

Beatriz

¿Qué tipo de animal eres? Un azulejo

¿Qué es lo más probable que te meta en un aprieto? Tu lengua

¿Qué es lo que necesitas y que este viaje te va a dar? Recuperar tu apariencia humana y la de tu familia

¿En qué estado te hallas cuando Wirt te encuentra? Resentida

¿Qué eras antes de ser un animal parlante? Una adolescente que dañó a un azulejo y fue maldita junto a su familia.

Impartir Sabiduría

Tira cuando asesores a Wirt y siga tu consejo.

7+ *Wirt puede volver a tirar y añadir 1 al total. Con 7-9, además, contesta: ¿Qué verdad te has negado a compartir con Wirt?*

6-*Pregúntale al Guía: ¿De qué manera mi consejo nos lleva a más problemas?*

Un Gato Puede Mirar a un Rey

Tira cuando te presenten por primera vez con alguien importante.

7+ *¿Qué historia sobre él y que ya has compartido con tus amigos? Con 7-9, contesta también: ¿Cómo metes la pata ante esta persona?*

6- *Pregúntale al Guía: ¿De qué crimen cree que soy culpable?*

Perro Ladrador

Tira cuando desconfíes de la apariencia de una persona, lugar u objeto.

7+ *Pregúntale al Guía (o al personaje del jugador): ¿Qué verdad está oculta bajo la superficie? Con 7-9, además, contesta: ¿En qué sentido es la verdad peor que las apariencias?*

6-*Pregúntale a la mesa de juego: ¿Cómo me convencéis de que mis sospechas eran infundadas?*

De Buena Tinta

Tira cuando nombres y describas a alguien importante que conoces y que puede darte apoyo o consejo.

7+ *¿Cómo lo encuentras y por qué está en deuda contigo? Con 7-9, contesta también: ¿Cómo le ofendiste en vuestro último encuentro?*

6- *¿Qué deuda quiere cobrarte? Además, pregúntale al Guía: ¿Cómo da conmigo?*

Labios Sellados

Tira cuando trates de zafarte de un problema, trampa o acertijo utilizando tu labia

7+ *¿Cómo saliste de una situación similar en la que te encontraste anteriormente? Con 7-9, pregunta a la mesa de juego: ¿Quién sale herido por culpa de mi parloteo y cómo?*

6-*Pregúntale al Guía: ¿Cómo mi verborrea empeora la situación?*

Trata de hacer lo siguiente

Dale consejos espontáneos a Wirt

Ten siempre una respuesta u opinión

Suelta historias sobre este mundo

Sé impertinente con las figuras de autoridad.

Wirt

Si tu familia te quiere pero no tiene ... Tranquilidad

¿Cómo llevas tu pelo? Corto y recortado como hierba recién segada.

¿Cómo sueñas cuando hablas? Silencioso como un pensamiento secreto

¿Cuál es tu mayor miedo? Humillación (imperfección, fracaso)

¿Cómo es tu vida familiar? Tu madre ha vuelto a casarse y ahora tienes un hermano pequeño muy travieso llamado Greg, a pesar de que suele meterte en problemas lo quieres ya que te idolatra a pesar de tus fallos. Ahora que estás en lo Desconocido tienes que echarle un ojo a él y a su mascota (a la que adora), y seguir las indicaciones de Beatriz, el único faro en este extraño lugar.

Negarte a Cuidar tus Modales

Cuando te enfrentas a un desafío rehusando cuidar tus Modales, nombra uno de los Modales contra el que te estás rebelando y tira dos dados. Súmalos para obtener el resultado.

7+ **¿Cómo superas el desafío?** *Con 7-9, contesta también:* ¿Cómo flaqueas o llevas el desafío demasiado lejos?

6- **¿Qué parte de tu rebelde acción es malinterpretada por otros?**

Dale la vuelta la carta de Modales y escribe una nueva Creencia basada en lo que has aprendido sobre ti o sobre el mundo en el proceso.

Mantenerte Firme en tus Convicciones

Cuando te enfrentes a un desafío permaneciendo fiel a tus convicciones, empieza con un dado y, después, coge un dado adicional por cada Creencia relevante. A continuación tira y suma los dos dados más altos para obtener tu resultado.

7+ **¿Cómo superas el desafío?** *Con 7-9, contesta también:* ¿Qué precio tienes que pagar?

6- **¿Qué has aprendido que te ayudará a superar el desafío la próxima vez?**

Curiorífico y Curiorífico

Cuando trates de obtener respuestas sobre este mundo o sus habitantes, hazle tu pregunta al Guía. Si estás dispuesto a participar en una actividad peculiar, la respuesta será, sorprendentemente, clara y útil.

Si no estás dispuesto, la respuesta tomará la forma de un acertijo.

Tiovivo

Cuando desees introducir a tu Compañero en la escena, o quieras que otro jugador tenga el foco, pásale el libreto de Wirt a otro jugador de tu elección. Él es ahora es Wirt.

Cuando interpretes a Wirt trata de hacer lo siguiente:

Desea volver con los tuyos.

Actúa en contra de tus modales y sigue tus creencias.

Sé valiente y busca oportunidades para aprender y crecer.

Haz preguntas agudas a todo aquel que conozcas.

Pide ayuda a tus compañeros cuando lo necesites.

Greg

¿Qué es lo que menos te gusta? El aburrimiento

¿Qué es lo que te mueres por explorar? La casa de Adelaida

¿Qué es lo que necesitas y que este viaje te va a dar? Una relación más cercana con tu hermanastro Wirt.

¿En qué estado te hallas cuando Wirt te encuentra? Perdido, pero con ganas de explorar

¿Qué objeto te importa mucho? La piedra de hechos empiedables.

Libre de Lo que Temes

Tira cuando te encuentres en una situación oscura o aterradora y le digas a Wirt cómo todo va a ir bien.

7+ *Wirt puede volver a tirar y añadir 1 al total. Con 7-9, además, contesta: ¿Qué temes que pueda ocurrir?*

6- Pregúntale al guía ¿Por qué la situación es incluso más aterradora de lo que parece?

Era Asíí de Grande

Tira cuando te encuentres con alguien importante y le cuentes tus magníficas aventuras.

7+ *Pregúntale al Guía: ¿Qué historia nos cuenta esa persona sobre esta Localización? Con 7-9, pregunta también a otro compañero: ¿Qué parte de la historia no es cierta?*

6- *Pregúntale al Guía: ¿Por qué piensa que soy un bribón?*

No Hay Tiempo para el Té

Tira cuando trates de escapar de una situación peligrosa con tus amigos.

7+ *¿Cómo guías a todos a un refugio o hasta la libertad? Con 7-9, pregunta también al Guía: ¿Qué plan descabellado utilizas para ello?*

6- *Pregunta al Guía: ¿Al huir, en qué problema aún peor meto al grupo?*

Viajero Fatigado

Tira cuando busques los secretos y “tesoros” escondidos de una Localización.

7+ *¿Qué encuentras y cómo lo descubres? Con 7-9, pregúntale también al Guía: ¿Qué me impide recuperarlo?*

6- *Pregúntale al Guía: ¿Qué encuentro en lugar del tesoro?*

Jaleo Salvaje

Tira cuando cantes, bailes o participes en un bullicioso festejo.

7+ *¿Quién se une a la juerga y qué ayuda ofrece? Con 7-9, además, pregunta al Guía: ¿Qué pide a cambio?*

6- *Pregúntale al Guía: ¿Quién aparece para cargarse la fiesta?*

Trata de hacer lo siguiente

Déjate embriagar por el peligro

Interésate por aquello de lo que huyes

Trata incluso las cosas más triviales como si fueran un tesoro

Regocíjate al compartir las aventuras (y travesuras) de tu pasado.

Jason Funderburker

¿De quién eres un amigo inseparable y mascota? Greg

¿Qué es lo que ocultas? Una bella voz

¿En qué estado te hallas cuando Wirt te encuentra? En el bolsillo de Greg.

¿Qué clase de animal eres? Rana

Al contrario que otros personajes, es mudo (puede conversar con Greg sin palabras e indicar al resto lo que opina con sus gestos).

Perdido y encontrado

Tira cuando con tu presencia o indicaciones indiques algo importante para Wirt

7+ Wirt puede volver a tirar y añadir +1 en la tirada. *Con 7-9, contesta: ¿Qué travesura has cometido anteriormente para llegar a esto?*

6+ *Pregúntale al GM: ¿Qué atención no deseada he atraído con ello?*

La voz muda de la razón

Tira cuando Wirt intenta que Greg se centre

7+ *¿Cómo mantienes la atención de Greg centrada en ti? Con 7-9 pregunta a Greg ¿Qué es lo que malentendes de lo que estas tratando de decir?*

6- *Pregunta a Greg ¿Qué travesura cometes intentando seguir mis palabras?*

Ecurridizo cual batracio

Tira cuando te encuentres hacinado, atrapado o encerrado.

7+ *¿Cómo te liberas o creas una apertura? Con 7-9 ¿Cómo acabas llevándote parte de los problemas contigo?*

6- *Pregúntale a la mesa de juego ¿Qué desastre provoca en mi espalda mi sutil huida?*

A veces no solo se debe croar

Tira cuando cantes una canción para calmar los ánimos.

7+ *¿Cómo tu canción transforma el entorno? Con 7-9, además, pregunta al Guía: ¿Cuál era el siguiente verso que había olvidado?*

6- *Pregúntale al Guía: ¿Cómo mi canción vuelve el entorno en nuestra contra?*

Simplemente una rana

Tira cuando muestres tu naturaleza más animal.

7+ *¿Cómo esto ayuda a la situación? Con 7-9, responde también: ¿Cómo tienes que apagar tu instinto de alimentación?*

6- *Pregúntale al Greg: ¿Dónde he acabado por mis acciones?*

Trata de hacer lo siguiente

Sé compañero de fechorías de Greg

Siéntete a gusto con las situaciones más disparatadas

A veces, deja ver tu naturaleza como una rana.

Oculto tu voz... hasta que sea muy necesaria

Muestra el camino cuando todo parezca muy complicado