

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

TEXTOS ADICIONALES

Matt Forbeck, Nils Karlén,
Björn Hellqvist

ILUSTRACIONES

Simon Stålenhag

MAPAS Y DISEÑO GRÁFICO

Christian Granath

PREIMPRESIÓN

Dan Algstrand

CORRECCIÓN DE TEXTO

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

TRADUCCIÓN

Darío Aguilar Pereira y Juanma Coronil

REVISIÓN

Alfred Moragas

LOCALIZACIÓN

EDGE Studio

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 y 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.

ISBN: 8435407631397

Publicado en 2020 por Edge Studio.

Impreso en Lituania.



01.

BIENVENIDO AL BUCLE

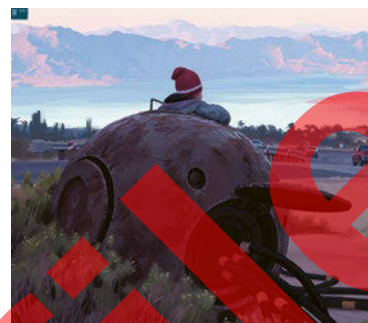
LAS HISTORIAS DEL BUCLE	8
¿CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS DE ROL?	9
TIRADAS DE DADOS	10
FUNDAMENTOS DEL BUCLE	10



02.

LA ERA DEL BUCLE

LOS AÑOS 80 QUE NUNCA EXISTIERON	15
EL BUCLE DE SUECIA	17
EL ARCHIPIÉLAGO DE MÄLAR: UN PEDAZO DE LAS AFUERAS	19
COSAS QUE HACER EN LOS 80	20
SVARTSJÖLANDET: AGUAS NEGRAS Y BOSQUES FRONDOSOS	21
MUNSÖ: EL HOGAR DEL BUCLE	26
ADELSÖ: VESTIGIOS DEL PASADO	26
LA RIKSENERGI	28
EL BUCLE	28
TECNOLOGÍA CIVIL	31
TECNOLOGÍA MILITAR	32
VUELOS MAGNETRÍNICOS: CÓMO FUNCIONAN	34



03.

EL BUCLE DE LOS ESTADOS UNIDOS

LA VIDA EN LOS ESTADOS UNIDOS	37
BOULDER CITY: «LA MEJOR CIUDAD JUNTO A UNA PRESA»	39
COSAS QUE HACER EN LOS 80	41
LA CIUDAD	42
EL LAGO MEAD	46
LAS VEGAS Y MÁS ALLÁ	47
EL DART	47
EL BUCLE DE LOS ESTADOS UNIDOS	48



04.

LOS NIÑOS

ESTEREOTIPOS	51
EL CEREBRITO	52
EL DEPORTISTA	53
EL GAMBERRO	54
EL HEAVY	55
EL PALETO	56
EL POPULAR	57
EL RARITO	58
EL RATÓN DE BIBLIOTECA	59
EDAD	60
ATRIBUTOS	60
PUNTOS DE SUERTE	60
HABILIDADES	60
OBJETOS	61
PROBLEMA	61
MOTIVACIÓN	62
ORGULLO	62
RELACIONES	62
ANCLA	63
ESTADOS	64
EXPERIENCIA	64
NOMBRE	64
DESCRIPCIÓN	64
CANCIÓN PREFERIDA	64
GUARIDA	65
PREGUNTAS	65



05.

CONFLICTOS

SUFRIR ESTADOS	68
LA TIRADA DE DADOS	68
OBJETOS Y ORGULLO	69
SUERTE	69
CONSEGUIR LO CASI IMPOSIBLE	69
RESPONDER PREGUNTAS	70
COMPRAR EFECTOS	70
PERSONAJES NO JUGADORES	70
TIRADAS FALLIDAS	71
FORZAR LA TIRADA	71
AYUDARSE MUTUAMENTE	72
NIÑO CONTRA NIÑO	72
CONFLICTOS PROLONGADOS	72
HABILIDADES	74
SIGILO	74
FUERZA	74
MOVIMIENTO	74
MAÑA	74
PROGRAMACIÓN	75
CÁLCULO	75
CONTACTOS	75
CARISMA	76
LIDERAZGO	76
INVESTIGACIÓN	77
COMPRENSIÓN	77
EMPATÍA	77



06.

EL MISTERIO

LA VERDAD TRAS EL MISTERIO	80
EL MISTERIO Y LA VIDA COTIDIANA	81
ESCENAS INDIVIDUALES Y GRUPALES	83
VISIÓN GENERAL DEL MISTERIO	83
FASE 1 - PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS	84
FASE 2 - PLANTEAMIENTO DEL MISTERIO	84
FASE 3 - RESOLUCIÓN DEL MISTERIO	84
FASE 4 - DESENLACE	88
FASE 5 - EPÍLOGO	89
FASE 6 - CAMBIOS	89
ESTABLECER EL TONO	90
PERSONAJES NO JUGADORES	92
OBJETOS	93
MISTERIOS MÁS GRANDES Y CAMPAÑAS	95



07.

EL PAISAJE DE MISTERIO

LA BIBLIOTECA DEL COLEGIO	105
LA TIENDA DE LOS SUEÑOS	107
EL CLUB ECOLOGISTA	108
LAS TORRES DE REFRIGERACIÓN	109
LA COMISARÍA DE STENHAMRA	111
LAS INSTALACIONES DE NAAB [NAI]	113



08.

LAS CUATRO ESTACIONES DE LA CIENCIA DEMENTE

TRASFONDO	117
LOS NIÑOS Y LA CAMPAÑA	119



09.

VACACIONES DE VERANO Y PÁJAROS ASESINOS

LA VERDAD TRAS EL MISTERIO	121
EL VERANO EN LAS ISLAS MÄLAR	122
[EL VERANO EN BOULDER CITY]	122
PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS	122
PLANTEAMIENTO DEL MISTERIO	123
RESOLUCIÓN DEL MISTERIO	124
LUGAR 1: LA CASA DEL ORNITÓLOGO	126
LUGAR 2: EL NIDO DE LAS PALOMAS	128
LUGAR 3: LA CASA ABANDONADA DE GUNNAR	128
EL DESENLACE	131
TRAS EL DESENLACE	133
EPÍLOGO	134
CAMBIOS	134
PNJ	134



10.

ATRACCIÓN
PARA MAYORES

LA VERDAD TRAS EL MISTERIO	137
EL OTOÑO EN LAS ISLAS MÄLAR	138
[EL OTOÑO EN BOULDER CITY]	138
PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS	138
PLANTEAMIENTO DEL MISTERIO	138
RESOLUCIÓN DEL MISTERIO	139
LUGAR 1: EL ARAN	140
LUGAR 2: LA ESFERA DEL ECO	142
LUGAR 3: LA CASA DEL TÉCNICO DE MANTENIMIENTO	143
EL DESENLACE	145
TRAS EL DESENLACE	146
EPÍLOGO	146
CAMBIOS	146
PNJ Y CRIATURAS	146



11.

CRIATURAS
DEL CRETÁCEO

LA VERDAD TRAS EL MISTERIO	149
EL INVIERNO EN LAS ISLAS MÄLAR	150
[EL INVIERNO EN BOULDER CITY]	150
PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS	150
PLANTEAMIENTO DEL MISTERIO	151
LOS ADOLESCENTES	152
LOS DINOSAURIOS	153
VIENTOS GÉLIDOS Y NIEVE	153
RESOLUCIÓN DEL MISTERIO	155
LUGAR 1: LA CABAÑA DE CAZADORES	155
LUGAR 2: LA GRANJA DE BIRGITTA NYLANDER	158
LUGAR 3: LA GRANJA DE LENA	160
EL DESENLACE	161
TRAS EL DESENLACE	162
EPÍLOGO	163
CAMBIOS	163
PNJ Y CRIATURAS	163



12.

YO,
WAGNER

LA VERDAD TRAS EL MISTERIO	167
LA PRIMAVERA EN LAS ISLAS MÄLAR	169
[LA PRIMAVERA EN BOULDER CITY]	170
PRESENTACIÓN DE LOS NIÑOS	170
PLANTEAMIENTO DEL MISTERIO	170
LA EXTRAÑA	172
RESOLUCIÓN DEL MISTERIO - PRIMERA PARTE	173
LUGAR 1: LA GRANJA DE LENA	173
LUGAR 2: LA COMISARÍA DE STENHAMRA	175
LUGAR 3: MICROLEX	176
EL GIRO ARGUMENTAL	178
RESOLUCIÓN DEL MISTERIO - SEGUNDA PARTE	178
LUGAR 4: LA PRADERA DE HUSBY	178
LUGAR 5: EL SUPERMERCADO DE KUNGSBERGA	181
EL DESENLACE	183
TRAS EL DESENLACE	184
EPÍLOGO	184
CAMBIOS	184
PNJ Y CRIATURAS	184

01

LAS HISTORIAS DEL BUCLE	8
¿CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS DE ROL?	9
TIRADAS DE DADOS	10
FUNDAMENTOS DEL BUCLE	10



RIKSENERGI



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.