

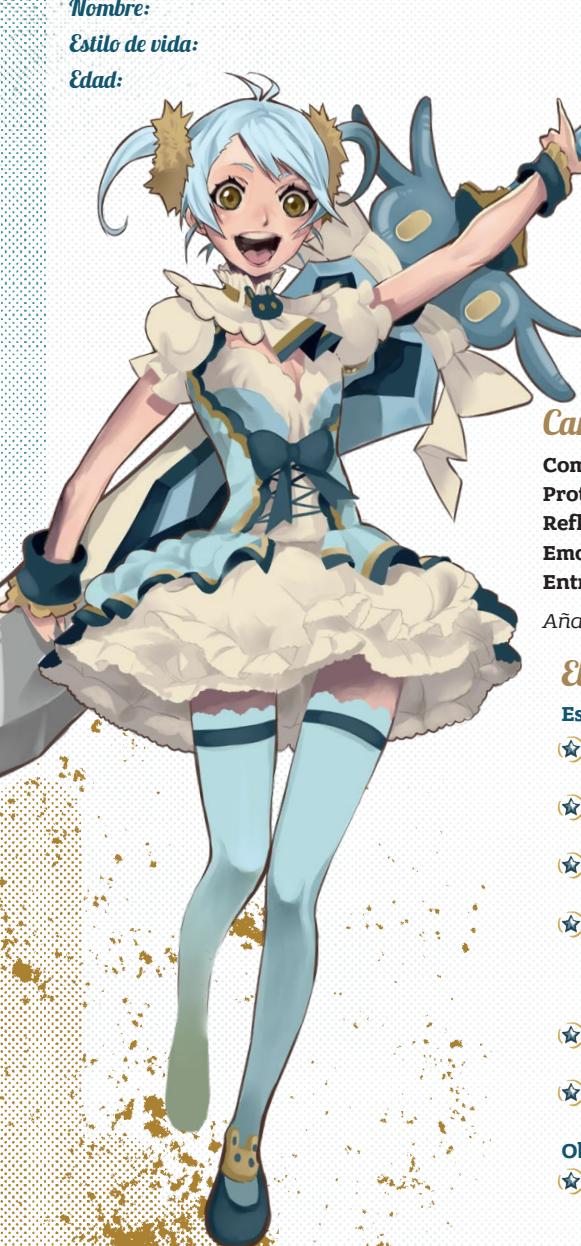
# La Campeona

## 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 Lux Habitù

Poder	Base	Súper	Triunfante
<b>1</b>	Poder del Corazón A	Castigo +1	Azote +1
<b>2</b>	Castigo +1	Poder del Corazón ( )	Armadura +1
<b>3</b>	Resistente +1	Ascensión +1	Poder del Corazón ( )
<b>5</b>	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 Habitù
- 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 declaras 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 Habitù

#### 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:**

## Características

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

Añade +1 a una Característica.

## Genio

**Adquiere 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.

## Transformación:

**Título:**

**Tema:**

**Color:**

**Talismán:**

**Signo del Zodiaco/elemento:**

**Grupo sanguíneo:**

**Lo más importante de su mundo:**

**Elije 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 Lux Habitù

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 Habitù
- 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 desencadenas 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 Habitù

#### 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:**

**Síguo del Zodiaco/elemento:**

**Grupo sanguíneo:**

**Lo más importante de su mundo:**

## Características

Escoge un conjunto de Características:

Combativa +1	<input type="radio"/>	Combativa -1	<input type="radio"/>	Combativa 0	<input type="radio"/>
Protectora +2	<input type="radio"/>	Protectora +2	<input type="radio"/>	Protectora +2	<input type="radio"/>
Reflexiva 0	<input type="radio"/>	Reflexiva 0	<input type="radio"/>	Reflexiva +1	<input type="radio"/>
Emocional +1	<input type="radio"/>	Emocional +1	<input type="radio"/>	Emocional 0	<input type="radio"/>
Entregada -1	<input type="radio"/>	Entregada +1	<input type="radio"/>	Entregada 0	<input type="radio"/>

## 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 Habitum

Poder	Base	Súper	Triunfante
<b>1</b>	Poder del Corazón D	Armadura +1	Resistente +1
<b>2</b>	Resistente +1	Poder del Corazón D	Ascensión +1
<b>3</b>	Armadura +1	Castigo +1	Poder del Corazón ( )
<b>5</b>	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 Guardiana
- Mejorar una Característica (Máx. 2)
- Movimiento de tu Libreto de Amistad
- Accedes a la forma Súper del Lux Habitum
- Obtienes un Movimiento de **Escudo de Luz**

### 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.

#### Ellas 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 Habitum. Un PJ no acumula los efectos aunque vuelva a ser escogido como objetivo.

### 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 Guardiana
- Mejorar una Característica (Máx. 3)
- Movimiento de tu Libreto de Amistad
- Accedes a la forma Triunfante del Lux Habitum

#### 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**.

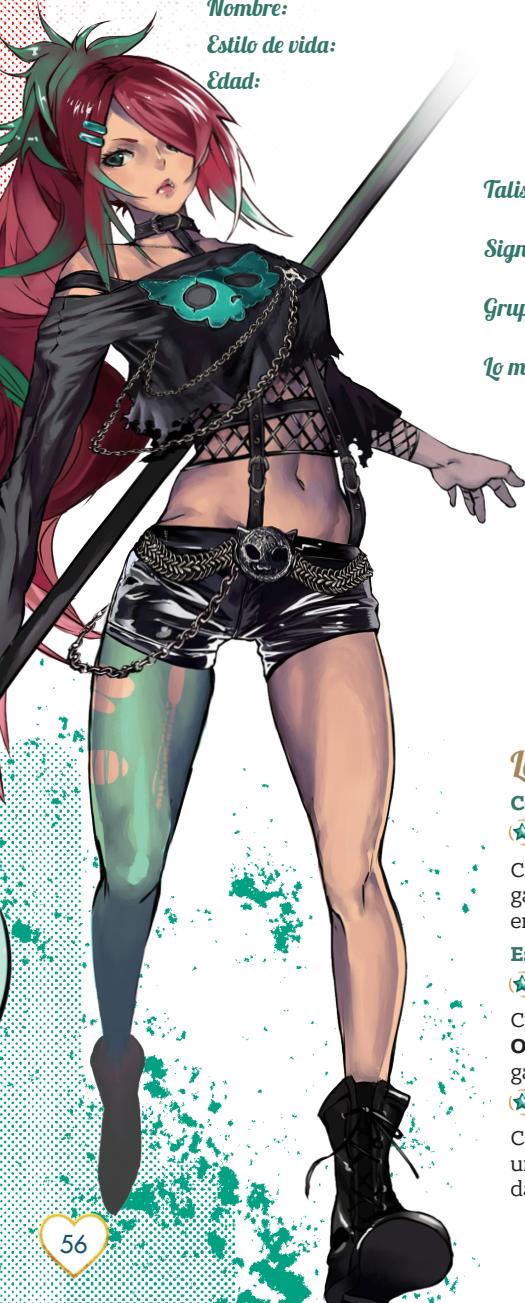
# La Guerrera

## 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	<input type="radio"/>	Combativa +1	<input type="radio"/>
Protectora 0	<input type="radio"/>	Protectora 0	<input type="radio"/>
Reflexiva +1	<input type="radio"/>	Reflexiva +2	<input type="radio"/>
Emocional 0	<input type="radio"/>	Emocional 0	<input type="radio"/>
Entregada 0	<input type="radio"/>	Entregada 0	<input type="radio"/>

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 Lux Habitum

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

### Romance

Eige 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 Habitum
- Movimiento de tu Libreto de Amistad

### Movimientos de Avance

#### Mano de la Justicia

Cuando algún PJ, incluido tú, marque una Consecuencia y se lo reclimes 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

Eige 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 Habitum

*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:**

**Talisán:**

**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 Lux Habitum

Poder	Base	Súper	Triunfante
<b>1</b>	Poder del Corazón	Resistente +1	Armadura +1
<b>2</b>	Ascensión +1	Poder del Corazón ( )	Ascensión +1
<b>3</b>	Ascensión +1	Castigo +1	Poder del Corazón ( )
<b>5</b>		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 Habitum
- 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. Obtiene 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 Habitum

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 Idol

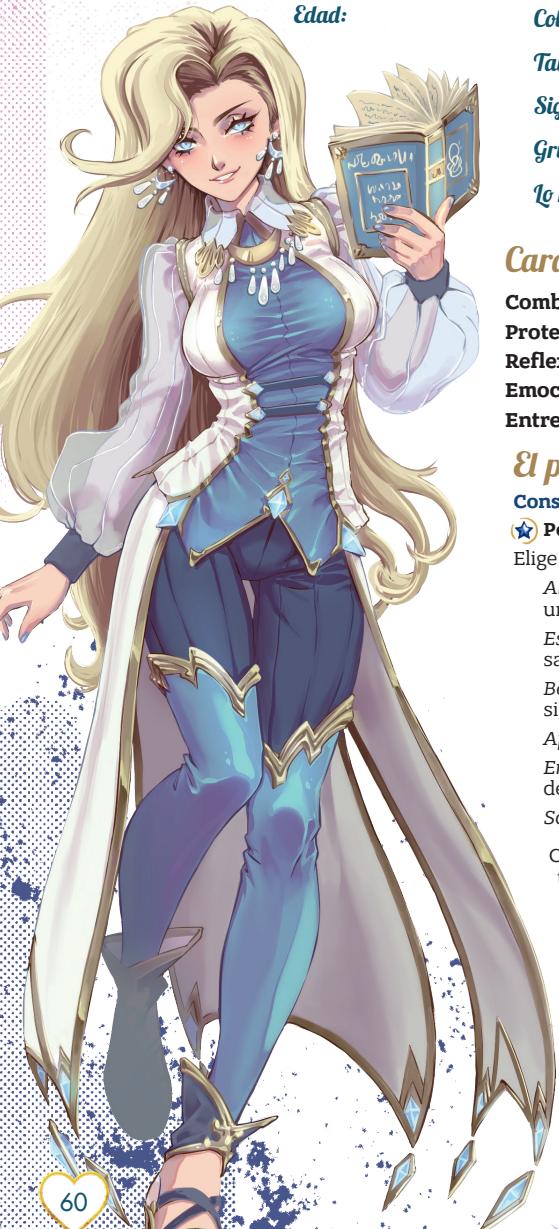
# La Sanadora

## Datos Biográficos

**Nombre:**

**Estilo de vida:**

**Edad:**



## Transformación

**Título:**

**Tema:**

**Color:**

**Talismán:**

**Símbolo/Zodiaco/elemento:**

**Grupo sanguíneo:**

**Lo más importante de su mundo:**

## Características

<b>Combativa</b>	-2	○	Suma 1 punto a Protectora, Reflexiva o Emocional.
<b>Protectora</b>	+1	○	
<b>Reflexiva</b>	0	○	
<b>Emocional</b>	+1	○	
<b>Entregada</b>	+2	○	

## 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 Lux Habitù

Poder	Base	Súper	Triunfante
<b>1</b>	Poder del Corazón P	Armadura +1	Resistente +1
<b>2</b>	Resistente +1	Poder del Corazón ( )	Ascensión +1
<b>3</b>	Ascensión +1	Ascensión +1	Poder del Corazón P
<b>5</b>	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 Habitù
- 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 Habitù

#### 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.*