

CANDELA OBSCURA

Nombres de los miembros:

Tono y sensación de la campaña:

El Círculo de:

Localización de la sede de sección:

PREGUNTAS Y CLAVES DE ILUMINACIÓN

Haz estas preguntas al final de cada encargo. Por cada "sí", llena un punto en la Rueda de Iluminación.

- ¿Has contenido o destruido una fuente de sangría?
- ¿Has ofrecido consuelo o apoyo a gente afectada por un fenómeno?
- ¿Has traído de vuelta algo importante para que Candela Obscura lo proteja o lo estudie?

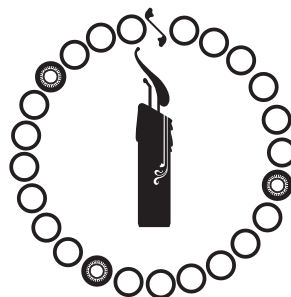
Ganais 2 de Iluminación si algunos de los jugadores, pero no todos, han completado una Clave de Iluminación durante la sesión. Ganais 4 si todos los jugadores han completado al menos una Clave de Iluminación durante la sesión. Si nadie del círculo ha cumplido con alguna de las Claves, no se recibe Iluminación adicional.

HABILIDADES DE CÍRCULO

Seleccionad una de estas durante la creación de personajes y una cada vez que vuestro círculo progrese.

- ◆ **Entrenamiento de resistencia:** vuestro círculo tiene tres dados dorados al principio de cada encargo que cualquiera podrá añadir como +1d en cualquier tirada. Una vez se ha usado el dado, no se recupera.
- ◆ **Nadie se queda atrás:** cuando un miembro de vuestro círculo quede incapacitado por haber recibido demasiadas marcas, cualquier tirada que haga un jugador en esta escena para protegerlo o para ponerlo a salvo tiene +1d.
- ◆ **Estamos juntos en esto:** cuando alguien gasta impulso para ayudar a un aliado en una tirada, con un resultado de 3 o menos, ambos recuperan 1 punto de impulso de su elección.
- ◆ **Interdisciplinar:** al elegir una nueva habilidad durante el progreso de personaje, una vez por campaña, cada personaje podrá elegir una habilidad perteneciente a un rol o especialidad de personaje diferente a la suya.
- ◆ **Gestión de recursos:** cuando vuestro círculo alcanza un hito en la Rueda de Iluminación, recuperaréis 1 recurso de Coser, Recargar o Entrenar.
- ◆ **Una última vez:** cuando seleccionéis esta habilidad, el próximo encargo será el último que hagáis. Todo el mundo podrá elegir las cuatro opciones, en lugar de dos, durante este progreso de personaje.

ILUMINACIÓN



PROGRESO DEL CÍRCULO

Cuando la Rueda de Iluminación se llena, borradla. Cualquier punto de Iluminación restante cuenta para el siguiente ciclo de progreso. Luego, elegid una nueva habilidad de círculo, y todos los jugadores pueden elegir las opciones de progreso para sus personajes.

Los círculos en negrita representan hitos, que pueden tener beneficios mecánicos dependiendo de las habilidades que elija vuestro círculo.

PROGRESO DEL PERSONAJE

Aquí, cada jugador puede elegir dos opciones diferentes:

- Añadir 1 punto de acción.
- Añadir 2 puntos de impulso.
- Elegir una nueva habilidad. *Puede ser tanto del rol como de la especialidad del jugador.*
- Dorar una acción adicional.

RECURSOS DE CANDELA OBSCURA

En cada uno de los recursos de abajo, llenad ambas secciones (la superior y la inferior) con un total igual a uno más el número de miembros del círculo. Entre encargos, cada jugador puede gastar hasta dos recursos de su elección. Cuando se gastan los recursos, solo hay que borrar la sección superior.

COSER



Disponible
Máximo

RECARGAR



Disponible
Máximo

ENTRENAR



Disponible
Máximo

EQUIPO DE CÍRCULO
