

# CANDELA OBSCURA

Nomes dos membros:

Tom da campanha:

Círculo:

Localização da sede:

## PERGUNTAS E CHAVES DE ILUMINAÇÃO

Faça estas perguntas ao fim de cada tarefa. Para cada "sim", marque um ponto no contador de iluminação.

- Vocês contiveram ou destruíram uma fonte de sangria?
- Vocês deram conforto ou suporte aos afligidos por fenômenos?
- Vocês levaram algo importante de volta à Candela Obscura para proteção ou estudo?

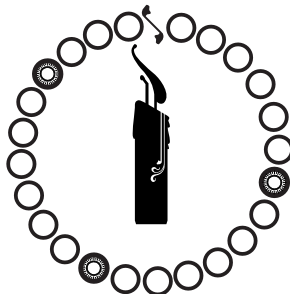
Receba 2 iluminações se apenas alguns dos jogadores cumpriram uma chave de iluminação durante a sessão. Receba 4 se todos os jogadores conseguiram ao menos uma chave de iluminação durante a sessão. Se ninguém do círculo cumpriu alguma de suas chaves, não receba iluminação.

## HABILIDADES DE CÍRCULO

Escolha uma durante a criação de personagens e uma cada vez que o círculo avançar.

- ◆ **Treinamento de Energia:** seu círculo possui três dados dourados no início de cada tarefa que qualquer membro pode adicionar como +1d em qualquer rolagem. Assim que um dado for rolado, ele será gasto.
- ◆ **Ninguém Fica para Trás:** quando um membro do círculo ficar incapacitado por sofrer marcas demais, qualquer rolagem que um jogador fizer na cena para protegê-lo ou tirá-lo de risco tem +1d.
- ◆ **Estamos Juntos Nessa:** quando você gastar motivação para ajudar um aliado em uma rolagem, em um resultado de 3 ou menos, ambos recuperam 1 ponto de motivação à sua escolha.
- ◆ **Interdisciplinar:** ao escolher uma nova habilidade durante o avanço de personagem, uma vez por campanha, cada jogador pode escolher uma habilidade de um papel ou especialidade de personagem além do seu próprio.
- ◆ **Gestão de Recursos:** quando seu círculo chegar a um marco no contador de iluminação, recupere 1 recurso entre Curar, Renovar ou Treinar.
- ◆ **Última Jornada:** ao selecionar esta habilidade, a próxima tarefa será a sua última. Todos podem escolher as quatro opções durante este avanço de personagem em vez de apenas duas.

## ILUMINAÇÃO



## AVANÇO DE CÍRCULO

Quando o contador de iluminação estiver cheio, apague-o. Qualquer iluminação restante contará para seu próximo ciclo de avanço. Em seguida, escolha uma nova habilidade de círculo; todos os jogadores podem escolher suas opções de avanço de personagem.

*Os círculos em negrito representam marcos, os quais podem ter benefícios nas mecânicas, dependendo das habilidades que o círculo possui.*

## AVANÇO DE PERSONAGEM

No avanço de personagem, cada jogador pode escolher entre duas opções:

- Adicione 1 ponto de ação.
- Adicione 2 pontos de motivação.
- Escolha uma nova habilidade.
- Torne dourada mais uma ação.

## RECURSOS DA CANDELA OBSCURA

Em cada um dos recursos a seguir, preencha ambas as seções (superior e inferior) com um mais o número de membros do círculo. Entre tarefas, cada jogador pode gastar até dois recursos à escolha dele. Ao usar recursos, apague apenas a seção de cima.

CURAR



Disponível  
Máx.

RENOVAR



Disponível  
Máx.

TREINAR



Disponível  
Máx.

## EQUIPAMENTO DO CÍRCULO

<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>