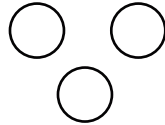


La Sanadora

Nombre:
Estilo de vida:
Edad:
Signo del zodiaco:
Elemento:
Grupo sanguíneo:
Lo más importante de su mundo:

Libreto de Amistad:
-
Libreto de romance:
-

Poder sagrado



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.

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**.

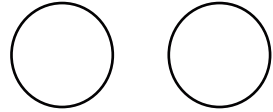
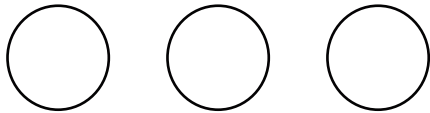
También adquieres:

☐ **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.

Características

Combativa **Protectora** **Entregada**

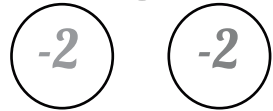


Reflexiva **Emocional**

Combativa -2 Protectora +1 Entregada +2
Reflexiva o Emocional +1
Suma 1 punto a Protectora, Reflexiva o Emocional.

Consecuencias

Destrozada **Deprimida** **Rechazada**



Montada **Cabreada**

Poderes del Lux Habitu			
Poder	Basica	Super	Triunfante
1	Poder del Corazon P	Armadura +1	Resistente +1
2	Resistente +1	Poder del Corazon ()	Ascension +1
3	Ascension +1	Ascension +1	Poder del Corazon ()
4			
5	Finalem		

Tinieblas/Luz

Tinieblas (-5) (-4) (-3) (-2) (-1) (0) (+1) (+2) (+3) (+4) (+5) **Luz**

Movimientos de Avance

☐ **Ya paso, todo ira 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 si, a continuación, **Tira+Entregada:** 10+ Elimina el Punto de Oscuridad.

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

EL PJ ELEGIDO Y TU PERDÉIS UN PUNTO DE AMISTAD.

RECIBE UNA CONSECUENCIA.

GANAS UN PUNTO DE OSCURIDAD.

☐ **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.

☐ **Vida de virtud**

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

☐ **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.

☐ **Nunca rendirse**

Cuando estas 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.

¡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 (Max. 2)
 - ☐ Consigue 3 opciones adicionales de Poder Sagrado
 - ☐ Accedes a la forma Super del Lux Habitu
- ☐ ☐ Movimiento de tu Libreto de Amistad

Avances mayores:

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

Movimientos

Castigar la Oscuridad

Cuando te enfrentas de forma consciente a la Oscuridad para hacerla retroceder:

Tira+Combativa

10+ Elige uno:

HAZ CASTIGO AL ENEMIGO.

DERROTA MARIONETAS.

7-9 Elige uno:

HAZ CASTIGO AL ENEMIGO, A CONTINUACIÓN SUFRE ANGUSTIA.

NO HACES CASTIGO AL ENEMIGO NI DERROTAS MARIONETAS, PERO NO RECIBES ANGUSTIA. SUMA +1 A TU PRÓXIMO MOVIMIENTO.

DERROTA A UNA MARIONETA O BIEN DERROTA A VARIAS MARIONETAS RECIBIENDO ANGUSTIA.

Palabras desde el corazón

Cuando tienes trato con un personaje del MC al que puedas influenciar e intentes obtener algo de él:

Tira+Emocional

10+ El personaje accede a aquello que le pides.

7-9 Escoge una opción a cambio de lo que pides:

EL PERSONAJE SE ENFADA CONTIGO O TE MALINTERPRETA.

DEBES CONCEDERLE ALGÚN FAVOR AL PERSONAJE.

A la luz de la verdad

Cuando estudias una situación, objeto, lugar o persona:

Tira+Reflexiva

10+ Haz tres preguntas de la lista, obtienes un +1 a la siguiente tirada.

7-9 Realiza una pregunta.

En ambos casos actúa según la respuesta.

¿QUE PUEDE RESULTARME ÚTIL O IMPORTANTE?

¿QUE DEBERÍA PREOCUPARME?

¿QUE DEBILIDAD PUEDE USAR LA OSCURIDAD?

¿QUE HA PASADO AQUÍ RECIENTEMENTE?

¿QUE ES AQUELLO QUE PODRÍA TEMER O DESEAR?

¿QUE HAY AQUÍ QUE NO ES LO QUE PARECE?

Siempre a vuestro lado

Cuando te preparas para defender o apoyar a alguien contra un peligro: **Tira+Protectora**

10+ Recibes 3 puntos.

7-9 Recibes 1 punto.

Puedes usar un punto para escoger una opción, si haces algún otro Movimiento los pierdes todos:

RECIBIR ANGUSTIA EN LUGAR DE OTRO PJ O SACAR A UN PNJ DE UN PELIGRO.

DAR UN +1 A UN ALIADO EN UN MOVIMIENTO ANTES DE LANZAR LOS DADOS.

SUMAR TU CASTIGO AL CASTIGO DE OTRO PJ.

Superar el peligro

Cuando actúas a pesar de una amenaza inminente o te encuentras en algún problema del que deseas salir, indica como tratas de superarlo: **Tira+Característica**

10+ Consigues lo que te propones, logras evitar por completo el peligro de la forma indicada.

7-9 Lo logras, pero el MC tendrá que ofrecerte un trato difícil o un resultado peor del que esperabas.

Historias de la vida

Cuando te tomas un descanso de la lucha contra la Oscuridad y dedicas tiempo a tu vida como joven adolescente, junto al menos un personaje con el que tengas un Lazo: **Tira+Emocional**

Cada PJ presente gana inmediatamente 1 Punto de Amistad. A continuación com-prueba el resultado:

10+ Escoge hasta 2 opciones.

7-9 Escoge una opción (la misma opción se puede escoger más de una vez):

CONSIGUES 1 PUNTO DE AMISTAD ADICIONAL.

ELIMINA UNA CASILLA DE CONSECUENCIA.

Transformación

Cuando te estas enfrentando directamente a la Oscuridad, recitas las palabras y haces los gestos para transformarte.

El PJ adquiere sus poderes de magical girl accediendo a sus mejoras del Lux Habi-tu y el resto de poderes concedidos por su Pacto.

Perder la Luz

Al final de una escena, si un PJ tiene la Consecuencia Derrotada, indica como tratas de seguir adelante con tu camino como magical girl. A continuación:

Tira+Característica

La Característica usada para este Movimiento dependerá de la actitud a la hora de activarlo.

10+ Te levantas, te encuentras bien y podrás prepararte para seguir luchando.

7-9 A pesar de que no te has rendido, algo no marcha del todo bien.

Poder del Corazón

Cuando estas transformada y el Medidor de Poder ha desbloqueado al menos uno de tus Poderes del Corazón, utiliza los gestos y palabras mágicas que activan tu poder.

Una vez realizados resuelve los efectos, ya no puedes volver a usar este poder en la escena actual.

Rechazar la Oscuridad

Al final de una sesión, si un PJ tiene al menos un Punto de Oscuridad:

Tira+Entregada

10+ Rechazas la Oscuridad esta vez, no hay efecto.

7-9 La Oscuridad mancha la Luz del interior de la magical girl. Se reducen a la mitad, redondeando hacia arriba, tus puntos de Oscuridad.

¡Lux est!

Cuando obtengáis un nuevo punto de Lux est comprueba el Libreto de Pacto, cuenta el número de puntos Lux est anotados. Si el número es igual a PJ + el número de Avances que tenéis, realiza los siguientes pasos:

SI TIENES MENOS DE 6 AVANCES, ESCOGE UN AVANCE MENOR.

SI TIENES 6 O MÁS AVANCES, ESCOGE UN AVANCE MAYOR.