

## MOVIMIENTOS BÁSICOS

### 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.
- > **Entre 7 y 9**, la Guardiania te dice de qué modo tus acciones te dejarían vulnerable y tú eliges si echarte atrás o seguir adelante 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.
- > **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 Entrometido

Cuando busques pistas, lèves a cabo 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 en qué consiste.
- > **Con 12+**, también encuentras una cinta Odyssey o descubres alguna historia peculiar sobre el condado de Degoya (a elección de la Guardiania).

### El movimiento Nostálgico

Cuando compartes un momento de intimidad con otro Niño Llaverio mientras uno de los dos se pone nostálgico con una de sus Añoranzas, ambos podéis quitaros una Condición que sea apropiada. Si no eres tú el que se pone nostálgico, también das con una Pista relevante para un misterio activo. Dile a la Guardiania de qué se trata. La Pista no puede resolver el misterio por sí sola.

### Contestar una Pregunta

Cuando los Niños Llaverio, 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 realiza una tirada de dados. Después se suma el número de Pistas incorporadas a la respuesta o vinculadas de alguna manera y se resta el valor de complejidad de la Pregunta.

- > **Con un 10+**, la respuesta es correcta. Los Niños Llaverio 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 respuesta es incorrecta y la Guardiania reacciona en consecuencia.
- > **Con 12+**, el Hombre Alto aparecerá mientras persiguen la Oportunidad.

## ESTRUCTURA DE JUEGO

### Amanecer

Realizad los siguientes pasos en orden:

1. Recibir recompensas si se resolvió un misterio.
2. Contestar las Preguntas al amanecer.
3. Elegir nuevas Preguntas al amanecer (o dejar una o ambas).
4. Resolver los movimientos que se resuelven en esta fase.
5. Opcional: seguir las instrucciones de Llave que queden por cumplir (los jugadores pueden esperar a otro momento, a no ser que este sea el final de la sesión).

### Día

Realizad los siguientes pasos en orden:

1. La Guardiania presenta un nuevo misterio si hay menos de tres activos.
2. Comienzan las escenas normales, que continúan hasta que la Guardiania decide pasar a la fase Atardecer.

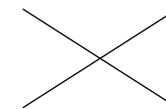
### Atardecer

Realizad los siguientes pasos en orden:

1. Resolver los movimientos que se resuelvan durante esta fase.
2. Los jugadores deciden en grupo si van a ver una cinta Odyssey; si no llegan a un consenso, la Guardiania decide.
3. Cada jugador dice lo que su personaje hará durante la próxima fase Noche.
4. Opcional: seguir cualquier instrucción de las Llaves que quede por resolver (los jugadores pueden esperar a otro momento, a menos que este sea el final de la sesión).
5. La Guardiania presenta la cinta Odyssey (si los jugadores escogieron ver una) leyendo su texto inicial y asignando las instrucciones.

### Noche (sin cinta)

1. Comienzan las escenas normales y continúan hasta que la Guardiania decide pasar a la fase Amanecer.



### Noche (con cinta)

Realizad los siguientes pasos en orden:

1. Un jugador sigue la primera instrucción de la cinta Odyssey.
2. La Guardiania esboza una escena para uno o más Niños Llaverio; se juega hasta que cada personaje que es foco de una escena haya tenido la oportunidad de llevar a cabo o resolver una acción.
3. Repetid el paso 2 hasta que todo Niño Llaverio ha sido el foco de una escena.
4. Repetid los pasos 1 a 3 hasta que no queden instrucciones de la cinta Odyssey. En este punto, la fase Noche termina de inmediato.