

CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◆ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Rostro

◇ **Conozco a alguien:** una vez por encargo, pregúntale al DJ si tienes algún conocido cerca que pueda ayudarte. El DJ te dirá quién es y explicará por qué ese PNJ puede saber algo sobre la investigación.

◇ **Labia:** sabes relacionarte. Después de charlar con alguien, puedes añadir +1d en cualquier tirada de Lectura que tenga a ese alguien como objetivo. Si tu resistencia de Astucia actual es de 2 o más, ese dado es dorado.

◇ **Calma bajo presión:** en cualquier tirada de riesgo alto, siempre puedes gastar Astucia en lugar del impulso que engloba esa acción.

ESPECIALIDAD: Periodista

◇ **Acceso exclusivo:** tu trabajo te ofrece privilegios especiales. Una vez por encargo, consigues acceso automático a una persona o lugar usando el equipo de Credenciales de Prensa.

◇ **Libro abierto:** consigues que la gente se te abra con facilidad. Cuando intentas conectar con otros compartiendo algo muy personal, añade un número de dados igual a tu resistencia de Astucia actual al hacer una tirada de Persuasión. Si tienes éxito, te corresponderán.

◇ **Detector de mentiras:** cuando haces una tirada de Lectura para intentar averiguar si una persona dice la verdad, dora un dado adicional. La primera Astucia que gastas en la tirada vale +2d en lugar de +1d.

◇ **Rueda de prensa:** puedes gastar 1 de Astucia para reunir a un grupo numeroso de personas para hacer un anuncio, hacer preguntas o montar una distracción. Todas las tiradas de Astucia que hagas en esta reunión tendrán +1d.

◇ **En las trincheras:** has cubierto suficientes situaciones peligrosas como para saber cómo mantenerte a salvo. Una vez por encargo, puedes quemar 1 resistencia de Astucia para absorber una marca de Cuerpo.

◇ **Buena documentación:** puedes gastar 1 de Intuición para hacerle al DJ una pregunta concreta sobre un lugar, un grupo o un concepto sobre el que puedas haber investigado antes del encargo. El DJ te dirá lo que sabes gracias a esa preparación.

Claves de iluminación

Recoger declaraciones | Seguir una pista | Enfrentarse al poder

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

◇ _____
◇ _____
◇ _____

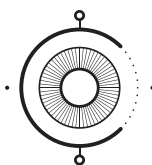
RELACIONES

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Credenciales de prensa
- ☐ Cámara
- ☐ Equipo de vigilancia
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◆ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Rostro

◇ **Conozco a alguien:** una vez por encargo, pregúntale al DJ si tienes algún conocido cerca que pueda ayudarte. El DJ te dirá quién es y explicará por qué ese PNJ puede saber algo sobre la investigación.

◇ **Labia:** sabes relacionarte. Después de charlar con alguien, puedes añadir +1d en cualquier tirada de Lectura que tenga a ese alguien como objetivo. Si tu resistencia de Astucia actual es de 2 o más, ese dado es dorado.

◇ **Calma bajo presión:** en cualquier tirada de riesgo alto, siempre puedes gastar Astucia en lugar del impulso que engloba esa acción.

ESPECIALIDAD: Mago

◇ **Distracción:** cuando usas tus palabras o acciones para distraer a un objetivo de lo que está ocurriendo aquí, haz una tirada de Ocultación. La primera Astucia que gastes tú o un aliado en esta tirada valdrá +2d en lugar de +1d.

◇ **Escapista:** gasta 1 de Coraje para escapar de ataduras, esposas, grilletes o de una criatura que te haya agarrado.

◇ **Discurso ensayado:** has practicado mucho para un momento así. Cuando hagas una tirada de Persuasión u Ocultación, podrás gastar Intuición en lugar de Astucia.

◇ **Buen ojo:** puedes gastar 1 de Intuición para hacerle una pregunta al DJ: *¿Cómo puedo usar algo de aquí a mi favor? ¿Hay algo aquí que no sea lo que parece? ¿Hay algo aquí que esté fuera de lugar?*

◇ **Floritura:** sabes cómo tapar tus errores con elegancia. En una tirada en la que podrías gastar Astucia, si fallas o consigues un éxito parcial, puedes gastar 2 de Astucia para subir un nivel el resultado: de un fallo a un éxito parcial, o de un éxito parcial a un éxito total.

◇ **El prestigio:** tu magia suele ser puro artificio, pero has aprendido un truco que es real. Haz una tirada de Sentido cuando lo realices y, si tienes éxito, recibes una marca de Sangría. Marca una opción cuando elijas esta habilidad: *cambiar de apariencia, levitar, invocar objeto mundano, teletransportarse a corta distancia o proyectar la voz.*

Claves de iluminación

Realizar un truco | Detectar una treta | Buscar magia real

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

◇ _____
◇ _____
◇ _____

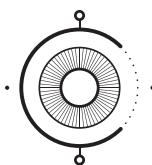
RELACIONES

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Artilugio de espectáculo de magia
- ☐ Pólvora destellante y bomba de humo
- ☐ Arma oculta
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◆ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◆ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◆ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◆ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◆ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◆ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◆ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◆ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◆ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Músculo

- ◆ **Detrás de mí:** gasta 1 de Nervio para elegir a un aliado en esa misma escena que está a punto de recibir una marca de un fenómeno, y describe lo que haces para recibir la marca en su lugar.
- ◆ **Subidón de adrenalina:** por cada marca que recibes, puedes recargar inmediatamente un punto de impulso de tu elección.
- ◆ **Resiliencia:** cuando recibes suficientes marcas como para quedar incapacitado, en lugar de eso tira un número de d6 igual a tu resistencia de Nervio actual. Con un 6, no quedas incapacitado ni recibes una marca.

ESPECIALIDAD: Explorador

- ◆ **Léxico oscuro:** cuando te encuentras con algo en una lengua antigua o esotérica, puedes gastar 1 de Intuición para entender lo que dice.
- ◆ **Experiencia de campo:** has viajado por el mundo y has estado en muchas situaciones peligrosas. Una vez por encargo, le describes al grupo una aventura previa similar a la actual y recargas 1 de Coraje para toda la gente de tu círculo.
- ◆ **Cuestión de voluntad:** cuando se te dice que uses una acción concreta para una tirada, puedes recibir una marca de Cerebro para usar una acción alternativa en su lugar. También puedes gastar el impulso que corresponda a la acción que elijas. Describe cómo te adaptas a tu situación.
- ◆ **Tenacidad:** cuando tienes 1 o más marcas de Sangría, dora un dado adicional para tiradas de Movimiento, Ataque y Control mientras estés en peligro.
- ◆ **Salvarse por los pelos:** has estado en innumerables situaciones peliagudas durante tus intrépidas hazañas. Añade +1d a tu tirada de Movimiento cuando intentas escapar de una trampa o una emboscada.
- ◆ **Otra vez no:** una vez por encargo, puedes recibir una cicatriz para tener un éxito total automático en una acción. Si lo haces, es como si hubieras tenido esa cicatriz todo el tiempo. Explícale a tu círculo cómo te la hiciste y cómo esa lección que aprendiste te ha ayudado aquí. No ajustes tus puntuaciones de acción cuando recibas esta cicatriz.

Claves de iluminación

Estudiar un artefacto | Hablar sobre historia | Toparse con el peligro

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____

RELACIONES

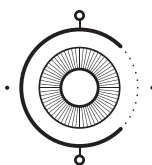
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de nano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Herramientas de excavación
- ☐ Equipo de supervivencia
- ☐ Materiales de investigación
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◆ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Músculo

- ◇ **Detrás de mí:** gasta 1 de Nervio para elegir a un aliado en esa misma escena que está a punto de recibir una marca de un fenómeno, y describe lo que haces para recibir la marca en su lugar.
- ◇ **Subidón de adrenalina:** por cada marca que recibes, puedes recargar inmediatamente un punto de impulso de tu elección.
- ◇ **Resiliencia:** cuando recibes suficientes marcas como para quedar incapacitado, en lugar de eso tira un número de d6 igual a tu resistencia de Nervio actual. Con un 6, no quedas incapacitado ni recibes una marca.

ESPECIALIDAD: Soldado

- ◇ **Formación básica:** tienes experiencia táctica en situaciones de mucha presión. Cuando haces una tirada de Sondeo en un lugar peligroso, añade un número de dados igual a tu resistencia de Coraje actual.
- ◇ **Preparación:** tus aliados y tú podéis marcar una casilla de equipo adicional durante cada encargo.
- ◇ **Francotirador/a:** cuando quieres hacer un ataque a distancia con un arma, puedes gastar 1 de Coraje para afinar la puntería antes de disparar, y añades +2d a tu próximo disparo a ese objetivo.
- ◇ **Estratega:** cuando estás en una situación peligrosa, puedes gastar 1 de Coraje para hacerle una pregunta al DJ: *¿Cómo me pongo a salvo? ¿Cuál es la mayor amenaza inmediata para mi círculo? ¿Adónde irá el objetivo a continuación?*
- ◇ **Compartimentación:** te han adiestrado para desconectar de los horrores de la violencia. Una vez por encargo, puedes quemar 1 resistencia de Coraje para absorber una marca de Cerebro.
- ◇ **Guardia voluntaria:** entre encargos, en lugar de gastar recursos, puedes ofrecer ayuda a tu Farero. Describe cómo ayudas a la organización y recarga un punto de cualquier recurso de Candela Obscura en tu hoja de círculo. Durante este descanso no podrás gastar ningún recurso.

Claves de iluminación

Usar acciones violentas | Proteger a alguien | Actuar de forma táctica

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

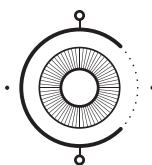
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Arma pesada
- ☐ Explosivos
- ☐ Chaleco antibalas (*absorbe 1 de Cuerpo*)
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◆ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Erudito

- ◇ **Instruido/a:** tienes mucha cultura y absorbes el conocimiento mejor que la mayoría. Cuando gastas Intuición al hacer una tirada, con un resultado de 3 o menos, recuperas la Intuición que has gastado.
- ◇ **Investigador/a de lo oculto:** recibe 1 marca de Cerebro para pedirle al DJ un detalle oculto importante que conocerías gracias a tus estudios pero que aún no se ha revelado en la escena. Si no hay ninguna, borra la marca de Cerebro.
- ◇ **Notas meticulosas:** si tu resistencia de Astucia actual es de 2 o más, añade +1d a todas las tiradas de Concentración. Tras un encargo, añade 1 punto adicional a vuestra rueda de Iluminación gracias a las notas detalladas que trae de vuelta tu personaje.

ESPECIALIDAD: Doctor

- ◇ **Curar:** cuando dispones de un momento de calma, puedes hacer una tirada de Concentración para curar 1 marca de Cuerpo de un aliado. Con un 4 o 5, gastas 2 de Intuición para lograrlo. Con un 6, gastas 1 de Intuición. Con un 3 o menos, puedes recibir una marca de Cerebro para usar un resultado de 4 o 5 en su lugar.
- ◇ **No combatiente:** su dolor incita a los demás a actuar. Si no le has hecho daño a nadie durante este encargo, cuando recibes una marca, cada uno de tus aliados que hay en la escena pueden recuperar 1 punto del impulso que elijan.
- ◇ **Disección:** cuando haces una tirada de Concentración para diseccionar un pedazo de materia orgánica afectada por la sangría, dora un dado adicional. No puedes recibir marcas de Sangría a causa de esta inspección.
- ◇ **Reanimación:** cuando un aliado cercano recibe una cicatriz, puedes hacer una tirada de Concentración para intentar reanimarlo de inmediato. Con un 6, funciona. Aunque siga recibiendo la marca, volverá a estar en pie. Con un 4 o 5, costará 3 puntos del impulso que elijas. Esto no puede usarse cuando un PJ recibe su cuarta cicatriz.
- ◇ **Salvavidas:** entre encargos, puedes gastar 1 de Coser para curar una cicatriz de un aliado. Cuando lo hagas, haz una tirada de Concentración. Con un éxito total, rellena tres. Con un 6, rellena dos. Con un 4 o 5, rellena uno. Cuando esta hilera esté completa, la cicatriz se cura y se puede transferir 1 punto de acción.
- ◇ **Golpe anatómico:** sabes dónde es más vulnerable el cuerpo. Cuando atacas a un enemigo, puedes hacer una tirada de Concentración en lugar de una de Ataque.

Claves de iluminación

Evitar una pelea | Ayudar a un aliado | Consolar a alguien

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

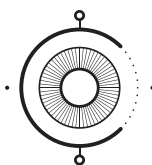
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Equipo médico
- ☐ Manual relevante
- ☐ Credenciales de doctor
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◆ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Erudito

- ◇ **Instruido/a:** tienes mucha cultura y absorbes el conocimiento mejor que la mayoría. Cuando gastas Intuición al hacer una tirada, con un resultado de 3 o menos, recuperas la Intuición que has gastado.
- ◇ **Investigador/a de lo oculto:** recibe 1 marca de Cerebro para pedirle al DJ un detalle oculto importante que conocerías gracias a tus estudios pero que aún no se ha revelado en la escena. Si no hay ninguna, borra la marca de Cerebro.
- ◇ **Notas meticulosas:** si tu resistencia de Astucia actual es de 2 o más, añade +1d a todas las tiradas de Concentración. Tras un encargo, añade 1 punto adicional a vuestra rueda de Iluminación gracias a las notas detalladas que trae de vuelta tu personaje.

ESPECIALIDAD: Profesor

- ◇ **Mentalidad de acero:** una vez por encargo, cuando deberías recibir una marca de Cerebro, puedes quemar 1 resistencia de Intuición para absorberla.
- ◇ **Recursos universitarios:** tu universidad tiene exalumnos por todo el mundo. Una vez por sesión, describe a una persona que conoces de tus tiempos como profesor, y pregúntale al DJ dónde puedes encontrarla a nivel local.
- ◇ **Aprendo de mis errores:** cuando sacas un resultado de 3 o menos en una tirada, describe la lección que has aprendido de tu fracaso y recarga 1 punto de impulso de tu elección.
- ◇ **La prudencia es fundamental:** cuando haces una tirada de Control o de Movimiento para huir del peligro, dora un dado. En esta tirada, el primer Coraje que gastes valdrá +2d en lugar de +1d.
- ◇ **Prolijo/a:** cuando das un discurso o tienes una conversación para ayudar a un aliado, el dado que le das es dorado.
- ◇ **Mezcla química:** sabes cómo mezclar sustancias químicas para conseguir efectos concretos. Cuando eliges Equipo de Laboratorio como equipo, puedes dedicar unos minutos a preparar una mezcla que sea: *ácida, explosiva, inflamable, ruidosa, somnifera, pegajosa o tóxica.*

Claves de iluminación

Aconsejar a un aliado | Mencionar investigaciones | Trazar un plan

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

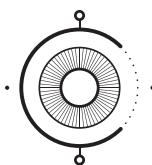
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Materiales de investigación
- ☐ Equipo de laboratorio
- ☐ Pequeño invento mundano
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



RESISTENCIA

◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



RESISTENCIA

◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◆ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



RESISTENCIA

◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Sombra

◇ **Exploración:** si tienes tiempo para observar una localización, puedes gastar 1 de Intuición para hacer una pregunta: *¿En qué me fijo aquí que los otros no ven? ¿Hay algo aquí que pueda sernos útil? ¿Qué camino deberíamos seguir?*

◇ **Se veía venir:** tres veces por encargo, puedes añadir +1d a una tirada de un miembro del círculo sin gastar impulso diciendo cómo os habéis preparado juntos para una situación como esta.

◇ **Desafío a la muerte:** una vez por encargo, cuando deberías recibir 1 o más marcas de un enemigo, sales ileso. Describe cómo te ha protegido tu rapidez mental.

ESPECIALIDAD: Delincuente

◇ **Tener calle:** sabes cómo estar atento a lo que te rodea. Siempre que haces una tirada de Sondeo, puedes gastar cualquier impulso en lugar de solo Intuición.

◇ **Influencia:** con una tirada con éxito de Lectura, puedes preguntarle a un DJ lo que quiere en realidad tu objetivo. En cualquier tirada de Persuasión que hagas usando esa información, añade también un número de dados igual a tu resistencia de Astucia actual.

◇ **Curtido/a:** cuando recibes una cicatriz, puedes elegir no transferir puntos de acción a consecuencia de ello.

◇ **Nacido/a en las sombras:** cuando intentas evitar la seguridad o que te detecten, dora un dado de Ocultación adicional.

◇ **Secretos del oficio:** has aprendido a moverte en situaciones complicadas y a mantenerte fuera de peligro. En cualquier tirada de Ocultación o Persuasión que hagas, puedes gastar 1 de Coraje para rebajar el riesgo antes de hacer la tirada. Si ya es una tirada de riesgo bajo, no podrás utilizar esta habilidad.

◇ **Mangante:** tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, puedes gastar 1 de Astucia para robarle alguna cosa a tu objetivo sin que te detecte. *Podría ser su cartera, un arma que lleve, un documento importante, etc.*

Claves de iluminación

Hacer algo ilegal | Hacer un trato | Plantar cara a la autoridad

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

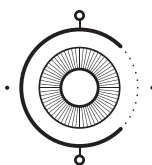
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Papeles falsos
- ☐ Equipo de ladrón
- ☐ Chaleco antibalas (*absorbe 1 de Cuerpo*)
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



RESISTENCIA

◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◆ Control *conducir, disparar, sutileza*



ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



RESISTENCIA

◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



RESISTENCIA

◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Sombra

◇ **Exploración:** si tienes tiempo para observar una localización, puedes gastar 1 de Intuición para hacer una pregunta: *¿En qué me fijo aquí que los otros no ven? ¿Hay algo aquí que pueda sernos útil? ¿Qué camino deberíamos seguir?*

◇ **Se veía venir:** tres veces por encargo, puedes añadir +1d a una tirada de un miembro del círculo sin gastar impulso diciendo cómo os habéis preparado juntos para una situación como esta.

◇ **Desafío a la muerte:** una vez por encargo, cuando deberías recibir 1 o más marcas de un enemigo, sales ileso. Describe cómo te ha protegido tu rapidez mental.

ESPECIALIDAD: Detective

◇ **Palacio mental:** cuando quieres saber cómo podrían relacionarse dos pistas o hacia dónde deberían dirigirte, quema 1 resistencia de Intuición. El DJ te dará la información que hayas deducido.

◇ **Interrogatorio:** cuando estás intentando sonsacar a alguien que se resiste a revelar una información, añade un número de dados igual a tu resistencia de Astucia actual a tu tirada de Lectura.

◇ **Contra la pared:** cuando haces una tirada de riesgo alto, puedes recibir una marca de Cerebro para hacer que todo el Coraje que gastas valga +2d en lugar de +1d.

◇ **Inspección:** tienes experiencia examinando escenarios de crímenes. Cuando haces una tirada de Sondeo para reunir pruebas sobre lo que puede haber ocurrido en este lugar, dora un dado adicional para la tirada.

◇ **Vigilancia:** se te da bien recopilar información sin que te detecten. Cuando sigues a un sospechoso o llevas a cabo una vigilancia, puedes usar Sondeo en lugar de Ocultación.

◇ **Un paso por delante:** una vez por encargo, puedes mostrar un objeto corriente pero útil que llevabas encima desde el principio. Al hacerlo, anota ese objeto en una casilla de equipo vacía. No contará para tu límite de equipo.

Claves de iluminación

Sondear a un testigo | Seguir a un objetivo | Revelar una pista

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

◇ _____
◇ _____
◇ _____

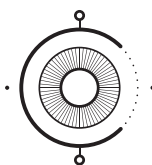
RELACIONES

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Cámara
- ☐ Equipo de investigación
- ☐ Documentos falsos
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◇ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◆ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Rareza

- ◇ **Grandes protecciones:** puedes grabar y mantener un símbolo de protección en una persona a la vez. Describe el material que debe sostener para vincularlo (sal, arena, etc.). Esa persona tiene +1d en tiradas de Movimiento contra fenómenos.
- ◇ **Que entren:** cuando recibes 1 o más marcas de Sangría, también obtienes información adicional sobre el fenómeno que te ha hecho daño. Hazle una pregunta al DJ sobre la fuente de la Sangría.
- ◇ **Ritual:** si tienes unos minutos para prepararte, puedes recibir una marca de Sangría para llevar a cabo un ritual sobre ti mismo o sobre un aliado: *Círculo de Protección* (absorbe 1 marca de Cuerpo de la persona que haya dentro), *Revitalizar* (recarga 1 resistencia) o *Visión Remota* (un momento).

ESPECIALIDAD: Médium

- ◇ **Miasma:** puedes gastar 1 de Intuición para decir si una persona o un objeto están afectados por la Sangría y cómo lo están.
- ◇ **Doblar cucharas:** puedes hacer una tirada de Sentido para controlar con la mente un objeto que haya en la sala: accionar un interruptor, tumbar algo, mover un objeto pequeño, apagar una luz, etc. Con un éxito parcial, puedes recibir una marca de Sangría para convertirlo en un éxito total.
- ◇ **Lectura en Frío:** con un éxito en una tirada de Sentido, sabes qué dolencia, tensión o pérdida tiene una persona en su vida, aunque esta intente ocultarlo.
- ◇ **Premoniciones:** tienes visiones del futuro. Cuando un aliado está a punto de recibir 1 o más marcas, quema una resistencia de Intuición para advertirle del peligro que se avecina. Luego, absorbe una de esas marcas.
- ◇ **Últimos momentos:** mientras tocas un cadáver, puedes quemar una resistencia de Intuición para oír, oler y sentir los últimos momentos de vida de esa criatura. Al recibir una marca de Sangría, puedes esforzarte y ver una imagen estática de la última cosa que vio antes de morir.
- ◇ **Contacto:** puedes establecer una conexión con un fenómeno inteligente cercano para comunicarte con él. Recibes una marca de Cerebro y haces una tirada de Sentido para establecer una conexión empática o telepática para hacer una pregunta. Con un éxito, consigues una respuesta. Con un resultado de 4 o 5, el fenómeno hará una pregunta a cambio.

Claves de iluminación

Conectar con alguien | Sentir fenómenos | Montar una escena

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

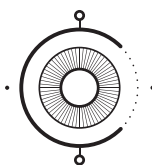
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Arma extraña
- ☐ Herramientas de adivinación
- ☐ Texto ocultista
- ☐ _____

NOTAS



CANDELA OBSCURA

Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Catalizador: _____
Pregunta: _____

CORAJE

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◇ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◇ Control *conducir, disparar, sutileza*



RESISTENCIA

ASTUCIA

Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◇ Lectura *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



RESISTENCIA

INTUICIÓN

Impulsos
Máx.



◇ Sondeo *buscar, rastrear, detectar*



◆ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



RESISTENCIA

Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados
como la puntuación de tu acción.

ROL: Rareza

- ◇ **Grandes protecciones:** puedes grabar y mantener un símbolo de protección en una persona a la vez. Describe el material que debe sostener para vincularlo (sal, arena, etc.). Esa persona tiene +1d en tiradas de Movimiento contra fenómenos.
- ◇ **Que entren:** cuando recibes 1 o más marcas de Sangría, también obtienes información adicional sobre el fenómeno que te ha hecho daño. Hazle una pregunta al DJ sobre la fuente de la Sangría.
- ◇ **Ritual:** si tienes unos minutos para prepararte, puedes recibir una marca de Sangría para llevar a cabo un ritual sobre ti mismo o sobre un aliado: *Círculo de Protección* (absorbe 1 marca de Cuerpo de la persona que haya dentro), *Revitalizar* (recarga 1 resistencia) o *Visión Remota* (un momento).

ESPECIALIDAD: Ocultista

- ◇ **Filo Fantasma:** puedes armonizar con un cuchillo ritual. Si lo cubres con tu sangre (recibiendo una marca de Cuerpo), será particularmente efectivo contra seres mágicos, y podrá alcanzar a seres invisibles o etéreos.
- ◇ **Sangre de la Alianza:** la primera vez que un fenómeno peligroso inflija una marca a cualquiera de tu círculo, recarga un número de puntos, en cualquier impulso, igual a tu resistencia de Intuición actual.
- ◇ **Hablo su idioma:** puedes hablar la lengua sobrenatural de cualquier fenómeno que te encuentres. Describe la forma extraña o aterradora con la que os comunicáis.
- ◇ **Hacer de cebo:** sabes cómo atraer la atención de un fenómeno. Solo tienes que hacer de cebo. Haz una tirada de Sentido para atraer hacia ti a un fenómeno cercano.
- ◇ **Expande tus sentidos:** cuando haces una tirada de Sentido para saber más sobre un fenómeno que te hayas encontrado, añade a la tirada un número de dados igual a tu resistencia de Intuición actual.
- ◇ **Ritual prohibido:** conoces un ritual muy complejo y extremadamente peligroso que obtendrá un resultado que desees. Cuando usas este ritual, recibes inmediatamente una marca de Sangría. Determina cuál es el ritual y cuáles son sus efectos: *cambiar el entorno, conjurar un fenómeno o salvar a una persona moribunda*.

Claves de iluminación

Consultar textos arcanos | Recopilar curiosidades | Actuar de forma rara

MARCAS



CUERPO CEREBRO SANGRÍA

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELACIONES

- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de mano
- ☐ Vial de contención de Sangría
- ☐ Texto arcano
- ☐ Protección (*Absorbe 1 de Sangría*)
- ☐ Suministros ocultistas
- ☐ _____

NOTAS



Nombre: _____
Género: _____
Círculo: _____

Estilo: _____

Catalizador: _____

Pregunta: _____

Impulsos
Máx.



◇ Movimiento *correr, esquivar, orientarse*



◆ Ataque *puñetazo, romper, derribar*



◆ **Control** *conducir, disparar, sutileza*



Impulsos
Máx.



◇ Persuasión *convencer, ordenar, confraternizar*



◆ **Lectura** *interpretar lenguaje corporal, detectar mentiras, deducir motivos*



◇ Ocultación *sigilo, distraer, prestidigitación*



Impulsos
Máx



◆ **Sondeo** *buscar, rastrear, detectar*



◆ Concentración *inspeccionar, analizar, recordar*



◇ Sentido *armonizar, canalizar, revelar*



Quema una resistencia para volver a tirar tantos dados como la puntuación de tu acción.

ROL:

 _____

 _____

 _____

ESPECIALIDAD:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. On the left side, there are five small, black-outlined diamond shapes arranged vertically, serving as bullet points or markers for writing. The rest of the page is empty space between the lines.

Claves de iluminación

CICATRICES

Si recibes una cuarta cicatriz, trabaja con el DJ para interpretar tus últimos momentos. Este personaje ya no puede utilizarse.

◆ _____

◆ _____

◆ _____

RELACIONES

EQUIPO

Durante cada encargo, elige hasta tres

- ☐ Detector de Sangría
- ☐ Arma de Mano
- ☐ Vial de Contención de Sangría
- ☐ Materiales de Investigación
- ☐ Equipo de Laboratorio
- ☐ Invención Mundana Pequeña
- ☐

NOTAS

NOTAS