



CANDELA OBSCURA

Noms des membres du cercle :

Campagne :

Cercle :

Adresse de la
maison du chapitre :

Questions et clé d'illumination :

Posez ces questions à la fin de chaque mission. Pour chaque "oui", cochez une case sur la piste d'Illumination.

- ◆ Avez-vous contenu ou détruit une source de saignement ?
- ◆ Avez-vous apporté du réconfort ou du soutien aux personnes affectées par un phénomène ?
- ◆ Avez-vous rapporté un objet important à Candela Obscura pour qu'elle le protège ou l'étudie ?

Gagnez **2 points d'Illumination** si certains joueurs, pas nécessairement tous, ont rempli une Clé d'Illumination pendant la session.

Gagnez **4 points** si chaque joueur a rempli au moins une Clé d'Illumination pendant la session.

Si aucun joueur du groupe n'a rempli ses Clés, ne gagnez pas de points d'Illumination supplémentaires.

Capacités du cercle :

Choisissez-en un lors de la création du personnage et un autre à chaque fois que votre cercle progresse.

- Entraînement d'endurance** : votre cercle dispose de trois dés dorés au début de chaque mission. Chacun peut ajouter +1d à n'importe quel jet. Une fois lancé, le dé est dépensé.
- On n'abandonne personne** : lorsqu'un membre de votre cercle est mis hors de combat après avoir subi trop de marques, tout jet effectué par un joueur dans la scène pour le protéger ou le mettre hors de danger bénéficie d'un bonus de +1d.
- Ensemble** : lorsque vous dépensez de la Pulsion pour aider un allié lors d'un jet de dés, sur un résultat de 3 ou moins, vous récupérez tous les deux 1 point de Pulsion de votre choix.
- Interdisciplinaire** : lors du choix d'une nouvelle capacité au cours de la progression d'un personnage, une fois par campagne, chaque personnage peut choisir une capacité issue d'un rôle ou d'une spécialité autre que la sienne.
- Gestion des ressources** : lorsque votre cercle atteint une étape importante sur la piste Illumination, vous récupérez 1 ressource Suture, Récupération ou Entraînement.
- Dernière mission** : lorsque vous choisissez cette capacité, la prochaine mission sera la dernière. Chaque personnage pourra choisir les quatre options lors de cette progression, au lieu de deux seulement.

Illumination



Progression du cercle

Lorsque la piste d'illumination est pleine, videz-la. L'illumination restante compte pour votre prochain cycle de progression. Choisissez ensuite une nouvelle capacité de cercle, et tous les joueurs peuvent choisir leurs options de progression de personnage.

Les cercles en gras représentent des étapes importantes, qui peuvent avoir des avantages mécaniques selon les capacités que votre cercle choisit.

Progression du personnage

Lors de la progression de personnage, chaque joueur peut choisir deux options :

- ajouter 1 point d'Action.
- ajouter 2 points de Pulsion.
- acquérir une nouvelle capacité.
- obtenir une Action supplémentaire.

Ressources de Candela Obscura

Dans chacune des ressources ci-dessous, remplissez les deux sections (haut et bas) avec une valeur égale à un plus le nombre de membres du cercle.

Entre les missions, chaque joueur peut dépenser jusqu'à deux ressources de son choix. Une fois les ressources utilisées, effacez uniquement la section supérieure.

Suture  Disponible
Max

Récupération  Disponible
Max

Entraînement  Disponible
Max

Équipement du cercle

.....

.....

.....