

HOJA DE REFERENCIA

Movimiento Diurno

Cuando **hagas algo arriesgado o te enfrentes a algo a lo que tienes miedo**, di qué temes que suceda si fallas o si pierdes los nervios y luego lanza los dados con la habilidad apropiada.

- Con un 10+, haces lo que pretendías o mantienes la calma; describe cómo es.
- Entre 7 y 9, la Guardiana te dice de qué modo tus acciones te dejarían vulnerable y tú eliges si echarte atrás o seguir delante de todos modos. Si sigues, la Guardiana describe la situación.
- Con 12+, haces lo que pretendías o mantienes la calma y la Guardiana te dice el beneficio extra o la ventaja que recibes. Describe lo que sucede.

Movimiento Nocturno

Cuando **hagas algo arriesgado o te enfrentes a algo a lo que tienes miedo**, di qué temes que suceda si fallas o si pierdes los nervios. La Guardiana te contará en qué es peor de lo que imaginas. Puedes elegir retroceder o seguir adelante. Si sigues, lanza los dados con la habilidad apropiada.

- Con un 10+, haces lo que pretendías o mantienes la calma; describe cómo es.
- Entre 7 y 9, lo consigues, pero hay un coste o una complicación; la Guardiana describe lo que ocurre.
- Con 12+, haces lo que pretendías o mantienes la calma y la Guardiana te concede algún beneficio extra o ventaja. Describe lo que sucede.

Movimiento Metomentodo

Cuando **busques una pista, dirijas una investigación o reúnas información de alguna forma**, describe cómo lo haces y lanza los dados con la habilidad adecuada.

- Con un éxito, encuentras una Pista. La Guardiana te dice lo que es.
- Entre 7 y 9, surge una complicación, ya sea en la propia pista o por algo que encuentras mientras buscas. La Guardiana te dirá lo que es.
- Con 12+, también encuentras una Pista del Vacío O descubres algo sobre la conspiración siniestra en Brindlewood Bay (a elección de la Guardiana).

Movimiento Afable

Cuando **compartas un momento de intimidad con otra Experta mientras una de las dos está afanada en su quehacer**, puedes quitarte una condición. Si se trata de tu quehacer, también das con una Pista relevante para el misterio activo. Dile a la Guardiana lo que es. La Pista no puede resolver el misterio por sí misma.

Movimiento Misterios de la Corona de Oro

Una vez por partida, **cuando cualquier Experta diga: «¡Esto me recuerda a lo que le ocurrió a Amanda Delacourt!»**, trabaja con los demás para describir qué aspecto de la situación en la que se encuentran les recuerda a un pasaje de los Misterios de la Corona de Oro. Como mínimo, debéis proporcionar la siguiente información:

- El nombre del Misterio de la Corona de Oro en cuestión (¡no vale repetir, por favor!)
- En qué es similar el problema o la situación en la que Amanda se encontraba con lo que las Expertas están viviendo.
- Cómo resolvió el problema o superó la situación Amanda.

Después, considera que en una tirada relevante ha salido un 12+ O declara un hecho sobre la situación que la Guardiania debe incorporar.

Nota: Por lo general, solo puede usarse una vez por sesión.

Movimiento Ocultista

Si **intervienes en una actividad relacionada con lo sobrenatural o lo oculto por primera vez**, imagina cómo serían tus acciones como si estuvieras llevando a cabo un movimiento. Di lo que lo activa y tira por Sensibilidad.

- Con un éxito, funciona. Describe el movimiento con la Guardiania: ahora pueden usarlo todas las Expertas durante el resto de la partida y tu tirada se conserva.
- Entre 7 y 9, también marcas la Corona del Vacío.
- Con un fallo, es algo que las Expertas nunca podrán hacer y también marcas la Corona del Vacío.

Nota: La Guardiania puede pedirte que tengas una buena justificación narrativa para hacer este movimiento antes de intentar activarlo.

Teorizar

Cuando las Expertas **discuten sobre la solución de un misterio basándose en las pistas que han descubierto y llegan a un consenso**, se realiza una tirada de dados. Después se suma el número de Pistas incorporadas a la teoría o explicadas y se resta el valor de complejidad del misterio.

- Con 10+, la solución es correcta. La Guardiania les presentará la oportunidad de atrapar al responsable o de arreglar la situación.
- Entre 7 y 9, la solución es correcta, pero la Guardiania añadirá una complicación molesta a la propia solución. También puede presentarles una oportunidad problemática o peligrosa de atrapar al responsable o de arreglar la situación.
- Con 6 o menos, la solución es incorrecta y la Guardiania reacciona en consecuencia.
- Con 12+, además, una persona involucrada en la conspiración siniestra de Brindlewood Bay se da a conocer a las Expertas.

Nota: No importa quién lance los dados para Teorizar llegado el momento. Tampoco está sujeto a modificadores en la tirada (ventajas, efectos del movimiento Misterios de la Corona de Oro, etc.) ni puede verse afectado por ponerse una Corona.