

# INICIO

## Preguntas del mundo

- Quién ostenta el poder en la tierra?
- Cuál es la invención tecnológica más reciente?
- Cuál es el estado actual de los asuntos?
- Qué ha hecho el dragón que es malvado?
- Cómo le va a la gente de la tierra?

## Creando tu diario

Escribe lo siguiente en tu diario:

- ◆ Tu NOMBRE
- ◆ Tu ARQUETIPO
- ◆ Eres CONOCIDO POR
- ◆ Tu DEFECTO
- ◆ Tu PROBLEMA derivado de este DEFECTO

## Para conoceros unos a otros

Cuéntale a los otros jugadores:

- ◆ Tu NOMBRE
- ◆ Tu ARQUETIPO
- ◆ Eres CONOCIDO POR



Questions & Consequences Sheets  
[www.blackfiskpublishing.com](http://www.blackfiskpublishing.com)

Traducido por Baljos

# EL PRIMER DIA

**Lee en alto:** Estás viajando a la guarida del dragon. Los obstáculos a los que te enfrentas son los peligros del viaje. Están los bandidos acechándote? Tu guía te lleva por mal camino? Estáis caminando en círculos? Aquí aprendemos quién eres y qué te preocupa.

El primer día acaba cuando el grupo llega a la puerta de la guarida del dragón.

## Buenas consecuencias

- Alguien más sale indemne gracias a ti.
- You are reminded of a triumph de tu pasado.
- Revelas una habilidad oculta.
- Recuerdas por qué algo es importante para ti.

## Malas consecuencias

- Haces el ridículo delante de alguien.
- Alquien más te castiga.
- Alquien más es herido por tu culpa.
- Revelas tu defecto a los demás.

## Preguntas de campamento

- Por qué estás aquí?
- A quién echas de menos de tu hogar?
- Qué ocurrió para ponerte en este camino?
- Cómo de lejos crees que llegaremos?



Questions & Consequences Sheets  
[www.blackfiskpublishing.com](http://www.blackfiskpublishing.com)

Traducido por Baljos

# EL SEGUNDO DÍA

**Lee en alto:** Estás explorando las profundidades de la mazmorra del dragón. Los obstáculos a los que te enfrentas son los peligros de una ruina abandonada.

¿Tienes que pasar por un túnel estrecho? ¿Tienes que mantener el equilibrio en un precario precipicio? ¿Te pierdes en la oscuridad?

Estamos aprendiendo cuán grandes son tus problemas y hasta dónde estás dispuesto a llegar.

El segundo día acaba cuando el grupo descubre la localización del dragón en la guarida.

## Buenas consecuencias

- Te das cuenta del origen de tu DEFECTO.
- Encuentras una fuente oculta de motivación.
- Alguien te cuenta lo que necesitas oír.
- Alguien más expresa su aprobación sobre ti.

## Malas consecuencias

- Hieres a alguien por culpa de tu DEFECTO.
- Descubres otro DEFECTO tuyo.
- Vas demasiado lejos.
- Revelas tu PROBLEMA a los otros.

## Preguntas de campamento

- De qué estás más asustado?
- Que demonios es tu problema?
- Cómo consigues seguir adelante?
- Crees que todo esto valdrá la pena?



# EL TERCER DIA

**Lee en alto:** You are finally confronting the beast. The dangers you face are the clever tricks of the dragon. Does the dragon pin someone under its claws? Does it hypnotize someone with its eyes? Does it corner the group by a ledge? We are seeing you confront your shortcomings, and we learn how you fare bajo presión.

El tercer día finaliza cuando se mata al dragón.

## Buenas consecuencias

- You discover a virtue you didn't know about.
- You make it in spite of your **FLAW**.
- You overcome a **FLAW**.
- You turn a **FLAW** into a virtue.

## Malas consecuencias

- You are seriously hurt because of someone else.
- You overcome your **FLAW**, but the damage is already done.
- Someone will never speak to you again.
- You die.

## Preguntas de campamento

- Will I see you again?  
/ Who would I want to see again if I could?
- What are you going to do now?  
/ What do I think the others will do now?
- Did you expect things to turn out this way?  
/ What did I really expect from this?
- What do you regret?  
/ What do I regret more than anything?

SLAYING  
DRAGONS