

# MOVIMIENTOS DE NIÑO LLAVERO

Escoje uno al principio del juego. Dos Niños Llaverero no pueden tener el mismo movimiento.

## ¿Dónde está la carne?

Eres un poco más grande y fuerte que la mayoría. Incrementa tu Vitalidad en 1 (máx. 3). Siempre usas la Vitalidad en las acciones relacionadas con el Hombre Alto.

## Ver más allá de lo evidente

Llámalo premoniciones, augurios o corazonadas; eres capaz de vislumbrar un poco del futuro. La primera vez que entras en una Localización, puedes preguntarle a la Guardiania: «¿Qué está a punto de ocurrir?». Te contestará con sinceridad, aunque quizá de forma incompleta. Si tienes marcado **El arco de arenisca**, también puedes preguntar: «¿Por qué va a suceder?». De nuevo, la respuesta será verdadera, pero no necesariamente completa.

## Este es tu cerebro

Eres un poco más listo que la mayoría y, cuando miras en oscuros lugares inescrutables, tu lógica se mantiene intacta. Incrementa tu Razón en 1 (máx. 3). Cuando marques **El pozo insondable**, no disminuyas tu Razón.

## Ven conmigo si quieres vivir

Eres el tipo de persona que detecta todas las salidas cuando llega a un sitio nuevo. Una vez por sesión, cuando os enfrentéis a un grave peligro, podéis evitarlo narrando cómo conduces a todos a un lugar seguro.

## Saber es la mitad de la batalla

Eres un cúmulo de conocimientos; algunos útiles, incluso. Una vez por sesión, puedes introducir un hecho del mundo real sobre algo de la escena. Ese hecho se considera una Pista.

## Saluda a mi amiguito

Tienes un perro excepcionalmente listo con el que compartes un fuerte vínculo. Puede comprender órdenes básicas y realizar tareas sencillas. ¿De qué raza es? Dale un nombre y añádelo a tu Rincón de la casa. Cuando uses el perro para obtener ventaja en una tirada, no lo marques.

## ¿A quién vas a llamar?

Eres miembro activo del foro *online* llamado *Los misterios de los Colegas de Fantasmas*, un programa de TV sobre un grupo de jóvenes, los Colegas de Fantasmas, que investigan lugares embrujados en Norteamérica. Cuando escribas una pregunta sobre un misterio de Deep Lake en el foro, tira con Presencia. Con 10+, alguien responde con un buen comentario o una Pista (a elección de la Guardiania) sin pedir nada a cambio. Con 7-9, lo mismo, pero quieren que hagáis algo por ellos antes de decíroslo.

## Robot in Disguise

Viniste a Deep Lake con una serie de dispositivos electrónicos. Añade lo siguiente a tu Rincón de la casa: portátil, *walkie talkies*, GPS, cámara de vídeo, grabadora activada por voz.

## Un tío pistonudo

Hay algo en ti que inspira confianza a los pastilleros, los colgados y los inútiles de Deep Lake. ¿Qué es? Una vez por sesión, cuando dispires el movimiento Entrometido en un lugar ocupado por perdedores y despojos de la sociedad, encontrarás una Pista adicional, incluso aunque falles.

## A Winner is You

Antes eras un perdedor, ¡pero ya no! Ahora la gente te respeta. ¿Por qué? Incrementa tu Presencia en 1 (máx. 3).

## Soy Error

Puedes marcar **El desierto cromático** cuando quieras. Los demás Niños Llaverero no olvidarán quién eres cuando lo tengas marcado y puedes seguir interactuando con ellos siempre que tengas cerca un televisor: apareces en cualquiera que sea el programa que están viendo y puedes escuchar a la gente cuando te habla a través de la pantalla. Cuando los Niños Llaverero ven una cinta Odyssey, tus escenas tienen lugar dentro de las escenas de la cinta.

## Recuerdo una vez en Saint Olaf...

Te abres a los demás con facilidad. Cuando disparas el movimiento Nostálgico, el otro Niño Llaverero puede eliminar una segunda Condición o apuntarse la Condición «Me siento bien». Se puede eliminar esta Condición en cualquier momento para obtener ventaja en una tirada de dados.

## La verdad está ahí fuera

Alguien que sabe lo que ocurrió con TV Odyssey te está ayudando desde el anonimato. Los Niños Llaverero obtienen automáticamente una cinta Odyssey al escoger este movimiento (un regalo de un misterioso benefactor). Al principio de cada sesión, esta persona anónima te deja algo donde puedas encontrarlo. Describe qué es o pide que lo haga la Guardiania. Funciona como una Pista, pero no está relacionada con ningún misterio en particular (podéis usarla en un misterio activo o guardarla para el futuro). La Guardiania puede revelar la identidad de este enigmático ayudante durante el misterio de TV Odyssey.

## Donde todos te conocen

Tienes un familiar que sigue viviendo en Deep Lake. ¿Quién es? Siempre que te ayude en una acción, las tiradas asociadas se harán con ventaja. Además, si estás en peligro inminente y puedes llegar a su casa, estarás a salvo hasta la mañana siguiente.

## Nunca sabes lo que te va a tocar

Tienes experiencia en investigaciones. ¿Cuál? Una vez por sesión, cuando disparas el movimiento Entrometido mientras examinas libros, microfichas, viejas grabaciones o archivos *online*, encuentras una Pista adicional, incluso aunque falles.

## ¿Has bailado con el demonio a la luz de la luna?

Has venido a Deep Lake con una colección de objetos para hacer magia negra. Añade lo siguiente a tu Rincón de la casa: velas, grimorio, pequeño brasero, daga ceremonial, muñeca.

## Siempre pasan cosas en el Circle K

Creas en la bondad y el poder fundamental de los supermercados de barrio. Si hay algo que pueda encontrarse en uno que sea útil en cierta situación y te tomas la molestia de ir por ello, di lo que es y añádelo a tu Rincón de la casa.

## Simplemente, di no

Algo en tu pasado hace que sepas lidiar muy bien con la policía y sus mierdas. ¿Qué es? Cada vez que la policía te acose o tengas que escapar de una situación peliaguda relacionada con las fuerzas del orden, todas tus tiradas de dados asociadas se hacen con ventaja.

## A veces hasta me asombro de mí mismo

Una vez por sesión, puedes obtener un 12+ en una tirada de dados siempre y cuando hagas la acción con estilo o chulería.

## En un futuro muy cercano

Una vez por fase Día, tú y, al menos, otro jugador podéis hacer una narración fuera de personaje de una escena por venir, como si la estuviérais comentando durante una película. Al menos una cosa de vuestra narración compartida se cumplirá en la escena; dile a la Guardiania el qué. La Guardiania puede decidir que también sean ciertos otros elementos de vuestra narración.