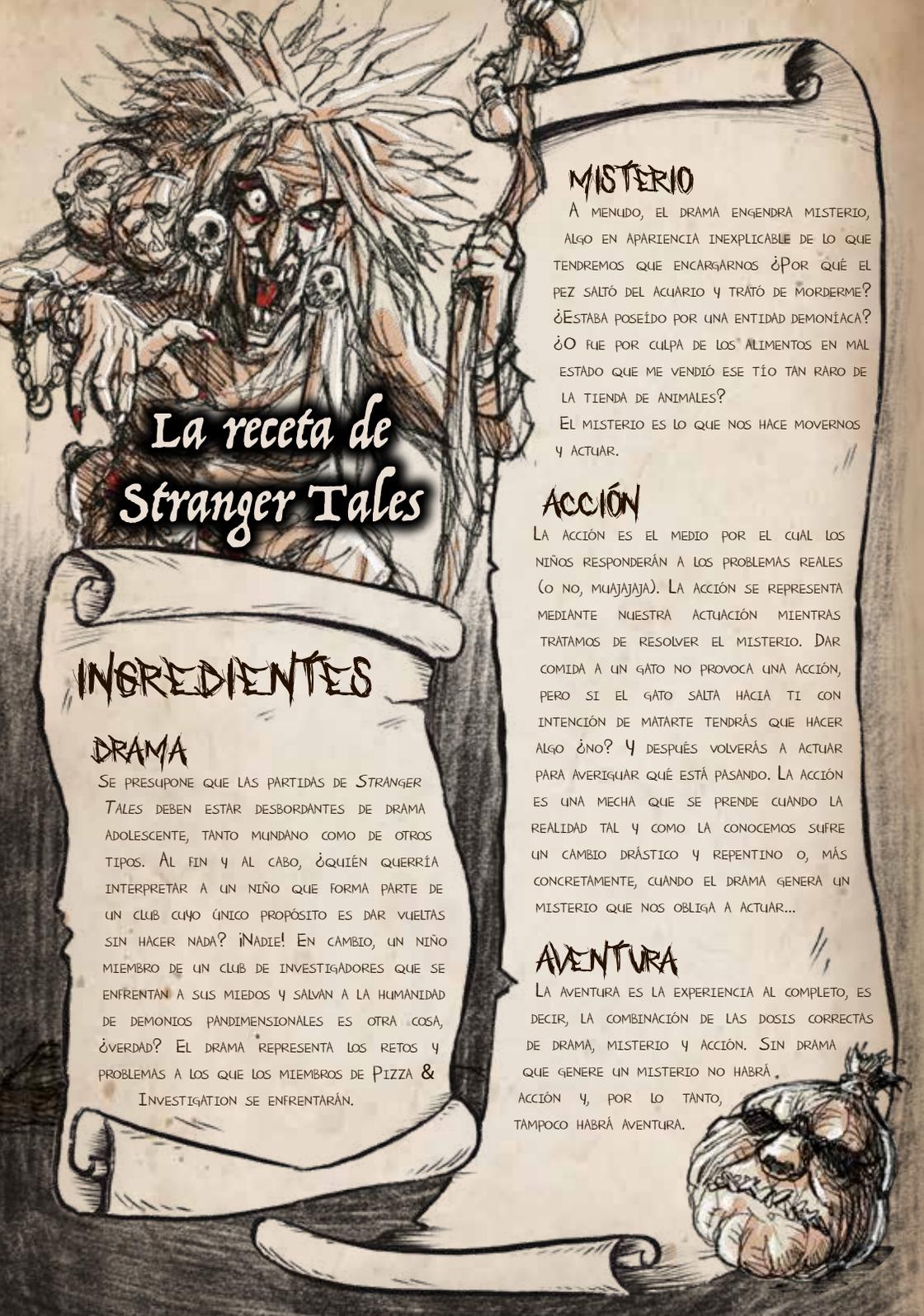
El mundo de juego será lo que tú quieras que sea y seguirá tus reglas. Quizás tus

padres no sean realmente tus padres, esa anciana que vende periódicos en la esquina no sea lo que parece o el cartero oculte un espantoso secreto...

¿Quién sabe?

**SIN EMBARGO, ¡NO
OLVIDES QUE TÚ ERES
EL PROTAGONISTA DE LA
HISTORIA!**





La receta de Stranger Tales

INGREDIENTES

DRAMA

SE PRESUPONE QUE LAS PARTIDAS DE *STRANGER TALES* DEBEN ESTAR DESBORDANTES DE DRAMA ADOLESCENTE, TANTO MUNDANO COMO DE OTROS TIPOS. AL FIN Y AL CABO, ¿QUIÉN QUERRÍA INTERPRETAR A UN NIÑO QUE FORMA PARTE DE UN CLUB CUYO ÚNICO PROPÓSITO ES DAR VUELTAS SIN HACER NADA? ¡NADIE! EN CAMBIO, UN NIÑO MIEMBRO DE UN CLUB DE INVESTIGADORES QUE SE ENFRENTAN A SUS MIEDOS Y SALVAN A LA HUMANIDAD DE DEMONIOS PANDIMENSIONALES ES OTRA COSA, ¿VERDAD? EL DRAMA REPRESENTA LOS RETOS Y PROBLEMAS A LOS QUE LOS MIEMBROS DE PIZZA & INVESTIGATION SE ENFRENTARÁN.

MISTERIO

A MENUDO, EL DRAMA ENGENDRA MISTERIO, ALGO EN APARIENCIA INEXPLICABLE DE LO QUE TENDREMOS QUE ENCARGARNOS ¿POR QUÉ EL PEZ SALTÓ DEL ACUARIO Y TRató DE MORDERME? ¿ESTABA POSEÍDO POR UNA ENTIDAD DEMONÍACA? ¿O FUE POR CULPA DE LOS ALIMENTOS EN MAL ESTADO QUE ME VENDIó ESE TÍO TAN RARO DE LA TIENDA DE ANIMALES? EL MISTERIO ES LO QUE NOS HACE MOVERNOS Y ACTUAR.

ACCIÓN

LA ACCIÓN ES EL MEDIO POR EL CUAL LOS NIÑOS RESPONDERÁN A LOS PROBLEMAS REALES (O NO, MUAJAJAJA). LA ACCIÓN SE REPRESENTA MEDIANTE NUESTRA ACTUACIÓN MIENTRAS TRATAMOS DE RESOLVER EL MISTERIO. DAR COMIDA A UN GATO NO PROVOCA UNA ACCIÓN, PERO SI EL GATO SALTA HACIA TI CON INTENCIÓN DE MATARTE TENDRÁS QUE HACER ALGO ¿NO? Y DESPUÉS VOLVERÁS A ACTUAR PARA AVERIGUAR QUÉ ESTÁ PASANDO. LA ACCIÓN ES UNA MECHA QUE SE PRENDE CUANDO LA REALIDAD TAL Y COMO LA CONOCEMOS SUFRE UN CAMBIO DRÁSTICO Y REPENTINO O, MÁS CONCRETAMENTE, CUANDO EL DRAMA GENERA UN MISTERIO QUE NOS OBLIGA A ACTUAR...

AVENTURA

LA AVENTURA ES LA EXPERIENCIA AL COMPLETO, ES DECIR, LA COMBINACIÓN DE LAS DOSIS CORRECTAS DE DRAMA, MISTERIO Y ACCIÓN. SIN DRAMA QUE GENERE UN MISTERIO NO HABRÁ ACCIÓN Y, POR LO TANTO, TAMPOCO HABRÁ AVENTURA.



SISTEMA FUSIÓN

EL SISTEMA FUSIÓN NO ES NECESARIO PARA JUGAR A STRANGER TALES, PUEDES PRECINDIR DE ÉL SI QUIERES.

Fusión es algo único de *Stranger Tales*: mezcla realidad y ficción, difuminando los límites entre quienes juegan y las historias viven.

¿EN QUÉ CONSISTE?

El *Sistema Fusión* te permite llevar a cabo acciones en el mundo real que tendrán consecuencias en la aventura que estás jugando. Por ejemplo, uno de los Investigadores podría tener dificultades para cavar un hoyo con sus manos desnudas, por lo que decide apelar al *Sistema Fusión*, es decir, te pide ayuda a ti. Sí, ¡a ti que estás leyendo esto! En ese momento, puedes buscar algo útil para cavar, como una cuchara, que puedas prestar a tu personaje colocándolo en la mesa de juego. ¡El Investigador con el que juegas podrá usarlo en el mundo de *Stranger Tales*!

¡Pero ten cuidado! Un exceso de libertad es perjudicial: el *Sistema Fusión* solo puede utilizarse gastando una ficha de *Pizza* (consulta la pág. 16).



NARRADOR: EL RASTRO CONDUCE A UN CLARO. EL BRILLO DE UN OBJETO SOBRESALIENDO DEL SUELO LLAMA TU ATENCIÓN. ¿QUÉ HACES?



TRATO DE SACARLO.

PARECE QUE EL OBJETO ESTÁ BIEN ENTERRADO. NO PUEDES SACARLO.

VAYA, NECESITO ALGO PARA CAVAR, PERO NO TENGO HERRAMIENTAS. GASTO 1 FICHA DE PIZZA ¡PARA ACTIVAR EL SISTEMA FUSIÓN!

VALE, ¡ADELANTE!

INVESTIGADORA: «MIRO A MI ALREDEDOR Y NO MUY LEJOS VEO UNA GRAN CUCHARA OXIDADA. LA COJO PARA AYUDARME A CAVAR».



MUY BIEN. CONSIGUES EL OBJETO SIN PASAR UNA PRUEBA; CON LA CUCHARA PUEDES EXCAVARLO SIN PROBLEMAS.

EN ESE MOMENTO, EL VALIENTE QUE CONTROLA A LA INVESTIGADORA CORRE A LA COCINA Y VUELVE CON UNA CUCHARA GRANDE. LA COLOCA SOBRE LA MESA Y SIGUE INTERPRETANDO A SU INVESTIGADORA.



¿Qué necesitas para jugar?

Empezar una partida de *Stranger Tales* es muy sencillo. Necesitarás:



✓ DE 1 A 6 JUGADORES
(preferiblemente humanos)



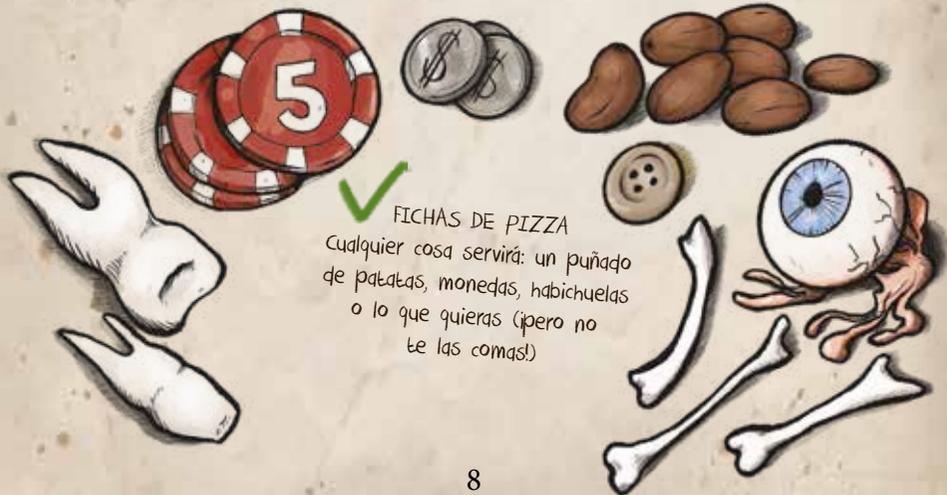
✓ FICHAS DE INVESTIGADOR
(una para cada jugador)



✓ PAPEL Y BOLI
para tomar notas



✓ 5 DADOS
de seis caras (D6)

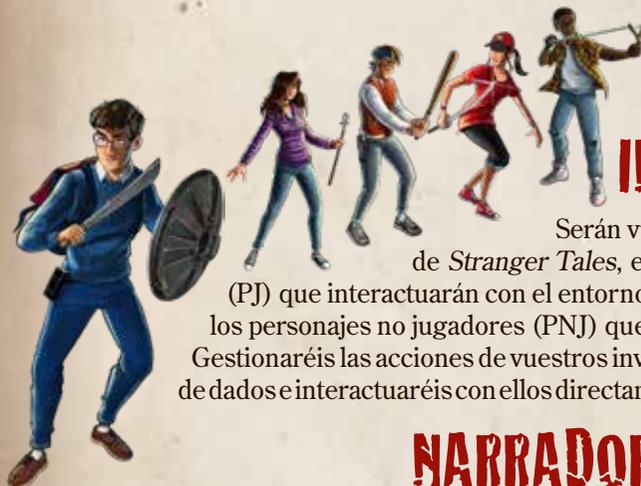


✓ FICHAS DE PIZZA
Cualquier cosa servirá: un puñado
de patatas, monedas, habichuelas
o lo que quieras (pero no
te las comas!)

EN STRANGER TALES EXISTEN
TRES PAPELES FUNDAMENTALES:

VALIENTES

Sois vosotros, los jugadores (gente real) y no los personajes que crearéis. vuestra tarea será ayudar a vuestros áter ego a superar desafíos y resolver misterios mediante el *Sistema Fusión*.



INVESTIGADORES

Serán vuestros áter ego en las aventuras de *Stranger Tales*, es decir, los personajes jugadores (PJ) que interactuarán con el entorno, las criaturas monstruosas y con los personajes no jugadores (PNJ) que encontraréis en vuestro camino. Gestionaréis las acciones de vuestros investigadores a través de las tiradas de dados e interactuaréis con ellos directamente mediante el *Sistema Fusión*.

NARRADOR

Si decides ser el Narrador, deberás dar vida a la aventura que vivirán los Investigadores. Tu tarea será crear la historia que vivirán los Investigadores, los misterios que resolverán y los monstruos que combatirán, además de preparar algunos materiales y el trasfondo. Te tocará a ti interpretar a todos los personajes no jugadores (PNJ) presentes en la historia, sean humanos o no. Serás el contador de historias que describa las situaciones, el entorno y los escenarios, que dará vida a la realidad de *Stranger Tales*. También serás el que arbitre las reglas del juego y quien tendrá la última palabra. Dicho esto, trata de no ser muy estricto con el resto de Valientes; simplemente coordínalos y guía al grupo de Investigadores a una experiencia de juego tranquila y divertida. Los consejos seguro que te vendrán bien, pero la decisión final siempre será tuya.



Modos de juego

Hay tres modos para jugar a *Stranger Tales*.

Gobernante
supremo
indiscutible

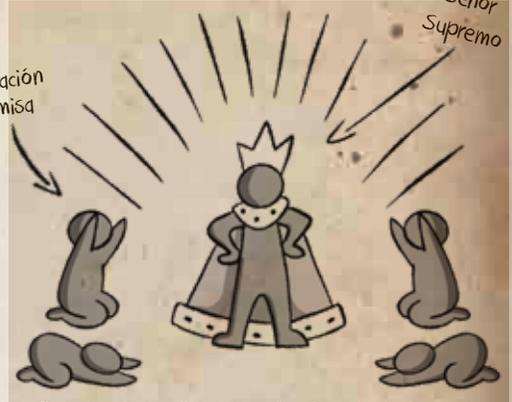


SOLITARIO

(1 solo jugador)

Aventúrate por tu cuenta por los caminos del miedo... Serás el único Valiente presente y serás tanto el Investigador como el Narrador.

Adoración
sumisa

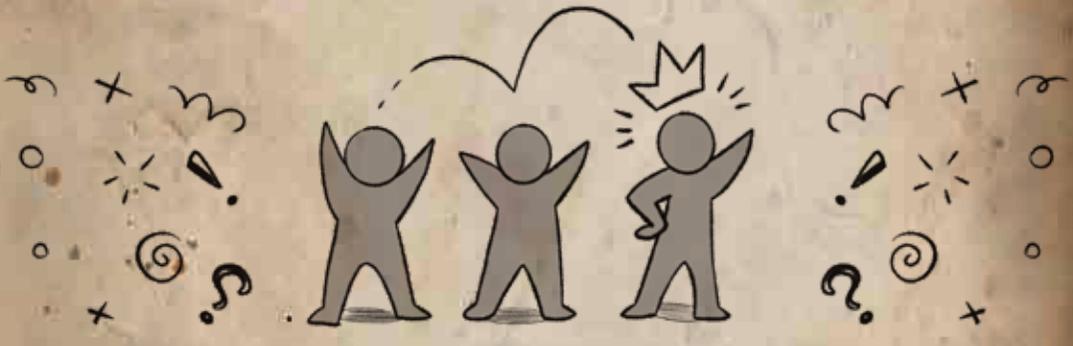


Señor
Supremo

DIRECTOR DE JUEGO

(2 a 6 jugadores)

Uno de vosotros será el Narrador, que dirigirá la partida y os complicará la vida con sus historias de terror.



SIN DIRECTOR

(2 a 6 jugadores)

Los Valientes se turnarán para ser el Narrador. Podéis acordar una trama principal o conducir la historia de forma independiente cada vez que cambie el turno.

¡Vosotros elegís!

Dados y Pruebas

Stranger Tales usa únicamente dados de 6 caras para todas las mecánicas del juego.

Por lo tanto, las tiradas de dados decidirán el resultado de tus acciones y las Características de tu Investigador modificarán estas «Pruebas». Cada Característica está acompañada de un número que indica la cantidad de dados que tienes a tu disposición para intentar pasar una Prueba que use esa Característica.

EJEMPLO: Para levantar un objeto pesado necesitas pasar una Prueba de Fuerza. Como tu Investigador tiene Fuerza 3, tirarás 3 dados.

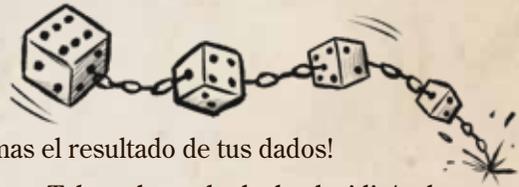
Iniciar una Cadena

¡Olvídate de las tiradas clásicas en la que sumas el resultado de tus dados!

Cuando debes pasar una Prueba en *Stranger Tales*, el resultado lo decidirán las Cadenas que consigas hacer.

Consigues una Cadena cuando los números forman una secuencia ordenada, como 1-2-3 o 3-4, pero no 2-4 o 3-6. El valor de una Cadena es igual a la **cantidad** de dados en la secuencia, de modo que 1-2-3 vale tres Cadenas, 3-4 vale dos Cadenas, etc. El resultado de los dados es irrelevante. Una Cadena formada por 1-2-3 valdrá 3 Cadenas, exactamente lo mismo que otra formada por 4-5-6.

Así que cuantos más dados tengas ¡mejor!



TENLO EN CUENTA A LA HORA DE DISTRIBUIR LOS PUNTOS DE CARACTERÍSTICAS DE TU INVESTIGADOR.

FUE 5 = 5 dados



EL NARRADOR DECIDE QUE DEBES PASAR UNA PRUEBA DE FUERZA +3. POR SUERTE ¡TIENES FUE 5!

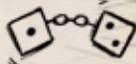


Niveles de dificultad

Para llevar a cabo acciones durante la partida tendrás que pasar Pruebas, que se dividen en cuatro niveles de dificultad:



FÁCIL - NIVEL 1
2 Cadenas



Son Pruebas sencillas para acciones como trepar una valla, mover objetos ligeros, enfrentarse a una criatura bastante débil, etc.



MEDIA - NIVEL 2
3 Cadenas

El Narrador adjudicará esta dificultad para cualquier prueba en la que no quiera que la resolución del problema se dé por sentada, más bien al contrario. Normalmente la necesitas para enfrentarte a una criatura particularmente hostil, saltar sobre un pozo profundo, pelear contra un abusón enfadado, etc.





Aquí las cosas se complican un poco y es probable que el Investigador involucrado en esta Prueba tenga que usar algunas fichas de *Pizza* (consulta la pág. 16). Este tipo de Prueba debería usarse en situaciones desafiantes, como enfrentarse a una horda de marionetas demoníacas, descifrar un libro en un idioma desconocido o esconderse de unos muñecas asesinas.

IMPOSIBLE - NIVEL 4

5 Cadenas

¡Es el nivel de dificultad más alto que puede pedir el Narrador! Consiste en enfrentarse a una prueba devastadora. Un líder demoníaco, alguna criatura gigante o un problema enorme que podría dar al traste con todo el Capítulo o incluso peor.



¿Bonus o penalización?

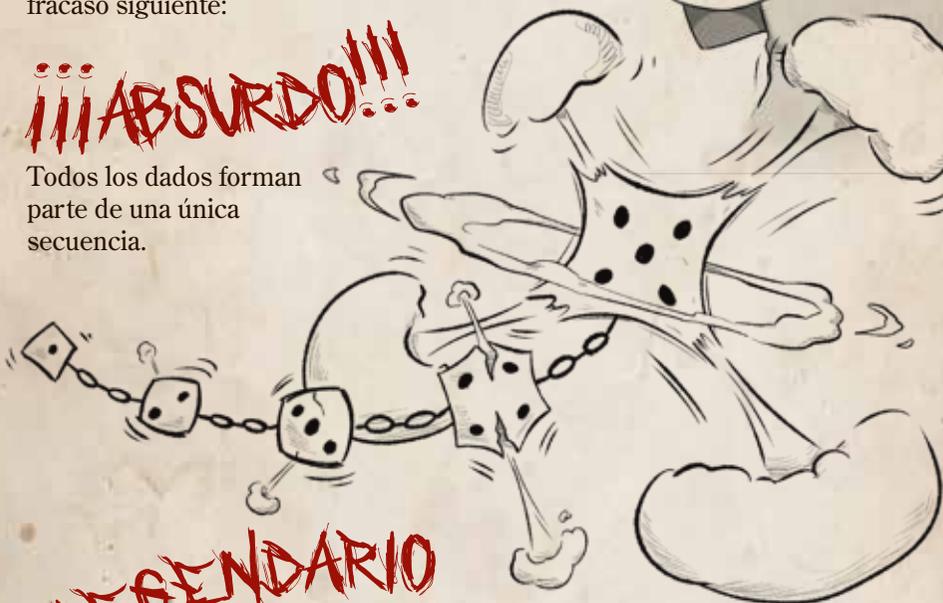
¡NO BASTA
CON PASAR
LA PRUEBA!

En función del margen de éxito o fracaso de la Prueba, el resultado tendrá consecuencias. Por ejemplo, el Narrador puede recompensarte con un BONUS por haber superado la Prueba con dos o tres Cadenas más de las necesarias; o castigarte severamente con una PENALIZACIÓN si resulta que ¡ni siquiera consigues una! En qué consisten los Bonus o las Penalizaciones depende por completo del Narrador, pero como todo en *Stranger Tales*, puedes debatir si crees que el Bonus o la Penalización están desproporcionados.

En cualquier caso, el Narrador se desquitará contigo hasta que esté satisfecho, usando la escala de éxito o fracaso siguiente:

...
!!! ABSURDO!!!
...

Todos los dados forman parte de una única secuencia.



LEGENDARIO



+2 Cadenas
con respecto al
nivel necesario.



BIEN

+1 Cadena sobre el nivel de la Prueba.



¡FRACASO!

-1 Cadena con respecto al nivel de la Prueba.

JUSTITO...

Resultado igual al nivel de la Prueba.

SU COLA VIBRA DE PLACER



!!! CRACK !!!

FRACASO ÉPICO!

-2 Cadenas con respecto al nivel de la Prueba.





Fichas de Pizza

Las fichas de *Pizza* te serán muy útiles para realizar acciones y sacarte de apuros ¡así que no las malgastes!

Puedes utilizar las fichas de *Pizza* que vienen en esta caja o incluso *pizzas* de verdad ¡pero acuérdate de no comértelas!



CON PEPPERONI



CON PATATAS FRITAS



¡LA MUNDIAL!

Acciones activadas con fichas de *Pizza*:

Cuando gastas una ficha de *Pizza*, puedes realizar una de estas acciones:

- Activar un Objeto (consulta la página 20)
- Activar tu Lema (consulta la página 20)
- Activar el Sistema Fusión (consulta la página 7)
- Enfrentate a tu Miedo (consulta la página 22)

Al inicio de la partida, cada Investigador recibe 3 *Pizzas* que podrá utilizar en cualquier momento.



Conseguir más *Pizzas*

Cuando las hayas gastado, el Narrador te dará más de estas fichas suculentas como recompensa por pasar una Prueba de forma «Legendaria», por ejemplo, o porque ha quedado impresionado por tu valentía. En resumen, te las dará como y cuando lo crea conveniente. En cualquier caso, puedes pedir las si crees que has llevado a cabo una hazaña espectacular, aunque el Narrador tendrá la última palabra.

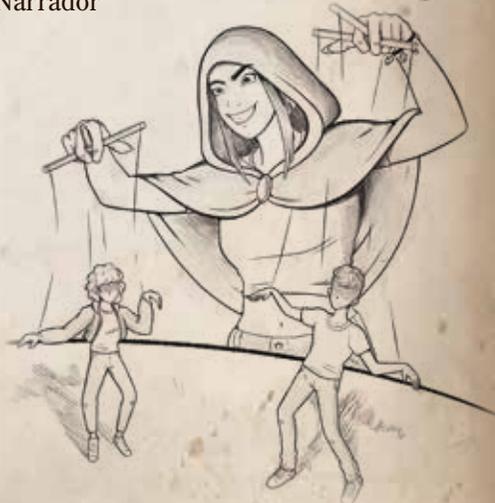


Acciones para el Narrador

Al inicio de la partida, el Narrador también recibirá, como el resto de jugadores, 3 fichas de *Pizza* para gastar en:

- Usar una habilidad especial de un PNJ.

Los personajes de la aventura que no son Investigadores se llaman Personajes No Jugadores. Serán interpretados por el Narrador, que necesitará gastar fichas de *Pizza* para utilizar sus habilidades especiales.



✓ **Obligar a un Investigador a enfrentarse a su Miedo.**

Como explicaremos más adelante, enfrentarse a su Miedo será fundamental para la salud de tu Investigador. Si estás en la parte más alta de tu Escalera de Terror, ¡será suficiente para que el Narrador te dé el golpe de gracia!



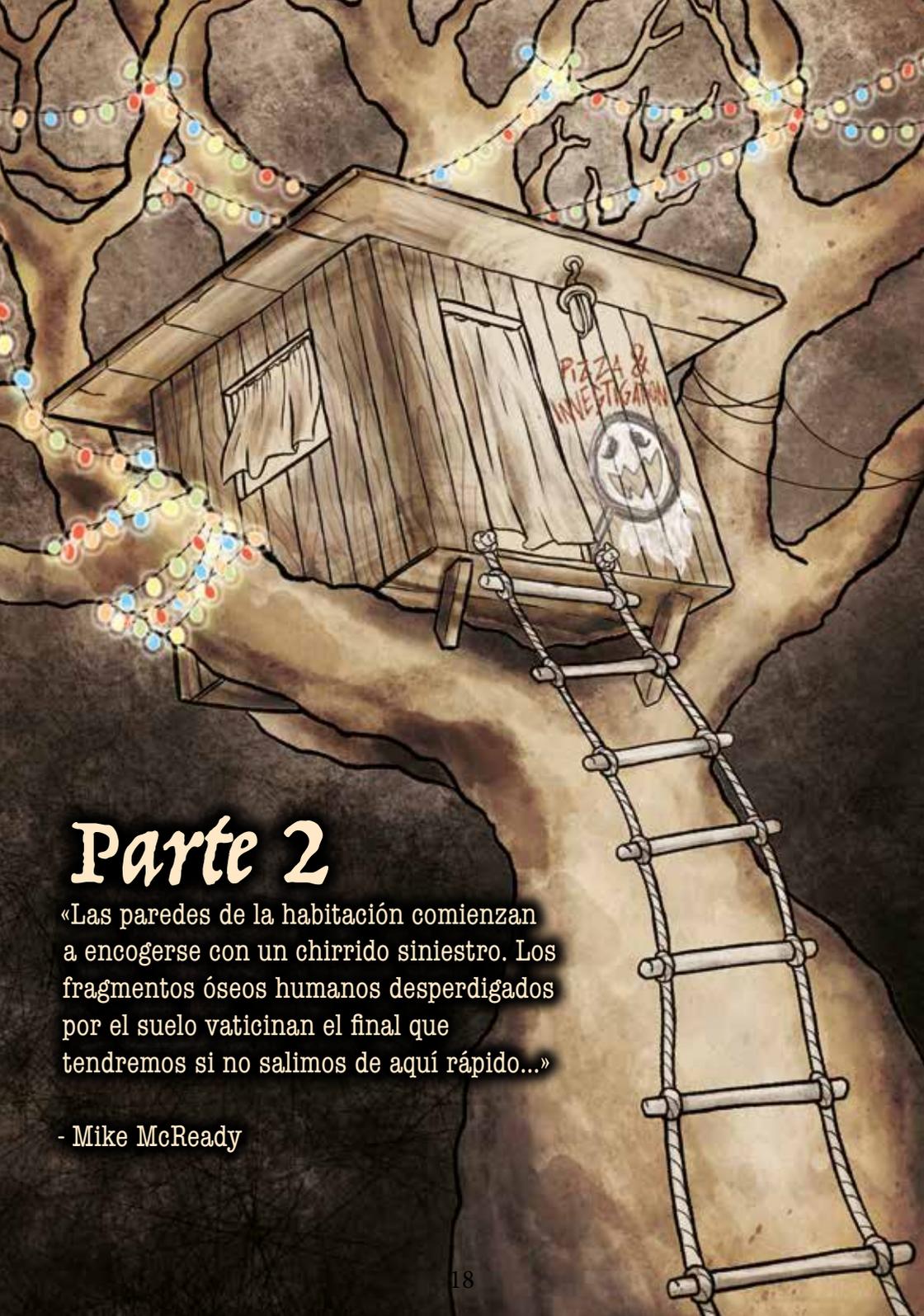
✓ **Elegir la Característica necesaria para pasar una Prueba.**

Normalmente, serán los Valientes los que decidan, según el contexto, qué Característica utilizan en la Prueba a la que se enfrentan. Sin embargo, en este caso el Narrador tiene la capacidad de obligar al Valiente a usar una Característica distinta, quizás una en la que sea más débil.

✓ **Forzar una decisión de grupo.**

A menudo, os enfrascaréis en debates sobre qué opción es la mejor para resolver un misterio, desperdiciando horas hasta que os pongáis de acuerdo. Si esto dura mucho y vuestra cháchara sin sentido pone de los nervios al Narrador, este puede gastar 1 ficha de *Pizza* para callaros y decidir por vosotros.





Parte 2

«Las paredes de la habitación comienzan a encogerse con un chirrido siniestro. Los fragmentos óseos humanos desperdigados por el suelo vaticinan el final que tendremos si no salimos de aquí rápido...»

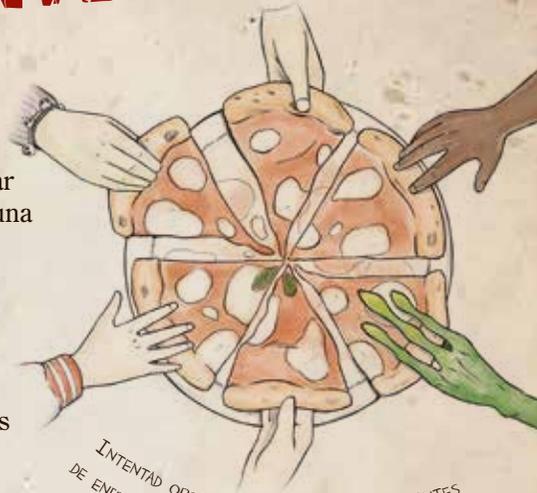
- Mike McReady

LA FICHA DE INVESTIGADOR

Crear un Investigador

Cada Valiente tendrá que encargarse de crear su propio Investigador, pero no debería ser una tarea solitaria. ¡Recuerda que sois un grupo y en vuestra unidad reside vuestra fuerza!

De hecho, antes de empezar con la creación de tu personaje, sería útil leer las Características y las habilidades que puedes elegir y comentarlas con el resto de Valientes para intentar crear un grupo equilibrado.



INTENTAD ORGANIZAROS LO MEJOR POSIBLE ANTES DE ENFRENTAROS A UNA AVENTURA PREPARÁNDOS JUNTOS



TRASFONDO

En este paso, cada Valiente tendrá que crear una pequeña historia personal que le unirá a la gente y los lugares que pueden ser importantes en la historia.

Primero cuenta tu trasfondo al Narrador y después al resto de Valientes para así evitar dar información importante que quizás quieras mantener en secreto a medida que se desarrolla la historia. También puedes decidir que parte de tu historia personal sea común con los otros Valientes, estableciendo relaciones entre los Investigadores como ser hermanos, mejores amigos o grandes rivales.

NOMBRE

También tendrás que elegir un nombre para tu Investigador. ¿A que no te lo esperabas?

EDAD

Recuerda que solo los niños son capaces de ver la Maldad tras el velo de irrealidad que ciega a los adultos...

Por eso, tu investigador tendrá entre 10 y 15 años.

A detailed illustration of the 'FICHA DE INVESTIGADOR' (Investigator Card) template. The card is titled 'STRANGE TALES' and 'FICHA DE INVESTIGADOR'. It has a 'TRASFONDO' section with a large text area. On the right, there are fields for 'EJECIA' and 'BOTAS ABRIA', and a 'MOJILLA' section with a backpack icon. Below that is a 'MATERIAL' section with a grid of numbers 1-10. At the bottom, there is a 'MODO' section with a row of buttons labeled 1-10.

APODO

Vuestros apodos son como nombres en clave de vuestro Club de Investigación, ¡algo así como un equipo especial en una misión secreta! Puedes utilizar un apodo que refleje tu personalidad, alguna característica predominante de tu personaje, tus hábitos, tu apariencia... algo que te guste y te represente.



CÓNDOR
+1 PER

ARMA

Cada Investigador comienza la partida con un arma que le dará 1 punto adicional a una Característica que elija.

MI MADRE SIEMPRE
DECÍA QUE ACABARÍA
SACÁNDOLE EL OJO A
ALGUIEN CON MI
TIRACHINAS...



TIRACHINAS
+1 DES



PALO CON CLAVOS
+1 FUE

MOCHILA

Cada Investigador posee una mochila capaz de llevar hasta 3 objetos que el Investigador podrá utilizar gastando una ficha de *Pizza*.



LEMA

Tu lema es un eslogan que te representa y que tu Investigador suele repetir en determinadas situaciones. Esta acción cuesta 1 ficha de *Pizza* y te permite repetir una tirada de dados (lo que no te asegura que el nuevo resultado sea mejor, pero hemos venido a jugar ¿no?).

En Crystal Country existen lugares muy interesantes en los que buscar armas y objetos especiales, como el cobertizo de herramientas del viejo Jack. Fabrica herramientas extrañas, pero siempre resultan útiles.

Es importante que utilices tu lema en el contexto adecuado o el Narrador podría anular el beneficio.

**¡FUERZA
Y VALOR!**

¡TE PARTIRÉ EN DOS!

**CUANDO LA COSA SE PONE DURA,
LOS DUROS SALEN A JUGAR**

El Narrador puede decidir aceptar (o no) tu lema y el efecto que tiene en la situación. De hecho, puede quedar tan impresionado con tu interpretación que quiera recompensarte. O, por el contrario, quizás decida castigarte.



MEJOR AMIGO

Aquí escribirás el nombre de tu mejor amigo, que podría ser otro Investigador o un PNJ. Os une una confianza profunda y no dudaréis en ayudar al otro en los momentos más difíciles.

EJEMPLO: Si Pedro está en peligro, ¿quién correrá a salvarlo? ¿Su mejor amigo Ray o Mike?

No es necesario que tengas un mejor amigo por el momento, así que puedes dejarlo en blanco hasta que merezca la pena.

ESCALERA DEL TERROR

La Escalera del Terror indica el nivel de terror actual de tu Investigador. Está dividida en 5 Sustos numerados del 1 al 5.



Al inicio de la partida, tu nivel de terror es 0, pero durante la aventura puede subir o bajar en función de la situación. Subir por esta escalera puede penalizar tus Características. De hecho, en el 2º y el 5º Susto, perderás 1 punto de una Característica que elijas.

ASUSTARSE:

Existen varias situaciones en las que te arriesgas a asustarte:

- Cuando tus Puntos de Cuerpo o de Mente descendan a 0 (páginas 26 y 27);
 - cuando falles ciertas Pruebas;
- cuando no seas capaz de sobreponerte a tu Miedo;
 - cuando el Narrador lo considere necesario.

MIEDO

En *Stranger Tales*, el Narrador ¡será el que interprete a la Maldad! Por eso es necesario que cuando crees tu Investigador especifiques cuál será tu mayor miedo. Será un punto débil muy importante para el desarrollo de la historia, ya que el Narrador puede tomar decisiones basándose en tus peores pesadillas...

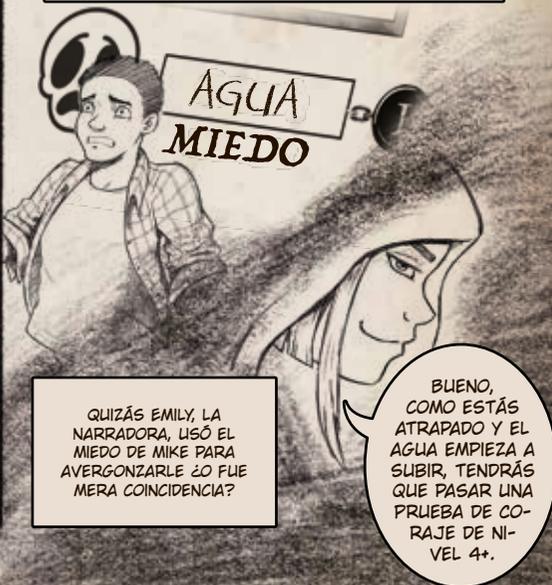
Sobreponerte a tu Miedo te permitirá bajar una casilla en la *Escala del Terror*.

Puedes decidir enfrentarte a tu Miedo por iniciativa propia gastando 1 ficha de *Pizza*, pero esto no garantiza que tengas éxito; de hecho, será el Narrador el que decida qué Prueba deberás pasar y, si no la superas, ¡subirás otro Susto en la Escalera!

Por otro lado, quizás sea el Narrador el que te obligue a enfrentarte a tu Miedo en cualquier momento, así que ten cuidado y no le enfades...



PARA PETER NO ES NINGÚN PROBLEMA, ¡PERO EL MAYOR MIEDO DEL MIKE ES EL AGUA!



QUIZÁS EMILY, LA NARRADORA, USÓ EL MIEDO DE MIKE PARA AVERGONZARLE ¿O FUE MERA COINCIDENCIA?

COMO MIKE TIENE COR (CORAJE) 4, TIRA 4 DADOS, PERO SOLO CONSIGUE 2 CADENAS...

AL FALLAR LA PRUEBA, MIKE SUBE 1 SUSTO EN SU ESCALERA DEL TERROR.



CARACTERÍSTICAS

Todos los Investigadores tienen seis Características: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Sigilo (SIG), Coraje (COR), Percepción (PER) y Conocimiento (CON). Cuando creas tu personaje tienes 20 Puntos de Características (PC) para distribuirlos como quieras, con un máximo de 5 por Característica. Los PC que gastes determinarán el número de dados disponibles para pasar Pruebas que afecten a esa Característica; cuantos más tengas, mayor será la probabilidad de conseguir Cadenas más largas.

Antes de crear tu perfil, sería útil que leyese las descripciones de las Características y hables con el resto del grupo para conseguir personajes equilibrados. De hecho, tendréis que gastar vuestros PC de forma inteligente para conseguir que cada Investigador gaste sus PC para determinados retos. Por ejemplo, Ray podría ser el tanque del grupo, gastar sus PC para maximizar su FUE, y así ser capaz de abrirse paso cuando haya que echar puertas abajo.

Abriéndola es un reto



FUERZA (FUE)

Indica tu fuerza física y se utilizará en Pruebas para mover cosas pesadas, derribar una puerta cerrada, etc.



CORAJE (COR)

Determina tu resistencia ante el miedo y la intimidación. Te servirá para enfrentarte a situaciones en las que se pondrá a prueba tu valentía, como cuando explores lugares oscuros y malvados o cuando te encuentres en habitaciones con el suelo cubierto de arañas peludas...



DESTREZA (DES)

Es tu agilidad y la usarás en aquellas Pruebas físicas donde tengas que realizar acciones como andar por un puente desvencijado, trepar por una pared, etc.

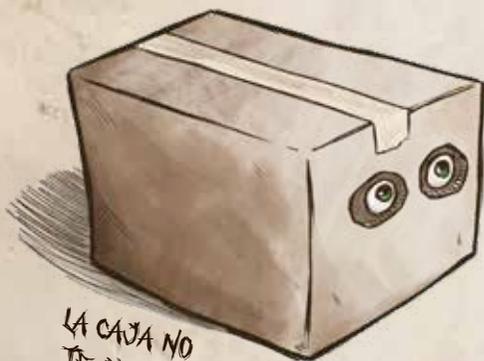


PERCEPCIÓN (PER)

Muestra tu capacidad para ver los detalles importantes. Pedir una Prueba de Percepción será útil cuando intentes escuchar ruidos o voces en habitaciones contiguas, descubrir pistas que no estén a plena vista o percibir la presencia inquietante que te espía...

CONOCIMIENTO (CON)

Es tu conocimiento sobre el mundo visible y el invisible. Te puede venir bien para descifrar pistas o resolver enigmas, o para encontrar el punto débil utilizando lo que ya sabes. También puede ser útil para conocer las leyendas locales y saber a qué criaturas podrías enfrentarte.



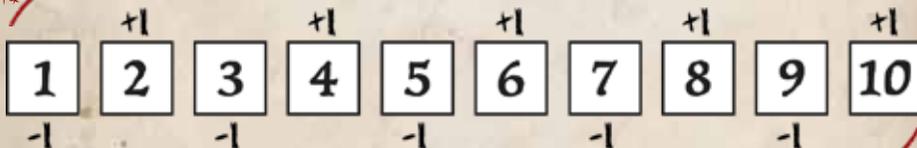
LA CAJA NO
TE DELATA

SIGILO (SIG)

Indica tu capacidad para moverte a hurtadillas, sin que te vean o te escuchen. Muy útil para esconderse y escuchar conversaciones interesantes o para seguir a alguien sin que te pillen.

ESCALA DE EXPERIENCIA

BONUS →



← PENALIZACIÓN

Representa la experiencia que tu Investigador ha ido acumulando durante los Capítulos del Relato.

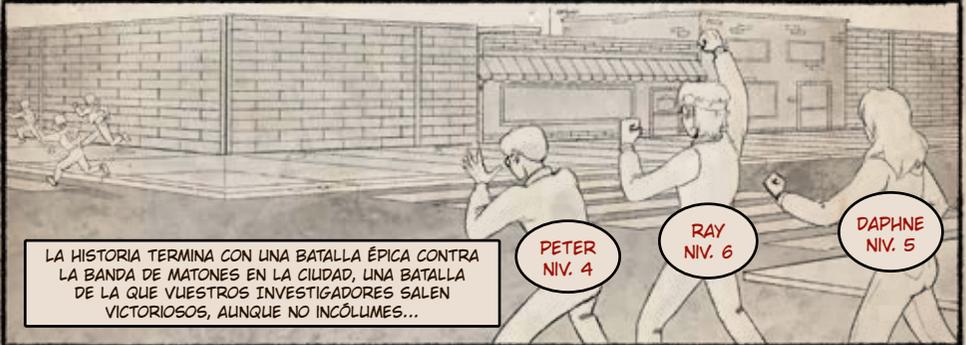
Como puedes ver, está dividida en 10 niveles.

Al final de cada Capítulo, el Narrador decidirá si cada Investigador gana, mantiene o pierde su nivel, en función de los resultados de la partida.

EN EL MODO SIN DIRECTOR, SERÁ UNA DECISIÓN CONSENSUADA ENTRE TODOS LOS VALIENTES

Por cada dos niveles que avances ganarás 1 Puntos de Características,

que podrás asignar libremente en tu ficha. Y a la inversa, si pierdes niveles, tendrás que restar puntos de tus Características.



BUENO, OS HABÉIS ENFRENTADO A UN DESAFÍO MUY DIFÍCIL. AHORA ASIGNARÉ PUNTOS DE EXPERIENCIA.

PETER, TE HAS DESENVUELTO BIEN EN LA PELEA, PERO CASI MUERES, HAS ACABADO EN EL HOSPITAL Y NO PUDISTE LLEGAR HASTA EL FINAL, ASÍ QUE NO SUBES DE NIVEL.



DAPHNE SUBE DE NIVEL PORQUE RESISTIÓ HASTA EL FINAL Y DIO EL GOLPE DE GRACIA A HARRY COOPER, EL JEFE DE LA BANDA DE MATONES.

GANA 1 PC (PUNTOS DE CARACTERÍSTICAS)





VITALIDAD

La Vitalidad es la salud física y mental de tu Investigador.



CUERPO

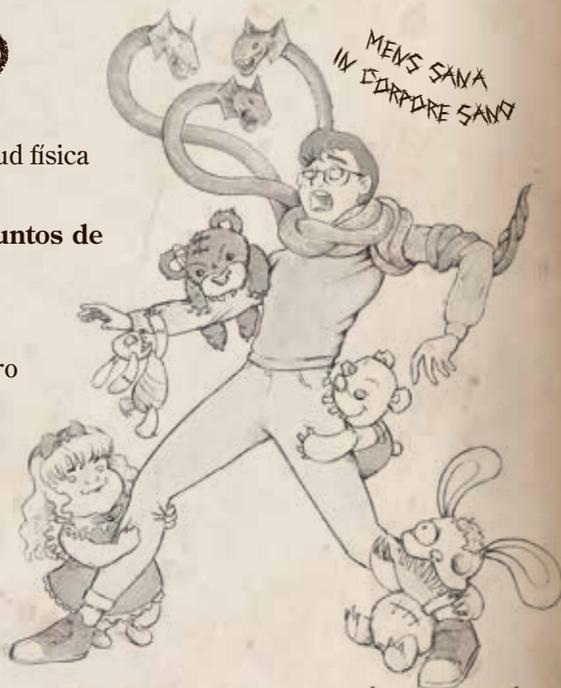
Tus Puntos de Cuerpo representan la salud física de tu Investigador.

Cada Investigador comienza con 5 Puntos de Cuerpo.

ESTAR ATURDIDO:

Cuando un Investigador se quede con cero Puntos de Cuerpo, estará Aturdido. En este caso, subirá 1 Susto en su Escalera del Terror y después recuperará todos sus Puntos de Cuerpo.

Un Investigador Aturdido queda fuera de la acción hasta que la situación se calma y sea capaz de recuperarse (consulta la sección «Vida y muerte»).





MENTE

Los Puntos de Mente representan la cordura de tu Investigador.

Cada Investigador empieza con 5 Puntos de Mente.

ESTAR HECHIZADO:

Cuando un Investigador se quede con cero Puntos de Mente, estará Hechizado. En este caso, subirá 1 Susto en su Escalera del Terror. Para recuperar sus Puntos de Mente, el Investigador tendrá que dedicarse a alguna actividad recreativa (que se explican en la versión completa de *Stranger Tales*).



Vida y muerte

Como hemos explicado, cuando pierdes todos tus puntos de Cuerpo o Mente, sufres un Susto. Por lo tanto, morir de forma definitiva será tu elección: por ejemplo, si quieres cambiar de personaje de forma dramática y teatral; también puede ser el castigo definitivo del Narrador.

LA ELECCION ES TUYA

PERSONAJES

INICIO RÁPIDO

Para que puedas empezar inmediatamente con la aventura de esta *Guía de inicio rápido*, te hemos preparado varios personajes jugadores sacados directamente del juego de mesa *Tales of Evil*. Al final de este manual encontrarás sus fichas rellenas para que puedas empezar a jugar saltándote la fase de preparación.

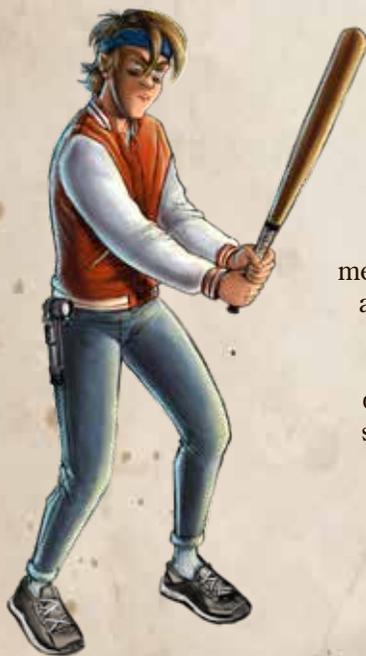
Peter Spencer

El fundador y el cerebro tras *Pizza & Investigation*, el club de investigación del universo de *Tales of Evil*. Le gusta encerrarse en su sótano para construir equipo de dudosa utilidad, aunque está firmemente convencido de que tarde o temprano el mundo se fijará en él y lo alzarán triunfante. Discute constantemente con su hermano Ray, aunque siempre acaba consintiéndole porque, en el fondo, le quiere un montón. Es el único que se ha percatado de los sentimientos de Daphne por su hermano, pero no dice nada porque él está enamorado de ella, aunque no pueda entender por qué una chica tan inteligente pueda ir detrás de un chico tan superficial como Ray.



Ray Spencer

Un chico competitivo y cabezota que, a menudo, se mete en líos sin querer. No tuvo problemas para unirse al equipo de fútbol americano gracias a su corpachón y su agilidad, y es muy popular entre las chicas del colegio. Un fanfarrón con un corazón de oro que no duda en meterse en una pelea para sacar de apuros a sus amigos. Está muy unido a su hermano Peter, con quien fundó la banda *Pizza & Investigation*, a pesar de que sus personalidades diametralmente opuestas provocan que no siempre se entienda con él.



Daphne Davis

Vecina de los hermanos Spencer. Para ella los libros y el conocimiento son un mundo, uno en el que suele refugiarse. A pesar de su apariencia frágil, oculta un carácter feroz que saca cuando es necesario. Está fascinada por lo oculto; sabe casi todo lo que hay que saber sobre mitos y leyendas. Su actitud, muy madura para su edad, asusta a sus compañeros y hace que le sea difícil entablar amistades de verdad. Está secretamente

enamorada de Ray, pero no tiene valor para declararse. Cuando Peter le pidió que se uniera a su club, no lo dudó ni un momento. Además, él ya sabía que sin ella no llegarían muy lejos.



Mike McReady

Un chico ágil y delgado. Es capaz de colarse por sitios muy estrechos por los que no cabría ninguno de los demás. Gracias a su agilidad, ha ganado varias competiciones de atletismo, y sus amigos adoran su capacidad de recuperar la pelota da igual dónde haya ido a parar. Es el mejor amigo de Ray, con quien pasa la mayor parte de tiempo y comparte su capacidad para meterse en líos. Fue el primer miembro reclutado para Pizza & Investigation y siempre es el primero en ir a explorar túneles estrechos y pasadizos secretos.

Leila Redfield

Es una chica muy pragmática a la que le gusta salirse de lo convencional, pero con una personalidad profunda y atenta en su interior. No soporta a la gente falsa, especialmente a las chicas frívolas y coquetas. Llegó a la pandilla por accidente después de encontrar la placa de Mike en el baño de las chicas. El logo despertó su curiosidad, así que siguió al chico después de clase hasta el refugio secreto de Pizza, donde quedó impresionada por la atmósfera de irrealidad del lugar y los chicos que exudaban diversidad por los poros. Cuando pidió unirse al club, Daphne reaccionó con desconfianza y la obligó a pasar una prueba de valor antes de aceptarla. Leila superó la prueba sin dificultad, y entre ellas nació una comedia relación de respeto mutuo.



Parte 3

«Todo comenzó cuando otro chico más desapareció misteriosamente en Crystal Country. Pero la historia se remonta a mucho más atrás, así que empezaré por el principio para explicar cómo nos vimos involucrados en algo que nos sobrepasaba tanto...»

- Peter Spencer



Preparar un Relato

Los primeros pasos para preparar tu partida de *Stranger Tales* son:

- Escoger el **modo de juego**;
- Decidir quién será el **Narrador**;
- Crear los **Investigadores**.

En el manual completo encontrarás capítulos dedicados a los lugares y los PNJ de Crystal Country, la ciudad suburbana americana en la que tendrán lugar tus aventuras, además de leyendas y misterios que te servirán de inspiración.

Habrà secciones dedicadas a monstruos, armas y objetos útiles para la aventura.

El Narrador será el que prepare la historia, inspirándose en el manual o en su propia experiencia, si es que vivió personalmente una adolescencia aventurera en los 80.

DEBERÍAMOS
INVESTIGAR LA CASA
ABANDONADA AL FINAL DE
NEIBOLT STREET. DICEN QUE
DE ELLA SALEN RUIDOS
EXTRAÑOS POR LA
NOCHE...

POR OTRO LADO,
HE ESCUCHADO QUE
HAY UNA CRIATURA
MISTERIOSA QUE VIVE
EN EL FONDO DEL PO-
ZO DEL PARQUE...

EL CLUB

Si tienes el juego de mesa *Tales of Evil*, seguro que conoces el club de investigación *Pizza & Investigation*. Pues bien, al igual que los intrépidos Peter y compañía, tú también puedes crear tu club exclusivo, con reglas y objetivos propios.

Decide cuál será vuestro refugio secreto en el que podréis reunir os y preparar vuestras aventuras.

En la versión completa del juego habrá una sección dedicada por completo al «refugio secreto» para darte ideas.

El Relato y los Capítulos



Desde luego, resolver una aventura completa no será fácil y puede llevaros varias sesiones de juego...

Por lo tanto, habrá una trama principal, llamada Relato, que estará dividida en Capítulos. Cada Capítulo representa una sola partida, como si estuvieras viviendo en una novela de terror del viejo tío Stephen.

Empezamos dando forma al *Misterio...*

¿QuiéN?

¿A qué criaturas te enfrentarás? ¿Con qué personajes te encontrarás? Quizás sean humanos, quizás no, pero seguro que serán hostiles y causarán problemas.

¿Qué?

Aquí está el quid de la cuestión, o el Misterio al que tendrás que enfrentarte.
¿Un niño desaparecido?
¿Avistamientos inquietantes en el bosque?
¿Experimentos extraños en la planta nuclear?

¿Cuándo?

Ya sabes que estás en los 80, pero ¿cuándo exactamente? ¿Coincide con el estreno de una película? ¿Invierno o verano? ¿Navidad o Acción de gracias?

¿Dónde?

Podrías estar en la no muy alegre Crystal Country o en una gran ciudad. ¿Un pueblo entre glaciares? ¿Una casa encantada?

¿Por qué?

¿Cuál es la razón tras el Misterio? ¿El motivo? ¡Tendrás que averiguarlo!
¿Serás capaz de resolver los oscuros e inquietantes misterios?

La tarea del Narrador

MODO DIRECTOR DE JUEGO

El Narrador redactará un borrador del Relato, marcando los puntos más destacados que acontecerán en los diferentes Capítulos usando las 5 preguntas.

Anotará cualquier información útil sobre los lugares, personajes y criaturas que encontrarán los Investigadores.

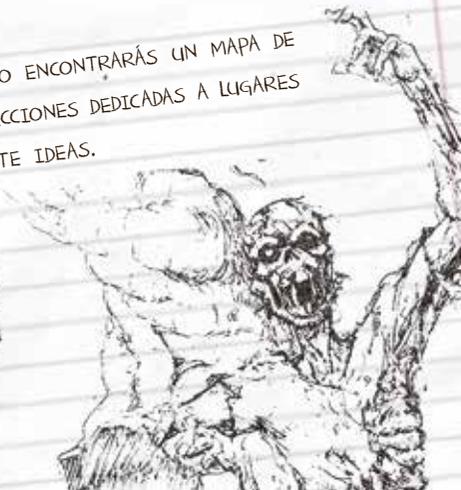
MODO SIN DIRECTOR

Preparad el Relato todos juntos; siéntete libre de improvisar cuando te toque ser Narrador. Anota las cosas importantes y ¡deja que los eventos del final en suspenso te guíen!

MODO SOLITARIO

¡Serás el dueño del mundo y nadie podrá decirte qué hacer!

EN EL MANUAL COMPLETO ENCONTRARÁS UN MAPA DE CRYSTAL COUNTRY Y SECCIONES DEDICADAS A LUGARES Y CRIATURAS PARA DARTE IDEAS.





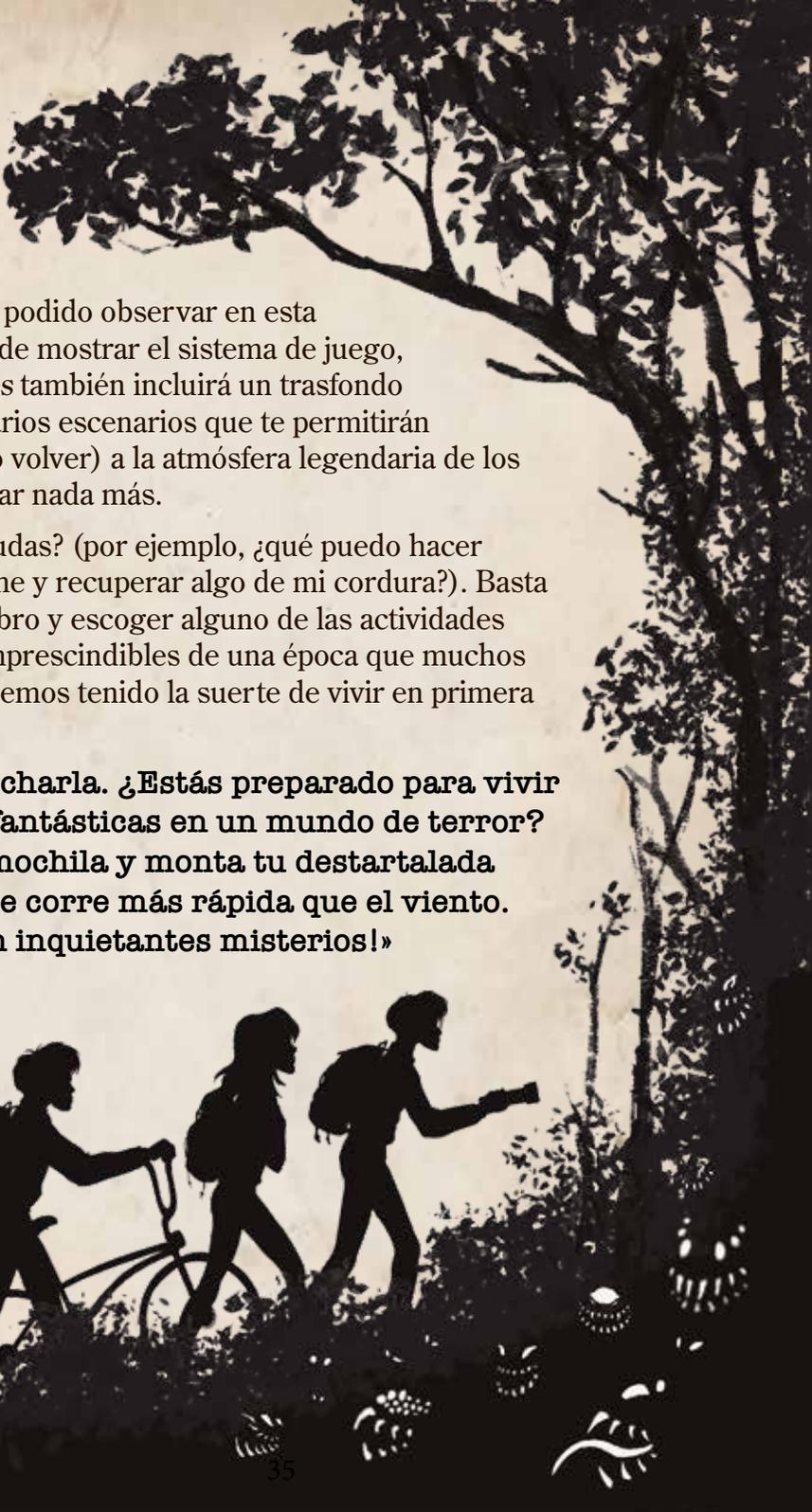
El juego completo...

Lo que hay recogido en este diario no es más que la punta del iceberg del vasto mundo que puede ser *Stranger Tales*. La versión completa será una gran recopilación con toda la información que necesitarás para crear un universo que te hará viajar en el templo.

Contenidos:

- Capítulos que tratan en profundidad todos los temas de esta *Guía de inicio rápido*.
- El papel del Narrador en detalle.
- Los Relatos: como crearlos, gestionarlos y dirigirlos.
- Cómo gestionar las Pruebas.
- Crear y gestionar PNJ.
- Una aventura completa para jugar con *Pizza & Investigation*;
- El mapa de Crystal Country dibujado por los fundadores de *Pizza & Investigation*.
- Un capítulo dedicado a diferentes lugares de Crystal Country.
- Creación de Investigadores.
- Bestiario completo.
- Equipo básico, intermedio y avanzado para los Investigadores.
- Actividades recreativas de la década de los 80.
- El Club y su Cuartel.
- Años 80: visión de la época, hechos históricos y cultura pop.
- Contenidos exclusivos que se liberarán durante el primer relato extraño y que hará que las aventuras de *Pizza & Investigation* cobren vida: ¡el *Kickstarter!*





Como habrás podido observar en esta lista, además de mostrar el sistema de juego, *Stranger Tales* también incluirá un trasfondo completo y varios escenarios que te permitirán sumergirte (o volver) a la atmósfera legendaria de los 80 sin necesitar nada más.

¿Te surgen dudas? (por ejemplo, ¿qué puedo hacer para divertirme y recuperar algo de mi cordura?). Basta con ojear el libro y escoger alguno de las actividades recreativas imprescindibles de una época que muchos de nosotros hemos tenido la suerte de vivir en primera persona.

«Ya vale de charla. ¿Estás preparado para vivir aventuras fantásticas en un mundo de terror? Agarra tu mochila y monta tu destartalada bicicleta que corre más rápida que el viento. ¡Te esperan inquietantes misterios!»



PARTE 4

AVENTURA DE INICIO RÁPIDO

¡Este Relato ya está preparado y te permitirá dar tus primeros pasos en Stranger Tales! Primero, escoge tu modo de juego (pág. 10) y tus Investigadores (pág. 28). Después el Narrador echará un primer vistazo al Relato...





SELECCIONAR



→ MODO DIRECTOR DE JUEGO

Narrador, escucha con atención...

Utiliza el Relato que encontrarás a continuación como el borrador de un guion que puedes seguir o cambiar a tu antojo. De hecho, todo lo que leas en cada Capítulo serán ideas sin un lugar o momento concretos. Deja que tu imaginación te ayude a enriquecer el trasfondo con descripciones y eventos, personajes y monstruos, o lo que sea que surja de tu mente retorcida. Guía y déjate guiar por los Investigadores que se sumergirán en esta historia de terror.

Ahora, lee el primer Capítulo en secreto, ¡y que comience la aventura!

→ MODO SIN DIRECTOR

En cada Capítulo alternaréis el papel de Narrador, así que decidid quién será el primero. El afortunado leerá en secreto únicamente el primer capítulo del Relato y, como en el modo Director de juego, propondrá su versión de la historia al resto de Valientes. En el siguiente Capítulo, el nuevo Narrador hará lo mismo y será libre de seguir por la senda que tomó su predecesor o ¡cambiarlo todo drásticamente para hacerlo más interesante! ¿Quién será el afortunado en narrar el Capítulo Final?

RESISTE LA TENTACIÓN: ¡No leas los Capítulos siguientes antes de terminar el actual!

→ MODO SOLITARIO

¡Tenemos un intrépido!

Muy bien, señor-sin-oposición, empieza directamente la aventura leyendo el primer Capítulo inmediatamente. Recuerda que son simplemente unos apuntes vagos con el objetivo de inspirarte, como una voz que susurra a tu subconsciente y da vida a tus sueños más lúcidos.



EMPECEMOS...

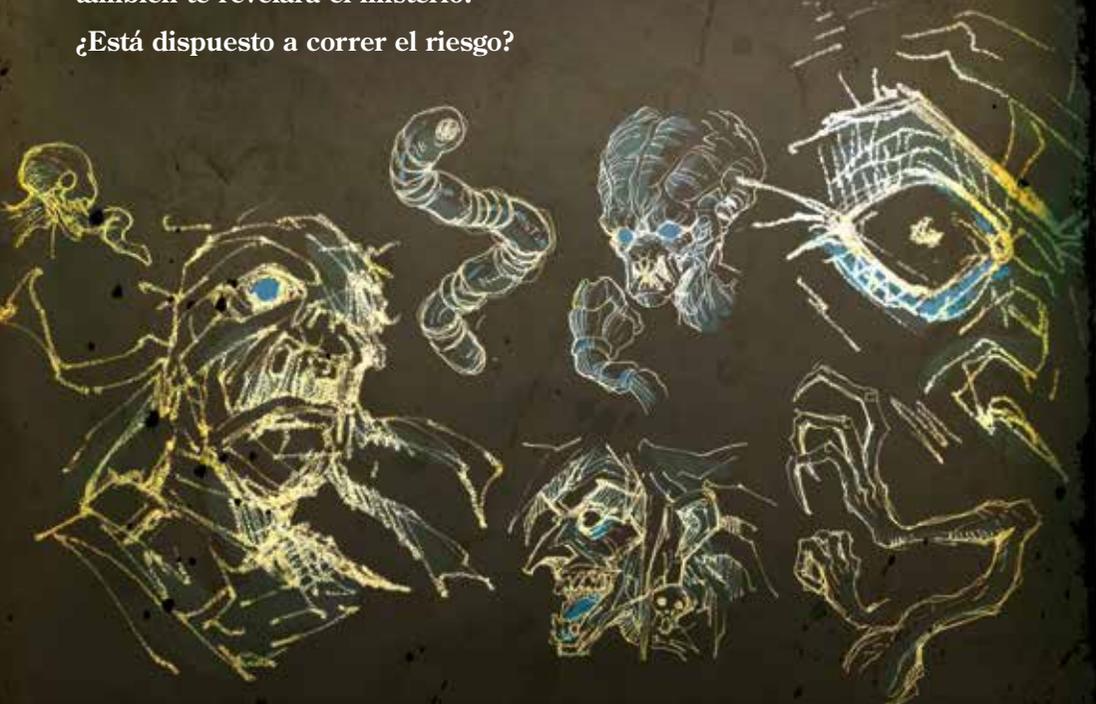
¡Solo el Narrador debe seguir leyendo a partir de este punto!

Como ya hemos dicho, la aventura de la Guía de inicio rápido pretende ser un lienzo que te inspire y te sirva como entrada al mundo de *Stranger Tales*. Esto significa que mientras lees te encontrarás corchetes con consejos sobre lugares, personajes, etc.

Como Narrador, sigues teniendo libertad para seguir o modificar el Relato según tu criterio.

Para evitar DESTRIPES ACCIDENTALES, independientemente del modo de juego escogido, encontrarás una conclusión posible para la historia al final de la aventura. Así que, si todavía no sabes muy bien qué hacer, puedes leer el resumen de la historia la final de esta Guía de inicio rápido y después empezar a seguir el primer Capítulo. El resumen te proporcionará una idea clara de la historia y consejos sobre cómo llevarla a cabo, pero también te revelará el misterio.

¿Está dispuesto a correr el riesgo?



capítulo 1

Era una tarde [*fría, calurosa, helada, veraniega, invernal*] cuando nos montamos en nuestras bicicletas y cogimos la carretera desierta que nos llevaría a [*¿dónde? la vieja casa abandonada, la mina olvidada, la iglesia desacralizada...*], aunque una vez en la calle decidimos ir a la tienda de [*Nombre PNJ, recomendado: el viejo Jack*].

Al llegar, encontramos... [*descripción del personaje*]. Nos mira y dice:
— ¿Qué queréis, mocosos?

El tipo no parece muy dispuesto a ayudarnos, así que tendremos que convencerle [*Prueba, quizás PER o CON*].

El [*PNJ*] nos mira durante un rato más.

—Escuchadme, no vais a ir a [*Lugar recomendado: ¿la casa abandonada al final de Neibolt Street?*]
—dice—. Ese lugar está maldito. Todo el mundo evita ese lugar, y los que se acercan nunca vuelven.

Cuando le convencemos de que nos ayude, nos advierte: — ¡Moriréis todos! Pero si estáis decididos a ir, necesitaréis [*un objeto concreto que elijas que te permitirá salir de un apuro*].

Cuando nos entrega [*el objeto que hayas elegido*], el suelo bajo nuestros pies comienza a temblar [*Prueba, quizás FUE o DES*].

—Es la maldición, ¡lo sabía! —grita mientras las paredes empiezan a derrumbarse [*Prueba, recomendada COR niv. 3*].

Conseguimos escapar a duras penas, pero el lugar queda reducido a escombros.

—Ahora, marchad y acabad con [*¿Qué? Recomendado: misterio de los niños desaparecidos*] —dice [*PNJ*] mientras se sacude el polvo de su mono.

Capítulo 2

Mientras los Investigadores salen zumbando hacia [*Localización escogida. Recomendado: la casa abandonada al final de Neibolt Street*], pequeños remolinos de aire agrupan y levantan hojas a los lados de la carretera. Está claro que se avecina una tormenta, como si algo sobrenatural no quisiera que nuestros héroes llegasen a [*el lugar escogido*]. La tormenta coge fuerza [*Prueba*].

Solo para el Narrador:

Si los Investigadores pierden o rompen sus bicicletas, cada uno de ellos se asusta y tendrá que subir en su Escalera del Terror.

Los Investigadores avanzan hacia [*el lugar escogido*], pero para cuando llegan allí la tormenta es insoportable y se ven atrapados por una fuerte granizada [*Prueba*].

Tienen que hacer algo, y la única opción de sobrevivir parece ser entrar en [*el lugar escogido*]

Capítulo 3

Un Investigador mira a su alrededor. Está oscuro, y sería una buena idea encender algunas linternas o antorchas improvisadas [*Prueba, o quizás activar el Sistema Fusión*].

El lugar parece en ruinas y un silencio irreal reina en él. Pero ya están dentro, y salir de nuevo a la tormenta de lluvia y hielo sería una locura.

Hay varias puertas que llevan a vete a saber dónde, y tienen que empezar a moverse porque no pueden quedarse aquí para siempre. Todas las puertas parecen estar cerradas con llave, y es poco probable que puedan abrirlas, pero alguien lo intenta de todas formas [*Prueba, muy difícil, quizás niv. 3 o 4*].

Es un callejón sin salida, así que otro Investigador podría intentar buscar con más detenimiento por si hay otra salida [*Prueba*].

Los Investigadores encuentran una rejilla en la parte baja de una pared por la que quizás podrían meterse, pero es estrecha y será complicado entrar [*Prueba*].

Tras arrastrarse por la abertura, encuentran un pasillo que conduce a la parte trasera de [*el lugar escogido*].

Uno de los Investigadores podría darse cuenta de que es más seguro avanzar en silencio o quizás mirar si el lugar tiene algún tipo de trampa [*Prueba*].

Todo parece tranquilo, pero cuando los Investigadores avanzan, notan como el suelo bajo sus pies se retuerce y se deforma. ¡Tienen que alcanzar la puerta antes de que todo se derrumbe [*Prueba*]!

Atraviesan la puerta por los pelos y, al otro lado, van a dar a lo que parece una habitación infantil con una inquietante [*Criatura enemiga, recomendada: marioneta demoníaca*] sentada en una silla, observándoles fijamente con ojos vidriosos.

— Bienvenidos —grazna [*la marioneta demoníaca*][*¡intentad resistir Terror!*]. ¡Nunca saldréis de aquí con vida! — dice mientras su cabeza gira 360 grados [*¡Intentad resistir terror otra vez!*]

Otras... [*Criaturas enemigas, recomendadas: marionetas de madera*] emergen de las sombras, pero son distintas y casi parecen niños de verdad. De hecho ¡lo son! Los niños desaparecidos se han convertido en [*las criaturas enemigas, ¿marionetas de madera?*], pero con ojos humanos [*Prueba niv. 3 para resistir terror una vez más*].

Comienza una pelea y se apagan las antorchas. La única iluminación de la habitación procede de unas velas en un rincón. El aire se llena del ruido de objetos rotos y gritos de dolor y miedo. ¡Debéis sobrevivir a la masacre!

[*Luchar contra la marioneta demoníaca: 2 Pruebas*].

Cuando vuelve el silencio, uno de los Investigadores trata de encender su destartalada linterna [*Prueba*].

A su alrededor solo quedan trozos de [*Recomendadas: marionetas*] esparcidos por doquier.

El [*Misterio, recomendado: misterio de los niños desaparecidos*] está resuelto, incluso si conclusión es amarga.

Al salir por la puerta, los Investigadores vuelven la mirada hacia [*Recomendado: la casa abandonada al final de Neibolt Street*] por última vez, cuando una risita estridente atraviesa el aire, poniendo sus pelos de punta.

¡La [*Recomendada: marioneta demoníaca*] sigue viva!

Los Investigadores tendrá que volver para rescatar a los niños raptados y derrotarla de una vez por todas.

¡PELIGRO!

Esta es solo una de las formas posibles de desarrollar el Relato. Utilízala a tu antojo si quieres tener una aventura ya preparada y no dudes en modificarla si te apetece.

RESUMEN de la aventura de inicio rápido

¿Quién? Marioneta demoníaca.

¿Qué? El misterio de los niños desaparecidos.

¿Cuándo? Finales del verano de 1981.

¿Dónde? La casa abandonada de la calle Neibolt.

¿Por qué? La marioneta demoníaca quiere reclutar un ejército.

Los Investigadores se han enterado de las desapariciones de varios niños del vecindario, así que se ponen manos a la obra para resolver el misterio. Deciden preguntar al viejo Jack, un tipo espeluznante que viste una camisa a cuadros, un mono y un sombrero de paja. Es el dueño de una tienda de segunda mano en el pueblo. Pero Jack es cabezota, y solo tras mucho esfuerzo nuestros héroes consiguen averiguar dónde podrían estar los niños desaparecidos. La situación empeora de inmediato, ya que la tienda del viejo Jack se derrumba. Poco después, una tormenta pondrá a nuestros Investigadores a prueba. Agotados, consiguen refugiarse dentro de la casa vieja de Neibolt Street, el mismo lugar que Jack señaló como el sitio donde podrían estar escondidos los niños desaparecidos. Los Investigadores tendrán que enfrentarse a la oscuridad de ese lúgubre lugar, un suelo desvencijado, un túnel y, al final, al ejército de marionetas de la marioneta demoníaca, ¡que al parecer ha convertido a los niños raptados en cachos de madera! El misterio termina con los Investigadores abandonado la casa, pero sin antes escuchar la estridente risa del demonio, que al parecer ha sobrevivido a la pelea.

¿Jugar *Stranger Tales* como un juego de mesa?

Aquí tienes una miniaventura que te ayudará a entender cómo utilizar *Stranger Tales* como juego en solitario y juego de mesa. Escoge uno de los Investigadores de los que te propusimos.

El misterio de la vieja tienda

Párrafo 1

Nuestra pandilla lleva semanas estudiando el lúgubre local que lleva años cerrado (en la versión final tendrás un mapa con la localización exacta de la tienda). Entonces, ¿por qué la señora Smith va allí por la noche? ¿Qué estuvo haciendo allí en mitad de la noche y por qué solo regresó a su casa justo antes del amanecer? Teníamos que averiguarlo porque estábamos convencidos de que la señora Smith albergaba un oscuro secreto. Había dos lugares que nos parecía necesario investigar.

Los Investigadores pueden decidir entrar en la tienda poco antes de que llegue la señora Smith —lee el **Párrafo 4**— o esperar a que ella salga de casa y entrar a inspeccionarla —lee el **Párrafo 3**.

Párrafo 2

El ser que se abalanzó sobre nosotros no nos quitó las ganas de saber qué estaba pasando en ese lugar, así que decidimos subir las escaleras.

Lo que encontramos allí era desconcertante: todas las habitaciones estaban vacías, y en una había un montón de tierra en el centro. De él brotaba un olor rancio que asaltaba nuestras fosas nasales. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Coraje de niv. 1**.

No hay más opción que empezar a cavar. [En este momento podría ser útil el **Sistema Fusión**, traer algo del mundo real al mundo de la historia de vuestros Investigadores para que puedan excavar más fácilmente. Con una cuchara servirá]. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Percepción de niv. 2**.

Lo que descubrimos bajo el montón de tierra nos deja perplejos. Es un

pequeño cofre, con incrustaciones grabadas en un idioma desconocido. Un Investigador digno de ese nombre puede pasar una **Prueba de Conocimiento de niv. 2** para intentar descifrar la escritura. Si tiene éxito, lee el **Párrafo 6**; en caso contrario, lee el **Párrafo 13**.

Párrafo 3

Decidimos colarnos en la casa de la anciana por la noche, mientras ella está en la tienda.

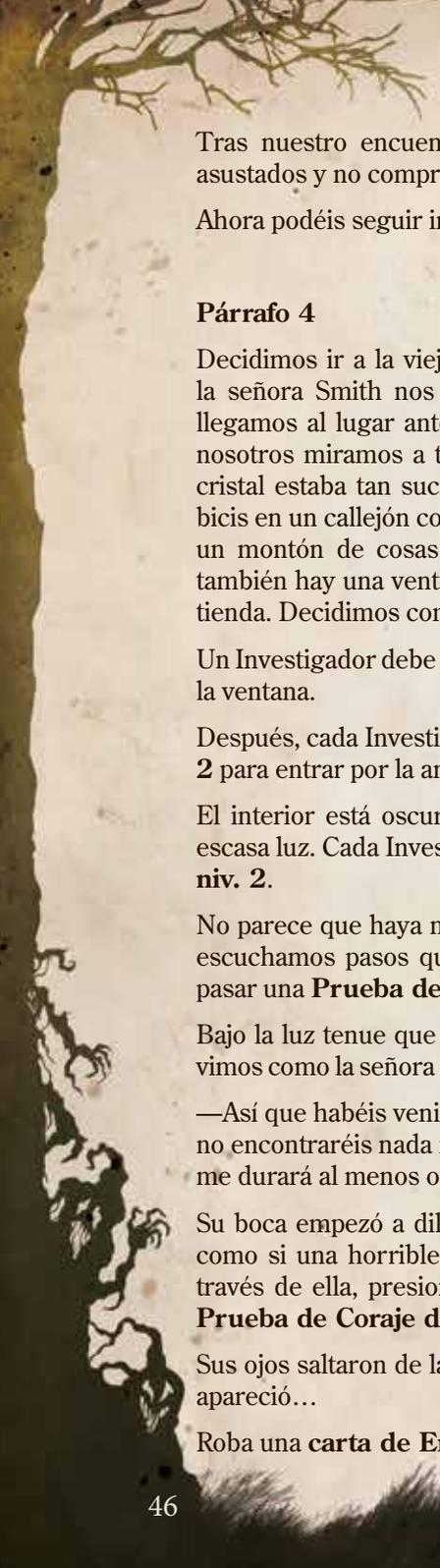
Por suerte, encontramos una ventana abierta en la parte trasera de la casa y conseguimos entrar, pero inmediatamente nos dimos cuenta de que ninguna de las luces de la casa funcionaba y que el aire estaba impregnado de un insoportable olor a humedad que llega hasta el alma. Algo «roto» y «malo» habitaba ese lugar.

Los Investigadores tienen que buscar más pruebas para averiguar qué es lo que esconde la señora Smith. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Percepción de niv. 1**.

En algún momento pasó algo...

Roba una carta de Encuentro. En la versión completa tendrás un mazo de cartas llamadas cartas de Encuentro, que te servirán de inspiración para hacer las partidas más interesantes. Para la versión de la Guía de inicio rápido, hemos robado por ti: ¡es una muñeca asesina! Enfrentate a ella a **niv. 2**.





Tras nuestro encuentro con la muñeca asesina, estábamos realmente asustados y no comprendíamos qué hacía en la casa de la señora Smith.

Ahora podéis seguir investigando. **Lee el Párrafo 2.**

Párrafo 4

Decidimos ir a la vieja tienda. No teníamos mucho tiempo antes de que la señora Smith nos alcanzase, así que montamos en nuestras bicis y llegamos al lugar antes de que el sol comenzase a ponerse. Algunos de nosotros miramos a través del escaparate principal de la tienda, pero el cristal estaba tan sucio que no pudimos ver nada. Escondimos nuestras bicis en un callejón contiguo y caminamos hacia el patio trasero. Allí había un montón de cosas viejas, abandonadas para que se pudrieran, pero también hay una ventana pequeña que, probablemente, dé al sótano de la tienda. Decidimos comprobarlo.

Un Investigador debe hacer una **Prueba de Fuerza de niv. 1** para romper la ventana.

Después, cada Investigador debe pasar una **Prueba de Destreza de niv. 2** para entrar por la angosta ventana.

El interior está oscuro y a nuestros ojos les cuesta acostumbrarse a la escasa luz. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Percepción de niv. 2**.

No parece que haya nada importante en el sótano, ¡pero en ese momento escuchamos pasos que bajan por las escaleras! Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Coraje de niv. 2**.

Bajo la luz tenue que entra por la ventana rota y la de nuestras linternas, vimos como la señora Smith bajaba las escaleras y se paraba para mirarnos.

—Así que habéis venido, ¿eh? —nos dijo—. Os he estado esperando. Aquí no encontraréis nada interesante, pero yo tengo que comer ¡y esta comida me durará al menos otro año!— concluyó.

Su boca empezó a dilatarse de forma antinatural y sus manos a temblar, como si una horrible criatura bajo su piel empezase a abrirse camino a través de ella, presionando por salir. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Coraje de niv. 3**.

Sus ojos saltaron de las cuencas y cayeron al suelo, y delante de nosotros apareció...

Roba una **carta de Encuentro** y mira el **niv. 1** en la carta para descubrir

en qué abominable criatura se convierte la señora Smith (como aún no tienes las cartas de Encuentro que está incluida en el juego completo, hemos puesto la imagen de una carta de Encuentro: ¡la cosa!).



Descubrimos que la señora Smith era nada más que un monstruo repugnante que se alimentaba de lo que ella comía. ¡Tuvimos que abatirla!

Todos los Investigadores deben pasar primero la **Prueba de niv. 1**. Después, todos los Investigadores tendrán que pasar la **Prueba de niv. 2** de la carta, y después la **Prueba de niv. 3** para acuchillar a la Criatura. Por cada Prueba fallada, el Investigador pierde 1 Punto de Cuerpo.

Después del encuentro, lee el **Párrafo 5**.

Párrafo 5

No fue una pelea fácil, pero sobrevivimos. Ante nuestra perpleja mirada, el cuerpo de la abominación empezó a licuarse, y fue entonces cuando nos dimos cuenta de que algo brillaba dentro de la miasma de los restos de la criatura.

Un Investigador debe sumergir la mano en la sustancia viscosa que es el cadáver del monstruo pasando una **Prueba de Coraje de niv. 2**.

Cuando nuestro amigo sacó la mano, sostenía una llave de plata con algo grabado en ella: «Esta es la llave de mi corazón».

Si tenéis el cofre, lee el **Párrafo 10**; en caso contrario, lee el **Párrafo 12**.

Párrafo 6

«Aquí encontrarás el camino hacia la aventura». Pero ¿qué camino y qué aventura? Estamos perplejos, y decidimos abrirlo.

Si tenéis la llave, **lee el Párrafo 10**; en caso contrario, necesitaréis una llave para abrirlo. **Lee el Párrafo 8.**

Párrafo 7

Mientras vagábamos por la lúgubre casa, algo llamó nuestra atención: dos ojos cristalinos en la oscuridad tras un sillón nos sobresaltaron. Todos los Investigadores deben pasar una **Prueba de Coraje de niv. 2**.

Pensamos que solo era un gato, pero cuando lo enfocamos con el haz de nuestra linterna, nos dimos cuenta de que no era un gato normal. ¡Estaba muerto! ¡Era un gato muerto que se abalanzaba contra nosotros! ¡Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Destreza de niv. 2** para evitar el ataque del gato!

Los que fallen la Prueba tendrán que defenderse del gato enloquecido, que asesta 2 golpes a cada Investigador que no haya conseguido zafarse. Estos Investigadores tendrán que pasar una **Prueba de Fuerza de niv. 2**: los que fallen perderán 2 Puntos de Cuerpo.

El gato no consiguió derribarnos y, aunque respiramos aliviados cuando lo vimos marchar, la sensación no duró mucho.

Lee el Párrafo 2.

Párrafo 8

Al día siguiente estábamos en mi habitación (la de uno de los Investigadores de la partida), mirando distraídamente el cofre que habíamos robado.

—¡Ya basta! ¡Vamos a abrirlo— dijo uno de nosotros.

Si quieres, uno de los Investigadores puede tratar de abrir el cofre. Si decides hacerlo, elegid quién lo intentará y **lee el Párrafo 9**; en caso contrario, **lee el Párrafo 4**.

Párrafo 9

Un Investigador debe pasar una **Prueba de Fuerza de niv. 4**. Si tiene éxito, **lee el Párrafo 11**; en caso contrario, sigue leyendo.

El cofre no cedió ni un milímetro. Probablemente estaba protegido por algún hechizo oscuro y solo su llave podría abrirlo. **Lee el Párrafo 4.**

Párrafo 10

Introdujimos la llave en el cofre y, cuando lo abrimos, nos quedamos asombrados: en el fondo yacía un corazón vivo y palpitante. Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Coraje de niv. 2.**

Al mirarlo de cerca, la visión se desvaneció. Solo era una ilusión o, por lo menos, eso esperábamos. En el terciopelo rojo del fondo del cofre hay algo bordado: «Solo con la versión completa de *Stranger Tales* podréis resolver el misterio».

Nos quedamos estupefactos. ¿Qué quería decir? Y, sobre todo, ¿qué era *Stranger Tales*?

¿El final?

O puedes continuar tu aventura aquí:

<https://www.kickstarter.com/projects/escapestudios/stranger-tales?>

Párrafo 11

Al principio se resquebrajó, luego salió una luz cegadora y ¡cada uno de nosotros vio su mayor miedo! Cada Investigador debe enfrentarse a su Miedo con una **Prueba de niv.2.**

Poco después recuperamos la compostura. Pero ¿qué había pasado? Algunos de nosotros podríamos jurar que vimos el cofre resquebrajarse, pero estaba intacto. Comprendimos que nunca podríamos abrirlo sin la llave, y que lo más probable es que estuviese escondida en la casa de la señora Smith. **Lee el Párrafo 4.**

Párrafo 12

Decidimos entrar en la casa de la anciana porque estábamos convencidos de que la llave que habíamos encontrado servía para abrir algo importante, pero no, aún no sabíamos qué era.

Por suerte, encontramos una ventana abierta en la parte trasera de la casa y conseguimos entrar, pero inmediatamente nos dimos cuenta de que ninguna de las luces de la casa funcionaba y que el aire estaba impregnado

de un insoportable olor a humedad que llega hasta el alma.

Algo «roto» y «malo» habitaba ese lugar.

Los Investigadores tienen que buscar más pruebas para averiguar qué es lo que esconde la señora Smith.

Cada Investigador debe pasar una **Prueba de Percepción de niv. 1**.

¿Qué sucedió?

En este punto de la historia, puedes robar una carta de Encuentro para escoger al azar qué sucede, pero dado que en esta Guía de inicio rápido todavía no tienes cartas de Encuentro, hemos puesto una aquí. Tendrás que pasar el **encuentro de niv. 2** y, después pasar la **Prueba de niv. 3**, la Criatura estará destruida. Por cada Prueba fallada, pierdes 1 Punto de Cuerpo.



Estábamos realmente asustados y no comprendíamos qué hacía la criatura en la casa de la señora Smith.

Ahora podéis seguir investigando. **Lee el Párrafo 7.**

Párrafo 13

No pudimos descifrar el texto, pero siempre podemos intentar abrirlo. Si tienes la llave, **lee el Párrafo 10**; en caso contrario, trata de forzarlo y **lee el Párrafo 9.**



DISEÑOS DE JACOPO TAGLIASACCHI

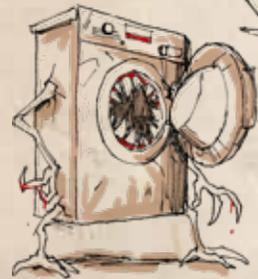
CAMBIIFORMAS

INSECTOS
MORTALES REPTAN
POR SU CARA



FORMA
HUMANA

FORMA
ARAÑONIDA



ÁRBOL MALDITO

RAMAS
LARGAS Y
MORTALES

VULNERABLE
AL FUEGO



LENQUA
AGUSANADA
EXTENSIBLE



SE ALIMENTA DE
CEREBROS



LÍQUIDO NEGRO
REZUMA DE
LOS OJOS



ALTURA DEL
MONSTRUO



¡PUEDE VOLAR
DURANTE UN
RATO!

USAR IMPERDIBLES
COMO ARMA



MÁS PEQUEÑO QUE
UNA LATA!



Créditos

Stranger Tales es un juego creado por Antonio Ferrara.

Ilustraciones: Sara Staffelli, Jacopo Tagliasacchi

Gráficos y maquetación: Sara Staffelli

Producción: Antonio Ferrara, Roberta Mendone.

Revisión: Roberta Mendone, Fabio Faletti.

Revisión de la versión inglesa: William Niebling

Traducción de la versión española: Diego García

Un agradecimiento especial para LinoTipografía C. Cervai por el prototipo.

Otro juego de
Antonio Ferrara

TALES *of* EVIL

El misterio de la marioneta demoníaca



escape
studios



13+

1-6

60'

Otro juego de
Antonio Ferrara

BOOGEYMAN

EL JUEGO DE MESA



escape
studios



13+

1-7

60'



¿Estás preparado para vivir una pesadilla?

**PRONTO EN
KICKSTARTER**



ACTIVA LA NOTIFICACIÓN



STRANGER TALES



NOMBRE

Peter Spencer

EDAD

14

APODO

Friki

MEJOR AMIGO

Daphne Davis

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

El fundador y el cerebro tras Pizza & Investigation, el club de investigación del universo de Tales of Evil. Le gusta encerrarse en su sótano para construir equipo de dudosa utilidad, aunque está firmemente convencido de que tarde o temprano el mundo se fijará en él y lo alzarán triunfante. Está siempre discutiendo con su hermano Ray, aunque siempre acaba consintiéndole porque, en el fondo, le quiere un montón. Es el único que se ha percatado de la debilidad que siente Daphne por su hermano, pero no dice nada porque él está enamorado de ella, aunque no entiende que una chica tan inteligente vaya detrás de alguien tan superficial.



Arañas

MIEDO



-1

-1

ARMA

Machete

BONUS ARMA

FUE +1

LEMA

¡Arma letal!

CARACTERÍSTICAS

FUE	3	+1	BONUS PENALIZACIÓN
DES	3		BONUS PENALIZACIÓN
COR	5		BONUS PENALIZACIÓN
PER	3		BONUS PENALIZACIÓN
SIG	3		BONUS PENALIZACIÓN
CON	3		BONUS PENALIZACIÓN



MOCHILA

Linterna

Walkie-talkie

Cuerda

EXPERIENCIA

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

STRANGER TALES



NOMBRE

Ray Spencer

EDAD

15

APODO

El Tanque

MEJOR AMIGO

Peter Spencer

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

Un chico competitivo y cabezota que a menudo se mete en líos sin querer. No tuvo problemas para unirse al equipo de fútbol americano gracias a su corpachón y su agilidad, y es muy popular entre las chicas del colegio. Un fanfarrón con un corazón de oro que no duda en meterse en una pelea para sacar de apuros a sus amigos. Está muy unido a su hermano Peter, con quien fundó la banda Pizza & Investigation, a pesar de que sus personalidad diametralmente opuestas hace que no siempre se entienda con él.



Alturas

MIEDO



-1

-1

ARMA

Bate de beisbol

BONUS ARMA

FUE +2

LEMA

¡Te partiré en dos!

CARACTERÍSTICAS

FUE	5	+2	BONUS
			PENALIZACIÓN
DES	4		BONUS
			PENALIZACIÓN
COR	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
PER	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
SIG	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
CON	2		BONUS
			PENALIZACIÓN



MOCHILA

Mechero

Walkie-talkie

Chicle

EXPERIENCIA

BONUS →

1	+1	3	+1	5	+1	7	+1	9	+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

STRANGER TALES



NOMBRE

Daphne Davis

EDAD

13

APODO

La bruja

MEJOR AMIGO

Peter Spencer

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

Vecina de los hermanos Spencer. Para ella los libros y el conocimiento son un mundo, uno en el que suele buscar refugio. A pesar de su apariencia frágil, oculta un carácter feroz que saca cuando es necesario. Está fascinada por lo oculto; sabe casi todo lo que hay que saber sobre mitos y leyendas. Su actitud, muy madura para su edad, asusta a sus compañeros y hace que le sea difícil hacer verdaderos amigos. Está secretamente enamorada de Ray, pero no tiene valor para declararse. Así que cuando Peter le pidió que se uniera a su club, no lo dudó ni un momento. Además, él ya sabía que sin ella no llegarían muy lejos.



Velocidad

MIEDO



-1

-1

ARMA

Bastón antiguo

BONUS ARMA

SIG +2

LEMA

¡El conocimiento es poder!

CARACTERÍSTICAS

FUE	2	BONUS PENALIZACIÓN
DES	3	BONUS PENALIZACIÓN
COR	4	BONUS PENALIZACIÓN
PER	4	BONUS PENALIZACIÓN
SIG	2	+2
CON	5	BONUS PENALIZACIÓN



MOCHILA

Amuleto

Callejero

Libreta

EXPERIENCIA

BONUS →

1	+1	3	+1	5	+1	7	+1	9	+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

STRANGER TALES



NOMBRE

Mike McReady

EDAD

13

APODO

El topo

MEJOR AMIGO

Ray Spencer

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

Un chico ágil y delgado. Es capaz de colarse por sitios muy estrechos por los que no cabría ninguno de los demás. Gracias a su agilidad ha ganado varias competiciones de atletismo, y sus amigos adoran su capacidad de recuperar la pelota da igual dónde haya ido a parar. Es el mejor amigo de Ray, con quien pasa la mayor parte de tiempo y comparte su capacidad para meterse en líos. Fue el primer miembro reclutado para Pizza Investigation y siempre es el primero en ir a explorar túneles estrechos y pasadizos secretos.



Agua

MIEDO



-1



-1

ARMA

Tirachinas

BONUS ARMA

DES +1

LEMA

¡Solo tendrás éxito si lo intentas!

CARACTERÍSTICAS

FUE	3	BONUS PENALIZACIÓN
DES	4	+1 BONUS PENALIZACIÓN
COR	3	BONUS PENALIZACIÓN
PER	3	BONUS PENALIZACIÓN
SIG	5	BONUS PENALIZACIÓN
CON	2	BONUS PENALIZACIÓN



Lupa

Brújula

Grabadora

EXPERIENCIA

BONUS →

1	+1	3	+1	5	+1	7	+1	9	+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

STRANGER TALES



NOMBRE

Leila Redfield

EDAD

15

APODO

Ojos de gato

MEJOR AMIGO

Mike McReady

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

Es una chica muy pragmática a la que le gusta romper sus propios esquemas, pero con una personalidad profunda y atenta en su interior. Llegó a la pandilla por accidente después de encontrar la placa de Mike en el baño de las chicas. El logo despertó su curiosidad, así que siguió al chico después de clase hasta el refugio secreto de Pizza, donde quedó impresionada por la atmósfera de irrealidad del lugar y los chicos que exudaban diversidad por los poros. Cuando la chica pidió unirse al club, Daphne reaccionó con desconfianza y la obligó a pasar una prueba de valor antes de aceptarla. Leila la superó sin dificultad y entre surgió un respeto mutuo.



Fuego

MIEDO



-1

-1

ARMA

Katana

BONUS ARMA

FUE +2

LEMA

La práctica hace la perfección!

CARACTERÍSTICAS

FUE	4	+2	BONUS
			PENALIZACIÓN
DES	5		BONUS
			PENALIZACIÓN
COR	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
PER	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
SIG	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
CON	2		BONUS
			PENALIZACIÓN



MOCHILA

Ganzúa

Tijeras

Walkman

EXPERIENCIA

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

STRANGER TALES



NOMBRE

Tommy Jarvis

EDAD

14

APODO

Chico perdido

MEJOR AMIGO

Leila Redfield

VITALIDAD



FICHA DE INVESTIGADOR

TRASFONDO

Un chico algo patoso incapaz de correr más de cinco minutos, pero de gran vitalidad y que en situaciones de tensión puede superar los límites impuestos por el exceso de bocadillos y zumos de frutas que engulle cada vez que tiene ocasión. Es el más joven de la pandilla, y esto le hace hiperactivo y hablador porque siempre está buscando la aprobación de sus amigos. Fiel y leal, es capaz de actos de gran valor que sorprenden incluso a él mismo. Desordenado por naturaleza, a menudo se mete en problemas sin darse cuenta.



Oscuridad

MIEDO



-1

-1

ARMA

Cucharón de acero

BONUS ARMA

FUE +1

LEMA

iSuperperezosoood!

CARACTERÍSTICAS

FUE	4	+1	BONUS
			PENALIZACIÓN
DES	2		BONUS
			PENALIZACIÓN
COR	4		BONUS
			PENALIZACIÓN
PER	3		BONUS
			PENALIZACIÓN
SIG	2		BONUS
			PENALIZACIÓN
CON	2		BONUS
			PENALIZACIÓN



MOCHILA

Chocolatinas

Reloj

Cámara de fotos

EXPERIENCIA

BONUS →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	+1		+1		+1		+1		+1
	-1		-1		-1		-1		-1

← PENALIZACIÓN

ARMA

BONUS ARMA

LEMA

CARACTERÍSTICAS

FUE

BONUS
PENALIZACIÓN

DES

BONUS
PENALIZACIÓN

COR

BONUS
PENALIZACIÓN

PER

BONUS
PENALIZACIÓN

SIG

BONUS
PENALIZACIÓN

CON

BONUS
PENALIZACIÓN



MOCHILA

EXPERIENCIA

BONUS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

+1

+1

+1

+1

+1

-1

-1

-1

-1

-1

← PENALIZACIÓN