

La Campeona

Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodiaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

Combativa +1 ○

Protectora 0 ○

Reflexiva -1 ○

Emocional +1 ○

Entregada +1 ○

Añade **+1** a una Característica.

Elegida por los Guardianes

Escoge 3 Opciones:

- ★ **Por el poder de la Justicia:** Cuando estás transformada ganas Castigo +1 y Azote +1.
- ★ **Elegancia Divina:** Cuando estás transformada obtienes Ascensión +1.
- ★ **Susurros de los Guardianes:** Arrastra +1 a tus tiradas de **A la luz de la Verdad**.
- ★ **Guiada por el corazón:** Elige un Movimiento Básico, puedes usar tu Característica de Entregada en lugar de la indicada cuando pides ayuda a la Luz de tu corazón.
- ★ **Salvadora:** Arrastra +1 a tus tiradas del Movimiento **Perder la Luz**.
- ★ **Indómita:** Cuando usas una Consecuencia absorbes 6 puntos en lugar de 4.

Obtienes también:

- ★ **Discurso de entrada**

Te transformas y das un discurso sobre el poder de la Luz y las maldades de la Oscuridad. Consigues 1 Punto de Luz.

Poderes del <i>Lux Habitu</i>			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón A	Castigo +1	Azote +1
2	Castigo +1	Poder del Corazón ()	Armadura +1
3	Resistente +1	Ascensión +1	Poder del Corazón ()
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

Destrozada ☐ Cabreada ☐
 Deprimida ☐ Rechazada ☐
 Atontada ☐

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ☐ ☐ Movimiento de Campeona
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 2)
 - ☐ Consigue 3 opciones adicionales de Elegida por los Guardianes
 - ☐ Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad

Movimientos de Avance

La Luz nunca desaparece del corazón

Si abrazas a otro PJ puedes gastar un Punto de Amistad para que ese PJ realice un Movimiento de **Perder la Luz**, adicionalmente suma +2 a la tirada.

Primera entre iguales

Cuando seas la única *magical girl* que se enfrenta a un ser de Oscuridad y declares algo que te dé fuerzas, consigues un Punto de Luz.

Corazón de Luz

Cuando seas la protagonista del Movimiento **Historias de la vida** puedes eliminar un Punto de Oscuridad, tuyo o de cualquiera con quien compartas el Movimiento, si obtienes un 10 o más en la tirada.

El bien siempre triunfa

Cuando todos los PJ tengan la Consecuencia «Derrotada» y te niegues a aceptarlo:

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:

Puntos de Oscuridad:

Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ☐ ☐ Movimiento de Campeona
 - ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
 - ☐ Mejorar una Característica (Máx. 3)
 - ☐ Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

Tira+Emocional:

- 10+ Todos los PJ en la escena ganan 1 Punto de Luz y aplica el resultado 7-9.
- 7-9 Todos los PJ desmarcan la Consecuencia «Derrotada» y una Consecuencia adicional.

El poder de la elegida

Una vez por sesión puedes utilizar cualquiera de tus Poderes Corazón con el Movimiento **Poder del Corazón** sin importar tu Nivel de Poder, incluso si ya lo habías usado. Al finalizar el Movimiento, si el Poder del Corazón no estaba marcado no lo marques.

Jamás estoy sola

Cuando digas en voz alta por qué un PJ con el que tengas un Lazo está presente en tu corazón, baja en 1 punto tu Medidor de Poder. A continuación, puedes dar uno de tus Puntos de Luz a ese PJ si tiene los mismos o menos que tú.

La Consejera



Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación:

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodíaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

Combativa +0 ○○

Protectora 0 ○○

Reflexiva +2 ○○

Emocional -1 ○○

Entregada +1 ○○

Añade **+1** a una Característica.

Genio

Adquieres los Movimientos:

★ **Sabelotodo**

Siempre que necesites un conocimiento:

Tira+Reflexiva:

10+ Haz una pregunta, expón cómo lo sabías.

7-9 Añade: lo que sabes tiene partes erróneas o quizás falte algún detalle.

¿Cuál es la historia de este lugar, objeto o persona?

¿Qué pasó aquí recientemente?

¿Cuál es su punto débil o defecto?

A continuación, tú u otro PJ, suma +1 a su próximo Movimiento relacionado con la respuesta obtenida.

Elige uno:

★ **Tramas dentro de la trama:**

Cuando estés en problemas puedes indicar que tenías un plan B a modo de flashback:

Tira+Reflexiva

10+ Todo va bien, el objeto o la contingencia preparada funciona sin problemas.

7-9 La idea se puede llevar a cabo como la has preparado, pero algo es ligeramente distinto.

6- Todo falla. Quizás el enemigo sabía lo que pretendías o algo ha cambiado para que ya no te sea útil.

★ **Agendas y listas de la compra**

Cuando lleves una mochila, un bolso o algo similar y rebusques en su interior algo que necesites en ese momento:

Tira+Reflexiva:

10+ Encuentras el objeto que necesitas.

7-9 En su interior no está exactamente lo que buscabas sino algo similar, o bien lo que buscabas, con un desperfecto grave.

Poderes del <i>Lux Habitu</i>			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón D	Azote +1	Resistente +1
2	Azote +1	Poder del Corazón ()	Castigo +1
3	Ascensión +1	Ascensión +1	Poder del Corazón ()
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

Destrozada ☐ Cabreada ☐
 Deprimida ☐ Rechazada ☐
 Atontada ☐

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ☐ ☐ Movimiento de Consejera
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 2)
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
 - ☐ Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
 - ☐ Adquieres un Movimiento de Genio que no tengas

Movimientos de Avance

La razón sobre el corazón

Elige un Movimiento. A partir de este momento siempre que lo desencadenes puedes usar Reflexiva en lugar de la Característica indicada cuando actúes de forma fría y calculada.

Pragmática

Cuando realices una tirada para **Rechazar la Oscuridad**, suma +1 a la tirada.

Puntillosa

Cuando terminas un Movimiento de **Transformación**, puedes hacer una pregunta como si fuera el Movimiento **A la luz de la verdad**.

Asistencia remota

Cuando tienes acceso a alguna clase de asistente (una IA, un espíritu, un libro, un aliado...) escoge dos Movimientos. Tienes +1 al realizarlos siempre que puedas acceder a su apoyo.

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:

Puntos de Oscuridad:

Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ☐ ☐ Movimiento de Consejera
 - ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
 - ☐ Mejorar una Característica (Máx. 3)
 - ☐ Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

Llave de los secretos

Si alguien intenta manipularte para obtener información de otra persona o sobre ti misma, puedes decidir cerrarte:

Tira+Reflexiva

- 10+ Evitas revelar cualquier información y la otra persona desiste en sus intentos.
- 7-9 Puedes elegir entre revelar la información o contar una gran mentira a cambio de un Punto de Oscuridad. La otra parte te cree por muy inverosímil que sea la mentira.

Pasar al anonimato

Puedes gastar un Punto de Amistad para pasar desapercibida o desaparecer de una escena.

La Guardiana

Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación:

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodíaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

Escoge un conjunto de Características:

Combativa +1	Combativa -1	Combativa 0
Protectora +2	Protectora +2	Protectora +2
Reflexiva 0	Reflexiva 0	Reflexiva +1
Emocional +1	Emocional +1	Emocional 0
Entregada -1	Entregada +1	Entregada 0

Escudo de Luz

Consigues:

★ **Aegis del Alma:**

Cada vez que un PJ sufra una Consecuencia puedes sumarla al resto de Consecuencias que habéis sufrido en la escena. A continuación, comprueba la siguiente lista. Adquieres esa ventaja y todas las inferiores. Cuando termines la escena pierdes todos los efectos.

Una Consecuencia: Consigues 1 Punto de Luz.

Dos Consecuencias: Ganas +2 a Castigo.

Tres Consecuencias: Ganas Armadura +1 y Resistente +1.

Cuatro Consecuencias: Ganas +1 a tu Característica Protectora.

Cinco Consecuencias: Tú y otro PJ ganáis un Punto de Luz.

Escoge 1 Movimiento:

★ **Yo sufriré por ti:**

Cuando una PJ recibe daño puedes sufrir tú una Consecuencia para disminuir en 8 la Angustia de ese ataque.

★ **Bajo mi protección:**

Cuando estás en un combate contra un ser de Oscuridad y desencadenas **Siempre a vuestro lado** generas un punto adicional. Este punto se genera incluso fallando la tirada.

Poderes del Lux Habitu			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón D	Armadura +1	Resistente +1
2	Resistente +1	Poder del Corazón D	Ascensión +1
3	Armadura +1	Castigo +1	Poder del Corazón ()
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

Destrozada ☐ Cabreada ☐
 Deprimida ☐ Rechazada ☐
 Atontada ☐

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ☐ ☐ Movimiento de Guardiania
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 2)
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
- ☐ Obtienes un Movimiento de **Escudo de Luz**

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:
 Puntos de Oscuridad:
 Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ☐ ☐ Movimiento de Guardiania
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 3)
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ ☐ Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

Movimientos de Avance

Hoy cocino yo

Cuando estás presente en un Movimiento de **Historias de la vida** y apoyas de alguna forma especial la actividad, la protagonista suma +1 a la tirada.

Ni te atrevas a tocarla

Si un PJ sufre Angustia, aunque la anule, o un inocente sea atacado por un ser de la Oscuridad, tu próxima tirada de **Castigar la Oscuridad** usa la Característica Protectora.

Ella nos protege, nos toca a nosotras

Cada vez que recibas una Consecuencia elige un PJ. A continuación ese PJ obtiene Castigo+1 y Azote+1 hasta que se quite el Lux Habitu. Un PJ no acumula los efectos aunque vuelva a ser escogido como objetivo.

No volveré a fallar

Cada vez que obtienes un 6 o menos en un Movimiento, en la siguiente tirada suma un +1.

Estamos juntas en esto

Cuando usas **Siempre a vuestro lado** para dar un +1, en el siguiente Movimiento das un +2.

¿Tienes algún problema con mis amigas?

Cuando tratas de defender a alguien usa la Característica Protectora en lugar de Emocional al usar el Movimiento **Palabras desde el corazón**.

La Guerrera

Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación:

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodiaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

Escoge un conjunto de Características:

Combativa +2 ○ Combativa +1 ○

Protectora 0 ○ Protectora 0 ○

Reflexiva +1 ○ Reflexiva +2 ○

Emocional 0 ○ Emocional 0 ○

Entregada 0 ○ Entregada 0 ○

A continuación cambia un 0 por un +1
y un 0 por un -1.

La senda de la guerrera

Consigues:

★ Corazón desatado:

Cuando realizas un Movimiento de **Transformación** ganas 3 puntos de Ímpetu. Cada vez que aumenta en 1 el Medidor de Poder ganas 1 punto de Ímpetu.

Escoge un Movimiento de La senda de la guerrera:

★ Arma en el corazón:

Cuando estés transformada y realices **Castigar la Oscuridad**, puedes gastar 1 punto de Ímpetu para ganar Castigo +3 en ese Movimiento.

★ Estratega nata:

Cada vez que das un consejo o una orden durante un combate puedes gastar 1 punto de Ímpetu para dar un +1 al siguiente Movimiento de ese PJ.

Poderes del <i>Lux Habitu</i>			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón A	Armadura +1	Castigo +1
2	Azote +1	Poder del Corazón ()	Resistente +1
3	Castigo +2	Castigo +1	Poder del Corazón A
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

- Destrozada ○ Cabreada ○
- Deprimida ○ Rechazada ○
- Atontada ○

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ○ Movimiento de Guerrera
- ○ Mejorar una Característica (Máx. 2)
- Obtienes un Movimiento de La senda de la guerrera
- Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
- ○ Movimiento de tu Libreto de Amistad

Movimientos de Avance

Mano de la Justicia

Cuando algún PJ, incluido tú, marque una Consecuencia y se lo recrimines a un servidor de la Oscuridad, sumas +1 a tu próxima tirada de **Castigar la Oscuridad**.

Indestructible

Puedes usar un punto de Ímpetu para evitar 8 Puntos de Angustia.

Mi voluntad todo lo puede

Siempre que trates de evitar un peligro provocado por el miedo o la inseguridad suma +1 a la tirada.

Yo soy tu rival

Cuando te enfrentes a un enemigo o alguien que está molestando a quien intentas defender y trates de llamar su atención:

Tira + Combativa

10+ Elige 2 opciones.

Entre 7-9 Elige 1 opción.

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:

Puntos de Oscuridad:

Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ○ Movimiento de Guerrera
- Movimiento de tu Libreto de Amistad
- Mejorar una Característica (Máx. 3)
- Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

El enemigo solo tiene ojos para ti.

Amedrentas a tu rival, sumas +1 a tu próximo Movimiento relacionado con él.

La próxima vez que alguien reciba Angustia de ese enemigo, salvo tú, adquiere Armadura +3.

Todas a una

Cuando arengas a tus compañeras y gritas al lanzarte a la batalla gasta un punto de Ímpetu:

Tira+Combativa

10+ Todos los PJ que te sigan ganan 1 Punto de Luz. Aplica también el resultado de 7-9.

7-9 Todos los PJ que te sigan desmarcan una Consecuencia a su elección.

La vida es una batalla

Cuando te relaciones con los demás mediante el conflicto y la confrontación puedes usar Combativa al realizar el Movimiento de **Palabras desde el corazón**.

La Idol

Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodiaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

- Combativa 0
- Protectora 0
- Reflexiva -2
- Emocional +2
- Entregada 0

Escoge una de las siguientes opciones: **+3** a una Característica, **+2** y **+1** a dos Características o **+1** a tres Características (el máximo en una Característica es **+2**).

Superestrella

Consigues:

☆ Al escenario... Let's go:

Al principio de la sesión la Idol gana 1 punto de Popularidad. Cada vez que hace algo para llamar la atención y fijar el foco en ella, gana 1 punto de Popularidad. No puede tener nunca más de 1 punto de Popularidad.

☆ Quiero dar las gracias a mis fans:

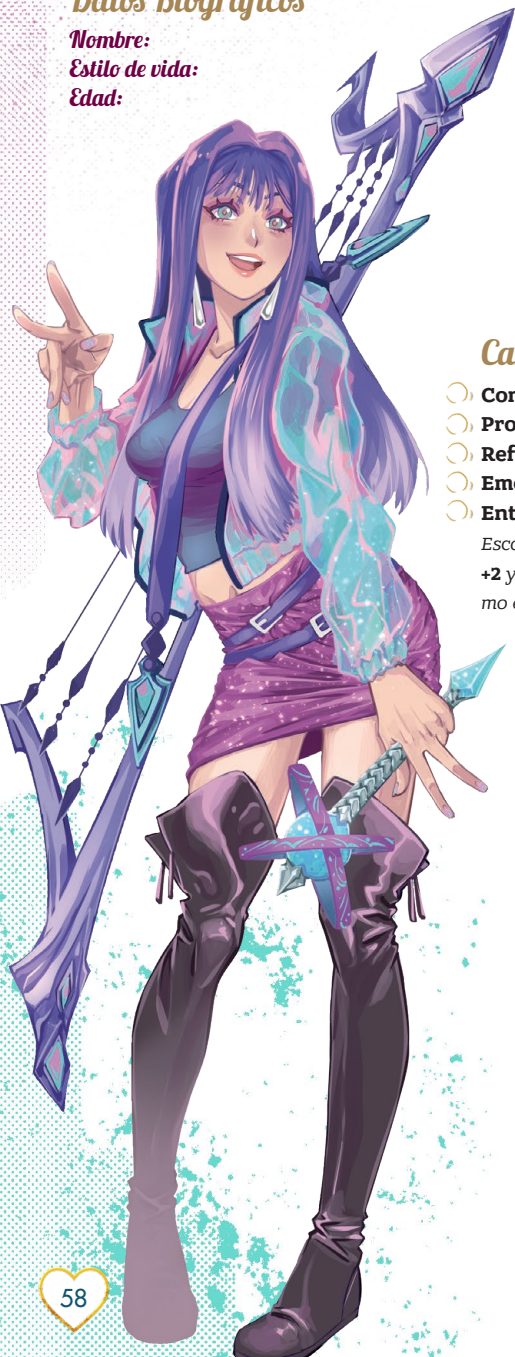
Cuando estés en presencia de algún fan gasta 1 punto de Popularidad y logra uno de los dos siguientes efectos:

Conviertes un 6 o menos en un resultado de 7-9

Conviertes un resultado de 7-9 en un 10+

☆ ¿A quién crees que elegirán?:

Cuando intentes convencer a una persona o grupo y te den algún tipo de problema, puedes ofrecerles algo gastando 1 punto de Popularidad para lograr su ayuda.



Poderes del <i>Lux Habitu</i>			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón	Resistente +1	Armadura +1
2	Ascensión +1	Poder del Corazón ()	Ascensión +1
3	Ascensión +1	Castigo +1	Poder del Corazón ()
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

Destrozada ☐ Cabreada ☐
 Deprimida ☐ Rechazada ☐
 Atontada ☐

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ☐ ☐ Movimiento de Idol
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 2)
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
- ☐ **Al escenario... Let's go MAX+**

Movimientos de Avance

No controlo mis sentimientos, ¿vale?

Escoge un Movimiento Básico, puedes usar Emocional en lugar de la Característica indicada siempre que vuelques tus emociones y sentimientos en la acción.

Todo esto es tan aburrido... ¡Vamos a animarlo!

Cuando se realiza un Movimiento de **Historias de la vida** con la Idol como protagonista se desencadena una Reacción por parte del MC sin importar el resultado. Todos los PJ presentes ganan una opción adicional y la Idol 1 punto de Popularidad o una opción adicional.

Mi público lo pide

Después de transformarte, si hay alguien que pueda verte que no sea otra *magical girl*, muestra algo por lo que eres especialmente conocida o destacada. Obtienes 1 Punto de Luz.

¿No os fijasteis en cómo se miraban?

Una vez por escena cuando te paras a examinar a un grupo de personas y gastes

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:

Puntos de Oscuridad:

Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ☐ ☐ Movimiento de Idol
- ☐ Mejorar una Característica (Máx. 3)
- ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

1 punto de Popularidad puedes realizar una de las siguientes preguntas.

- ¿Quién es la persona más importante?
- ¿Qué puedo hacer para captar la atención de todos?
- ¿Cómo puedo sembrar el caos?
- ¿Cuántos «grupos» hay?
- ¿Quién podría hacer buena pareja con...?

No seas tímida, ¿conoces a...?

Cuando estás presente en una escena, te metes en una conversación en la que un PJ realiza el Movimiento de **Palabras desde el corazón** y gasta 1 punto de Popularidad para lanzar 3d6 y descartar el menor resultado en ese Movimiento.

Sí, soy yo...

Cuando estás transformada y te enfrentas a los enemigos mostrando aquello por lo que destacas sobre el mundo, gasta 1 punto de Popularidad y elige una opción:

- Azote +1
- Ascensión +1
- Castigo +1

La Sanadora

Datos Biográficos

Nombre:

Estilo de vida:

Edad:

Transformación

Título:

Tema:

Color:

Talismán:

Signo del Zodiaco/elemento:

Grupo sanguíneo:

Lo más importante de su mundo:

Características

Combativa -2 ○

Protectora +1 ○

Reflexiva 0 ○

Emocional +1 ○

Entregada +2 ○

Suma 1 punto a Protectora, Reflexiva o Emocional.

El poder de la Luz

Consigues:

★ Poder Sagrado

Elige tres efectos de la lista. Cada efecto cuesta 1 punto:

Alivio: Un PJ no tiene que aplicar -2 por tener marcada una Consecuencia la próxima tirada.

Escudo de Luz: Evita 5 Puntos de Angustia a un PJ o salva a un PNJ.

Bendecir ataque: Suma +2 al Castigo o Azote a la siguiente tirada de **Castigar la Oscuridad** de otro PJ.

Apoyo sagrado: Suma +1 en la próxima tirada de un PJ.

Encadenar la Oscuridad: Pone a un enemigo en desventaja.

Sanar: Elimina la Consecuencia Derrotada de un PJ.

Cuando concentres la fuerza de tus ideales y la luz de tu corazón:

Tira+Entregada:

10+ Consigues 3 puntos.

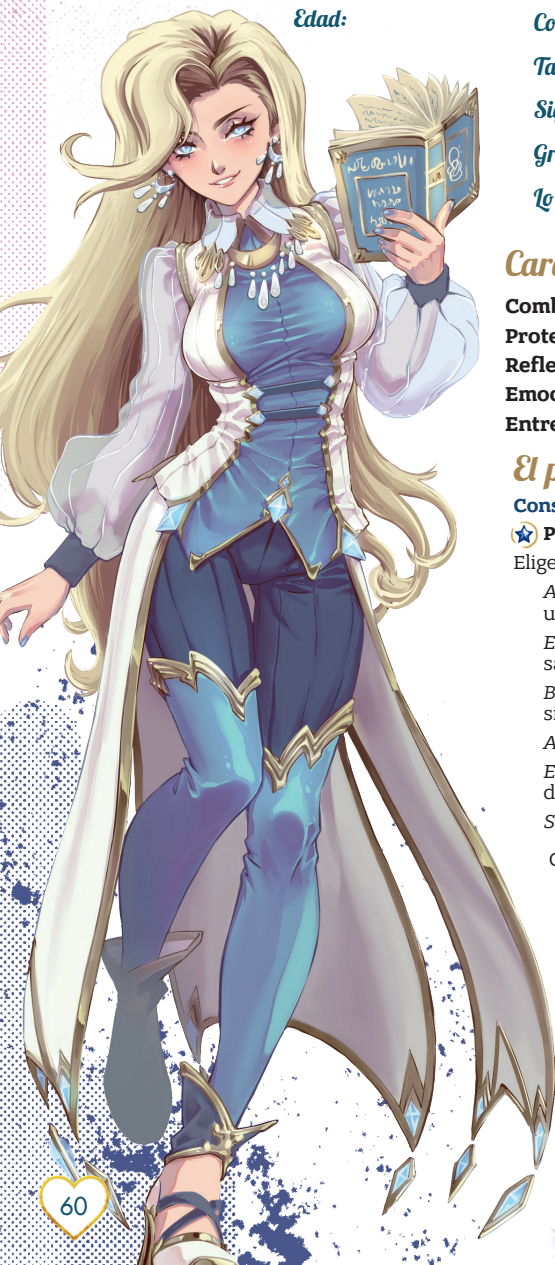
7-9 Consigues 1 punto.

Si en algún momento realizas de nuevo el Movimiento **Poder Sagrado** o termina la escena, pierdes los puntos. Puedes usar 1 punto para realizar un efecto de **Poder Sagrado**.

También adquieres:

★ Martirio:

Cuando alguien reciba Angustia y describas cómo dirige hacia ti su efecto, puedes usar tus Puntos de Amistad y Consecuencias para absorberlo en su lugar.



Poderes del <i>Lux Habitu</i>			
Poder	Base	Súper	Triunfante
1	Poder del Corazón P	Armadura +1	Resistente +1
2	Resistente +1	Poder del Corazón ()	Ascensión +1
3	Ascensión +1	Ascensión +1	Poder del Corazón P
5	FINALEM		

Romance

Elige un Libreto de Romance:

Consecuencias

Destrozada ☐ Cabreada ☐
 Deprimida ☐ Rechazada ☐
 Atontada ☐

¡Lux est!

Cada vez que un PJ realiza con éxito un Movimiento de **¡Lux est!** marca una casilla, obtienes el beneficio de ese Avance.

Avances menores:

- ☐ ☐ Movimiento de Sanadora
- ☐ ☐ Mejorar una Característica (Máx. 2)
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ Accedes a la forma Súper del Lux Habitu
- ☐ Consigue 3 opciones adicionales de Poder Sagrado

Movimientos de Avance

Vida de virtud

Escoge un Movimiento básico, ahora puedes usar Entregada como característica en lugar del indicado cuando uses tu inocencia y tu bondad.

Ver el alma en los ojos

Cuando mires a alguien a los ojos y realices el Movimiento de **Palabras desde el corazón**, suma +1 a la tirada.

Siempre se puede ser mejor

Cuando realizas un Movimiento de **Historias de la vida** puedes decidir no escoger ninguna opción y eliminar 1 Punto de Oscuridad de todas las participantes con un 7 a 9 o 2 con un 10+.

Intuición y corazonada

Cuando realizas un Movimiento de **A la luz de la verdad** puedes realizar una pregunta sin necesidad de lanzar los dados una vez por escena.

Amistad

Elige un Libreto de Amistad:

Oscuridad

Nivel de Oscuridad:

Puntos de Oscuridad:

Cuando tu Nivel de Oscuridad es 5, comprueba el efecto del Pacto elegido.

Avances mayores:

- ☐ ☐ Movimiento de Sanadora
- ☐ Mejorar una Característica (Máx. 3)
- ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad
- ☐ Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitu

Nunca rendirse

Cuando estás Derrotada puedes decidir eliminar esa Consecuencia. Para ello debes seguir realizando el movimiento **Perder la luz** cuando termine la escena. Este Movimiento solo se puede realizar una vez por escena.

Ya pasó, todo irá mejor mañana

Cuando alguien gane un Punto de Oscuridad y te acerques para darle ánimos, pregúntale si eso le hace sentir mejor. Si la respuesta es sí, a continuación:

Tira+Entregada:

- 10+ Elimina el Punto de Oscuridad.
- 7-9 Elimina el Punto de Oscuridad, elige uno:

El PJ elegido y tu perdeis un Punto de Amistad.

Recibe una Consecuencia.

Ganas un Punto de Oscuridad.