

NOMBRE

Elige uno o invéntatelo.  
Christopher, Jason, Joseph, Bryan, Matthew, Shane, Zachary, Nathan,  
Juan, Michael, Jessica, Jennifer, Katie, Erica, Meghan, Crystal, Amber,  
Nicole, Ashley, Stephanie

APELLIDO

Elige uno o invéntatelo.  
Lattimore, McEwen, Twomey, Oakes, Fonteneau, Serrano,  
Torres, Manlangit, Schroeder, Petros, Mbaye, Thompson,  
Wright, Patel, Nakayama, Fabiani, Goldberg

CONDICIONES

ESTILO

Elige uno o invéntatelo.  
Adicto a TJ Maxx, pantalones cargo y camiseta de la Trifuerza, no se puede ser más gótico, camiseta de lacrosse, cuellos levantados a lo Prince, todo fulares, más emo que nadie, pulserita de Livestrong, pantalones de campana, capucha bajo la cazadora, zapatillas a juego.

AÑORANZAS

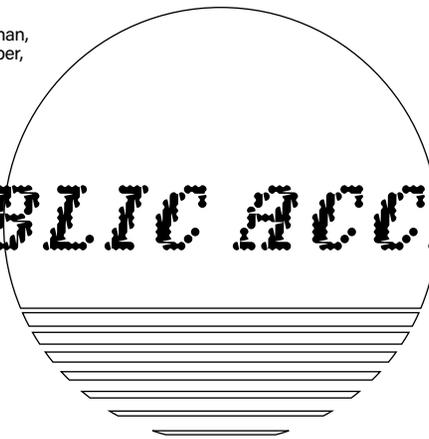
Elige tres o invéntatelas.

Verdad o reto, el código Konami, *The Oregon Trail*, *Book it!*, Doble o nada, bromas telefónicas, La Pandilla Basura, He-Man, Rogue, El club de las niñas, los muñecos My Buddy y Kid Sister, Jean-Claude Van Damme, Patoaventuras, fiestas de pijamas, *You Can't Do That On Television*, la bici Huffy de 10 velocidades, irse a casa cuando se encienden las farolas, *Viernes 13: la serie*, la mochila de protones de los Cazafantasmas, Artax en el Pantano de la Tristeza, Waco, la revista *Fangoria*, las cintas de mezclas, la revista Starlog, las pegatas de arcoíris, *Yo! MTV Raps*, la revista *Tiger Beat*, las cocinitas, la peli *El día después*, «¿Quién mató a Laura Palmer?», Elige tu propia aventura, *Fighting Fantasy*, revestimientos de madera, los disturbios de la Muñeca Repollo, los disturbios de L. A., los Osos Amorosos, el *walkman*, las canciones de las series de TV, los conciertos en los centros comerciales, *Dungeon!*, los videoclips de metal, el rescate de Baby Jessica, el lanzamiento del Challenger, los diseños de Memphis Group, las tiendas Brookstore, las tiendas de discos, The Joy of Painting, pasar notitas en clase.

TU RINCÓN DE LA CASA

Grid for drawing the player's room, consisting of 10 empty boxes arranged in two columns of five.

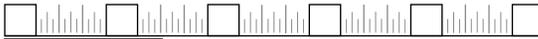
# PUBLIC ACCES



Al principio del juego, añade 1 a una habilidad.



VITALIDAD COMPOSTURA RAZÓN PRESENCIA SENSIBILIDAD



CONTADOR DE PE

## PREGUNTAS AL AMANECER

La primera siempre está marcada. La segunda siempre está marcada una vez que se desbloquea. Escoge dos más.

- ¿Resolvieron los Niños Llaveros un misterio?
¿Recibiste una Señal del Otro Lado? (Bloqueada hasta que marques El arco de arenisca)
¿Compartiste un buen recuerdo de tu niñez?
¿Te mostraste vulnerable ante alguien?
¿Te saliste de tu camino para reconectar con Deep Lake?
¿Soltaste un monólogo escalofriante sobre algo que te sucedió en el pasado?
¿Te deshiciste de algo por una vez?

## MOVIMIENTOS DE NIÑO LLAVERO

Al principio del juego, elige un movimiento de Niño Llaveros de la hoja. No puede haber dos personajes con el mismo movimiento.

Blank lines for writing down chosen movements.

AVANCES

- Incrementa una habilidad en 1 (máx. 3).
Incrementa una habilidad en 1 (máx. 3).
Elige un movimiento de Niño Llaveros adicional.
Elige un movimiento de Niño Llaveros adicional.
Escribe un movimiento de Niño Llaveros personalizado para tu personaje.
Desmarca todos los objetos de tu Rincón de la casa.

## LA LLAVE DE LA INFANCIA

Cuando gires esta llave, marca y narra la opción que quieras.

- Un recuerdo que muestre la rutina de tu Niño Llaveros cuando llegaba a casa desde el cole.
Un recuerdo que muestre que eras un paria entre tus compañeros de clase.
Un recuerdo del momento en que te percastaste de que tus padres no eran perfectos.
Un recuerdo de cuando sentiste auténtica felicidad de pequeño.
Un recuerdo de cuando experimentaste un trauma infantil.
Un recuerdo del momento en el que te diste cuenta de que la infancia no dura para siempre.
Un recuerdo de cuando viste por primera vez TV Odyssey.

## LA LLAVE DE LA DESOLACIÓN

Cuando gires esta llave, marca la primera casilla vacía.

- El arco de arenisca. Desbloquea la Pregunta al amanecer «¿Recibiste una Señal del Otro Lado?».
El pozo insondable. Tu Razón se reduce en 1 y tu Sensibilidad se incrementa en 1.
El monolito errante. Ahora puedes buscar al Hombre Alto. ¿Cómo contactas con él? Puedes consultar con el Hombre Alto como con cualquier Personaje secundario. Cuando lo hagas, tira con Sensibilidad. Con 7-9, te da 1 Pista; la revela de un modo que refleja su actitud actual. Con 10+, lo mismo, pero obtienes 2 Pistas. Con un fallo, debes marcar la siguiente Llave de la Desolación.
El desierto cromático. Los demás personajes ya no te perciben y todo recuerdo de tu persona desaparece como si nunca hubieras existido. Puedes seguir investigando, pero las Pistas que encuentres solo están disponibles si las narras dentro de las escenas de una cinta Odyssey.
Ruido blanco puro. Pierdes completamente el contacto con este mundo. Dile a la Guardiana que reproduzca una cinta Odyssey blanca y luego retira este personaje.