

La HOJA DE REFERENCIA

El 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 Guardiania 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 Guardiania describe la situación.

Con **12+**, haces lo que pretendías o mantienes la calma y la Guardiania te dice el beneficio extra o la ventaja que recibes. Describe lo que sucede.

El 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 Guardiania te explicará por 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 Guardiania describe lo que ocurre.

Con **12+**, haces lo que pretendías o mantienes la calma y la Guardiania te concede algún beneficio extra o ventaja. Describe lo que sucede.

El movimiento Indagar

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 Guardiania te dice lo que es.

Entre **7 y 9**, se produce una complicación, ya sea en la propia Pista o por algo que encuentras mientras buscas. La Guardiania te dirá lo que es.

Con **12+**, también encuentras una Pista de la Mente Maestra.

El movimiento Vulnerable

Cuando *compartas un momento de intimidad con otro cazador mientras uno de los dos está entregado a su vicio*, puedes quitarte una Condición. Si se trata de tu vicio, también:

- Das con una Pista. Dile a la Guardiania lo que es. La Pista no puede responder por sí misma de manera concluyente una Pregunta. O...
- Invitas al otro cazador a preguntarte sobre tu pasado; la respuesta ha de ser verdadera, aunque no tiene por qué estar completa.

Contestar una Pregunta

Cuando *los cazadores, una vez que han reunido tantas pistas como, al menos, la mitad de la complejidad de una Pregunta, discuten sobre la respuesta a dicha Pregunta, y alcanzan un consenso*, se realizará una tirada de dados. Después se suma el número de Pistas incorporadas a la respuesta o explicadas y se resta el valor de complejidad de la Pregunta.

Con **10+**, la respuesta es correcta. Los cazadores pueden perseguir una Oportunidad.

Entre **7 y 9**, lo mismo que lo anterior, pero la Guardiania añadirá una complicación molesta a la respuesta o la persecución de la Oportunidad será más peligrosa.

Con **6 o menos**, la solución es incorrecta y la Guardiania reacciona en consecuencia.

Con **12+**, además, la Mente Maestra se da a conocer mientras persiguen la Oportunidad.

Nota: la tirada para **Contestar una Pregunta** no puede hacerse ni con ventaja ni con desventaja. El nivel de éxito puede incrementarse invocando la *Máscara de Jano*, pero solo si todos los cazadores lo hacen.

ESTRUCTURA DE JUEGO

En las partidas de **THE BETWEEN**, la fase Amanecer conduce directamente a la fase Día, la fase Día lleva a la fase Atardecer, la fase Atardecer da paso a la fase Noche, la fase Noche precede a la fase Amanecer y así todo el rato.

Amanecer

- I. **RECIBIR RECOMPENSAS** si se resolvió una amenaza.
- II. **RESPONDER A LAS PREGUNTAS AL AMANECER.**
- III. **ELEGIR NUEVAS PREGUNTAS AL AMANECER** (o dejar las mismas).
- IV. **RESOLVER LOS MOVIMIENTOS DE LIBRETO O PERSONALIZADOS** que se resuelvan durante la fase Amanecer.
- V. **Opcional: RESOLVER LAS ÓRDENES DE CUALQUIER MÁSCARA DE JANO QUE QUEDE SIN RESOLVER** (los jugadores pueden esperar a otro momento, a menos que este sea el final de la sesión).

Día

- I. **LA GUARDIANA PRESENTA UNA NUEVA AMENAZA** si hay menos de tres activas.
- II. **COMIENZO DE LAS ESCENAS NORMALES**, que continúan hasta que la Gardiana decide pasar a la siguiente fase.

ESTRUCTURA DE JUEGO

En las partidas de **THE BETWEEN**, la fase Amanecer conduce directamente a la fase Día, la fase Día lleva a la fase Atardecer, la fase Atardecer da paso a la fase Noche, la fase Noche precede a la fase Amanecer y así todo el rato.

Noche

- I. **UN JUGADOR LEE Y RESUELVE EL PRIMER PÁRRAFO DEL INTERLUDIO.**
- II. **LA GUARDIANA ESBOZA UNA ESCENA PARA UNO O MÁS CAZADORES**; la escena se juega hasta que cada jugador que es un foco de la escena haya tenido la oportunidad de llevar a cabo o de resolver una acción.
- III. **REPETIR EL PASO 2 HASTA QUE TODOS LOS CAZADORES HAYAN SIDO FOCO DE UNA ESCENA.**
- IV. **REPETIR LOS PASOS 1 A 3 HASTA QUE VUELVAS AL PASO 1 Y NO QUEDEN MÁS PÁRRAFOS DEL INTERLUDIO.** En ese punto, la fase Noche termina de inmediato.

Atardecer

- I. **RESOLVER LOS MOVIMIENTOS DE LIBRETOS O PERSONALIZADOS** que se resuelvan durante la fase Atardecer.
- II. **LA GUARDIANA PROPONE UNA PREGUNTA PARA Trazar la escena SOBRE LA CASA HARGRAVE** a los jugadores, y estos la responden. Este paso se salta si ya han sido respondidas todas las preguntas.
- III. **CADA JUGADOR DICE LO QUE SU CAZADOR HARÁ** durante la próxima fase Noche.
- IV. **Opcional: RESOLVER LAS ÓRDENES DE CUALQUIER MÁSCARA DE JANO QUE QUEDE SIN RESOLVER** (los jugadores pueden esperar a otro momento, a menos que este sea el final de la sesión).
- V. **LA GUARDIANA PRESENTA EL INTERLUDIO.**