

C A N D E L A
O B S C U R A

Nome: _____
 Pronomes: _____
 Circulo: _____

Estilo: _____
 Estopim: _____
 Pergunta: _____

VIGOR

Motivações	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
Máx.	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>

◇ Mover *correr, desviar, navegar*

○ ○ ○

♦ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*

○ ○ ○

◇ **Controlar** *pilotar, atirar, manusear*

○ ○ ○

ASTÚCIA

Motivações	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
Máx.	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

◇ **Influenciar** *convencer, comandar, atreir*

○ ○ ○

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*

○ ○ ○

◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*

○ ○ ○

INTUIÇÃO

Motivações

Máx.   

◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*

○ ○ ○

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*

○ ○ ○

◆ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*

○ ○ ○

Queime uma resistência e role novamente um número de dados igual ao valor de ação.

PAPEL:

◇ _____

◇ _____

◇ _____

ESPECIALIDADE:

[illegible]

Chaves de iluminação

MARCAS

11111 11111 11111

CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

☐ _____
☐ _____
☐ _____

RELAÇÕES

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três

[illegible]

ANOTAÇÕES

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?

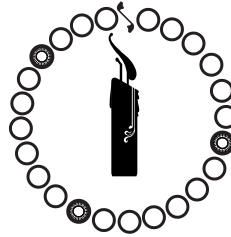
Receba 2 iluminações se apenas alguns dos jogadores cumpriram uma chave de iluminação durante a sessão. Receba 4 se todos os jogadores conseguiram ao menos uma chave de iluminação durante a sessão. Se ninguém do círculo cumpriu alguma de suas chaves, não receba iluminação.

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

_____	_____
_____	_____
_____	_____