



MISSION #548
LES AUTOMATES
SCÉNARIO POUR
CANDELA OBSCURA



MISSION #548 : LES AUTOMATES

Librement inspiré de “Do Androids Dream of Electric Sheep?” de Philip K. Dick

INTRODUCTION

Newfaire, automne 1907. Trois ans après la fin de la Grande Guerre.

C'est une époque de renaissance et de modernité. Mue par la fée électronique, la cité de Newfaire a su rebâtir sur les cendres et les ruines laissées par la guerre et aucune journée ne se passe sans qu'une nouvelle invention ne voit le jour dans les ateliers et les usines du STEEL, sans qu'une nouvelle découverte ne soit faite dans les laboratoires de BRIARBANK COLLEGE, apportant son lot de bienfaits et de progrès social. C'est du moins ce que prétend le Civil Tribune, le journal de propagande de la Primauté, le pouvoir politique à la tête de l'Etat. La vérité est tout autre. Alors que les riches et les puissants dansent et boivent du champagne dans les salons policés du quartier de EAVES, les ouvriers triment dans les usines du STEEL.

Les dockers chargent et déchargent les navires sur les quais de HALLOWHARBOR.

Les petites gens s'entassent dans le quartier souterrain de SOUTH SOFFIT, juste sous les pieds de riches et des puissants.

Chaque nuit, ces mêmes riches viennent s'encanailler dans les bars et les maisons closes de RED LAMP, s'adonnant à tous les vices, se perdant dans les fumées de Rouge Venin (l'équivalent de l'opium de notre monde).

Et partout la ville bourdonne, s'étend, pulse, vit et meurt.

C'est dans cette époque et ce monde fictif, mélange de révolution industrielle, d'un Londres victorien fantasmé et d'après-guerre imaginaire que débute cette aventure.

Les PJ sont toute.s membres de **Candela Obscura**, une organisation secrète qui lutte contre la magie corruptrice et les incursions du surnaturel venu d'au-delà du Voile.

Ensemble, ils forment le cercle de

(laissez-les baptiser leur cercle).

Ils ont toute.s été contacté.e.s par leur Gardienne de Lumière, **Esther**, qui souhaite leur confier une mission. Elle leur a donné rendez-vous au Jasmin, un café du quartier de VARNISH, sur la rive droite de la rivière Stentorian.

CARTE DE NEWFAIRE

Vous trouverez un plan de la cité de Newfaire en annexe de ce scénario. N'hésitez pas à le montrer aux joueur.euse.s pour les aider à s'orienter dans les quartiers de Newfaire.

1. BRIAR GREEN

Brian Green est le centre étudiant de la cité, avec ses collèges, universités et bibliothèques.

2. THE EAVES

The Eaves est le quartier huppé de la ville: manoirs des grandes familles riches, parcs et jardins, galeries et magasins de luxe.

3. GROUNDSWELL

Quartier proche de la côte, hébergé un grand marché en arrière plan de la zone portuaire où transitent des marchandises venant d'un peu partout. On trouve dans le quartier de Groundswell beaucoup de ruines et de passages vers Oldfaire, ce qui pose souvent des problèmes de sécurité.

4. HALLOWHARBOR

Hallowharbor abrite les infrastructures portuaires avec ses docks et ses entrepôts.

Il y règne une activité constante, jour et nuit; des navires venant d'un peu partout, débarquant des marchandises qui transitent ensuite vers les marchés, les ateliers et les usines de la ville. Hallowharbor sert aussi de base pour la flotte militaire de Newfaire; on peut y apercevoir des cuirassés bardés de canons.

Les bars de Hallowharbor accueillent les marins en permission; on y boit beaucoup et les rixes ne sont pas rares.

5. NINE IRONS

Cette zone, au sud-est de la ville, abrite le QG de la Périphérie (la police de Newfaire) ainsi que la redouté pénitencier de Brinkley (surnommé le Brink).

6. RED LAMP

Red Lamp est le quartier chaud, avec ses bars et ses maisons closes. On y trouve des fumeries de Rouge Venin, l'équivalent de l'opium. Le quartier est calme et silencieux le jour mais à la nuit tombée, il se pare des couleurs chatoyantes du vice et de la débauche, dans une frénésie qui dure jusqu'aux premières heures du jour.

7. THE SHRIVELINE

Shriveline est le centre religieux de la cité; monuments sacrés et églises aux flèches gothiques garnies de gargouilles, cimetières ceints de hautes grilles, chapelles enluminées avec une sensibilité Art Nouveau et catacombes labyrinthiques.

C'est là que réside le pouvoir de l'Ascendance, la religion officielle de Newfaire, très similaire à l'Église catholique de notre monde.

8. THE SIDLE

Le Sidle est un quartier résidentiel calme; après les ravages de la Guerre, le quartier a profité d'une rénovation complète. Les rues sont éclairées la nuit par la magie de la fée électrique et le quartier continue à se développer.

Les habitants sont issus de la classe moyenne aisée de la ville.

9. SILVERSLIP

Silverflip est le quartier des affaires, un peu comme la City de Londres. Il abrite également le siège de la Primauté, le gouvernement de Newfaire. Le quartier abrite les bureaux du Civil Tribune, le journal officiel affilié à la Primauté.

10. SOUTH SOFFIT

Le quartier pauvre, littéralement situé sous THE EAVES. C'est là que vivent les pauvres et les petites gens. L'architecture de South Soffit est particulière: le quartier est construit sous une voûte immense, véritable plafond sur lequel le quartier de Eaves a été bâti.

Les habitations de South Soffit forment un mille-feuille, un empilement d'immeubles où les plus "riches" vivent en bas et les plus pauvres en haut. Habiter dans les hauteurs de South Soffit vous expose à des accidents (chutes d'une des passerelles entre les habitations) et à respirer l'air vicié et malsain qui s'accumule sous la voûte. Une grande majorité des habitants de South Soffit travaillent comme domestique ou jardinier dans les demeures des Eaves. Pour se rendre "en haut", il faut emprunter le Convoyeur, un ascenseur gigantesque qui permet d'accéder au quartier riche.

11. THE STEAM

Nimbé des vapeurs des locomotives, The Steam abrite la gare et le principal nœud ferroviaire de la cité, ainsi que les bureaux du Halen Star, l'autre journal de Newfaire, indépendant.

12. THE STEEL

Comme son nom l'indique, The Steel est le centre industriel de la cité avec ses ateliers et usines.

13. THE VARNISH

Le Varnish est le centre-ville animé de Newfaire: bâtiments Art Déco imposants et traversé par les lignes de tramways qui desservent la cité. Restaurants, théâtres, bars, c'est le lieu idéal pour quiconque souhaite être sous les feux de la rampe.

On y trouve également de nombreux commerces. Moins huppé et plus accessible que The Eaves.

RENDEZ-VOUS AU JASMIN

Le Jasmin est un petit établissement niché au cœur de Varnish, entre une librairie et une boutique de prêt-à-porter.

Une fin de matinée brumeuse et déjà fraîche pour la saison.

La fine pluie de la nuit rend le pavé des rues légèrement luisant, couvert de minuscules perles d'eau, et glissant par endroits. Le quartier de Varnish est plutôt éloigné des zones industrielles de la cité et de son atmosphère saturée par les rejets des usines. L'air y est encore relativement pur.

Quel moyen de transport les PJ ont-ils utilisé pour se rendre au rendez-vous ?


Le quartier est desservi par le tramway qui glisse le long des rues, accroché à son caténaire, produisant de temps à autre des flashes et de brèves gerbes d'étincelles quand le pantographe tressaute le long du câble. Ce mode de déplacement est assez récent mais a déjà été largement adopté par la population.

Mais il est toujours possible de prendre un fiacre ou même de s'y rendre à pied.

Peut-être un des PJ est-il assez fortuné pour posséder une automobile, dernier cri de la technologie moderne.

Lorsque les PJ arrivent à l'heure du rendez-vous, il n'y a que peu de clients.

Ils remarquent un homme en terrasse, à l'abri sous l'auvent, chapeau melon et costume trois-pièces bordeaux, en train de lire le Civil Tribune en sirotant son café.

 Si un PJ souhaite examiner discrètement l'homme en question, un test de **ENQUÊTE** sera nécessaire. En cas d'échec ou de réussite mitigé, l'homme remarque l'attention dont il fait l'objet et se sait repérer. Il ne réagira pas tout de suite mais quittera les lieux dès qu'il le pourra (l'homme nommé **Terence Rusk** et travaille pour l'UOP). En cas de réussite, le PJ remarque une bosse caractéristique sous le veston de l'individu: une arme dissimulée.

La devanture du café et l'enseigne évoquent des formes florales avec des décorations Art Déco. En poussant la porte du café, ils débouchent sur une petite salle: deux tables de part et d'autre de l'entrée, près des fenêtres, inoccupées. Sur l'une d'elle, les restes d'un petit déjeuner. Les murs sont recouverts d'un papier peint aux motifs floraux, un peu vieillot et défraîchi mais qui a son charme. Deux appliques murales, éclairage électrique.

Au fond, un comptoir de bois peint en vert.

Plus loin, une petite alcôve, derrière une tenture maintenue ouverte par un cordon, un petit guéridon aux pieds Art Déco. Une femme en longue robe noire y est attablée.

En s'approchant, les PJ peuvent la détailler: elle porte une longue robe noire, des chaussures vernies à talons plats, un gilet noir sur une chemise de dentelles blanche, un petit chapeau vissé sur la tête; un voile résille dissimule ses traits.

Chose étonnante, elle porte un gant unique à la main gauche.

Elle joue distraitement avec sa cuillère, qu'elle tient de la main droite, dans une tasse de thé presque vide.

A l'approche des PJ, elle pose la cuillère délicatement sur le bord du sous-tasse et relève la tête. D'un geste, elle invite les PJ à s'asseoir. Il n'y a guère de place, aussi les PJ doivent-ils se serrer quelque peu pour tenir dans l'alcôve.

D'un geste lent, elle relève son voile sur un visage aux traits fins, une peau très claire, presque blanche, des lèvres soulignés en noir, un regard d'un bleu azur pénétrant.

Elle considère les PJ un instant puis s'adresse à eux en ses termes:

“Merci d'avoir répondu à mon invitation.”

Plus qu'un remerciement, ces mots sont prononcés comme une évidence, comme s'il était de toute manière inconcevable que les PJ refusent une telle invitation.

Si les PJ ont repéré Terence Rusk, ils peuvent en informer Esther. Elle ne semble pas surprise. “C'est un agent de l'UOP. Il se croit discret mais je l'avais déjà repéré en entrant. Cela n'est pas étonnant. Sa présence confirme mes soupçons. Pour l'heure, vous n'avez pas à vous en préoccuper. Peut-être même nous sera-t-il utile.”

Sa voix est étrange; difficile de la décrire autrement que douce et autoritaire à la fois.

“Candela Obscura a un service à vous demander... ou plutôt une mission à vous confier.”

“C'est une affaire délicate et dont les implications ne sont pas encore totalement claires.”

“Avez-vous entendu parler des automates dansants ?”

 Les PJ peuvent faire un test de **SE CONCENTRER** pour essayer de se souvenir de ce qu'ils savent sur ces mystérieux automates dansants.

A moins d'avoir été loin de Newfaire les dernières semaines, ou de vivre reclus dans une caverne, difficile d'être passé à côté des automates dansants de la galerie d'Archibald Green, dans le quartier huppé des Eaves.

Les journaux, que ce soit le Civil Tribune ou la Halen Star, n'ont parlé que de ça: deux automates assez incroyables, des merveilles d'horlogerie et d'engrenages, une femme et un homme au visage de porcelaine et au corps d'acier et de laiton, que la presse s'est empressé

de baptiser **Adam** et **Eve**. Sur les photos, l'automate femme, Eve, porte une magnifique robe de satin rouge et or, très ajustée et de fins escapins. L'automate homme, Adam, est en costume trois-pièces sobre et élégant. Les deux automates sont exposés dans une large vitrine du magasin d'Archibald Green, dans la galerie marchande du même nom.

Ce n'est pas la minutie et l'incroyable finesse de leurs traits qui ont fait leur renommée mais le fait qu'à heure précise, plusieurs fois par jour, les deux automates dansent, une valse lente et élégante, des gestes gracieux et synchronisés, des pas précis et exécutés sans aucune hésitation. Un spectacle enchanteur et magique qui attire chaque jour des curieux venus de partout en ville.

Esther pousse vers vous un exemplaire du *Halen Star* datant d'une semaine. On y voit une photo du couple mécanique et un court article.

Certains des PJ, membres de la haute société, ont peut-être eu la chance de voir les deux automates de leurs propres yeux lors d'un passage à la fameuse galerie marchande.

Un PJ fortuné a pu être invité au vernissage du magasin par Archibald Green en personne.

“Les deux automates ont disparu. Un vol apparemment.”

“La Périphérie est déjà sur place depuis ce matin très tôt.”

“Quant à la presse, elle est déjà très certainement au courant, et si ce n'est pas encore le cas, ça ne saurait tarder.”

“Candela Obscura souhaite que vous vous rendiez sur place dans les plus brefs délais pour y mener une enquête.”

“Notez tout ce qui vous semble anormal.”

Si les PJ veulent en savoir plus, Esther leur expliquera qu'à ce stade, Candela Obscura n'a encore que de vagues soupçons.

“Assurément, les automates d'Archibald Green étaient incroyables mais nous ne savons pas quels étaient leurs principes de fonctionnement. La magie peut-être. Mais ce n'est à ce stade qu'une théorie.”

“Le fait que les deux automates aient disparu est inquiétant.”

Puis elle ajoute: “j'ai bien mon idée. Personnellement, j'y vois la main de l'Ordre Esotérique des Nouvelles Sciences (EONS), soit dans la fabrication des automates, soit de leur disparition.”

“Candela a besoin que vous fassiez toute la lumière sur cette affaire.”

Si un des PJ est journaliste, c'est l'occasion de couvrir cette actualité et de se servir du nom de son journal et de sa carte de presse pour possiblement accéder à certaines informations.

Le quartier de Eaves est de l'autre côté du fleuve. Pour s'y rendre, il faut emprunter le Convoyeur. Esther vous remet à chacune un laissez-passer de quartier.

“Ceci devrait vous permettre d'accéder sans encombre aux EAVES.”

Esther se lève et se tourne vers un petit homme chauve en gilet mauve, cravate mal nouée, debout derrière son comptoir, elle ajoute: “Le patron du Jasmin, **Tobias**, est un ami. Vous pouvez passer par lui pour me faire parvenir des messages.”

Esther salue les PJ et quitte le Jasmin.

Un PJ attentif remarquera que le client en costume bordeau a lui aussi quitté les lieux laissant derrière lui son journal et sa tasse de café froid.

L'homme au chapeau melon et costume trois-pièces bordeau se nomme **Terence Rusk** et est un agent de l'Office des Phénomènes Inexpliqués (OPI ou OUP pour Office of Unexplained Phenomena), branche de la Périphérie. L'OPI soupçonne également quelque chose de surnaturel dans les automates.

N'ayant pas de piste concrète à ce stade, Terence a décidé de se mettre à l'affût au Jasmin, dont il sait qu'il sert de point de chute à Candela Obscura. Il va tenter de suivre discrètement les PJ.

LE CONVOYEUR

Pour parvenir au quartier des Eaves, il faut emprunter le Convoyeur, un ascenseur gigantesque pouvant accueillir calèches et fiacres; c'est l'unique moyen d'accéder au quartier huppé de la ville. Chaque jour, le Convoyeur amène des centaines de travailleurs, pour la plupart des domestiques et des jardiniers, de SOUTH SOFFIT aux EAVES.

Le Convoyeur est gardé et contrôlé par la Périphérie.

Pour accéder aux EAVES, les PJ devront posséder un laissez-passer de quartier.

A cette heure plus tardive (fin de matinée), la majorité des travailleurs sont déjà à leur poste et il y a moins de monde dans le Convoyeur.

👮 Une chance sur 3 d'être contrôlé. Deux agents en uniforme gris-bleu de la Périphérie s'avancent vers les PJ et exigent de voir leurs laissez-passer. Ils sont jeunes, de nouvelles recrues peut-être, et on sent une certaine tension dans leur attitude. Leur ton de voix est à la fois sec et mal assuré. Selon la réponse des PJ, la situation peut ou non dégénérer, mais à priori, les papiers fournis par Esther sont en ordre (ou sont des faux très convaincants). Il n'y a pas de raison que les choses se passent mal.

L'ascension prend plusieurs minutes et les PJ ont le temps de discuter entre eux et d'établir un plan d'action à partir des informations dont ils disposent.

Les PJ peuvent également profiter de l'ascension pour admirer la vue. Au fur et à mesure que la plateforme monte, l'étendue de la ville avec ses quartiers se dévoile, encore nimbés de la brume matinale.

Au nord de la cité, l'immense zone portuaire de HALLOWHARBOR avec ses forêts de mâts et de cheminées des bateaux à vapeur et au-delà le miroitement de l'océan.

On aperçoit également les flèches de cathédrales de SHRIVELINE au nord-est de la ville.

A l'ouest, les PJ aperçoivent les bâtiments austères du campus de BRIAR GREEN.

La ville coupée en deux par la rivière Stentoria, et au-delà au sud les cheminées des usines du quartier industriel du STEEL. A l'est, la ceinture formée par le réseau ferroviaire et la grande gare du STEAM. Et loin au sud-est, le promontoire de NINE IRONS et la sinistre silhouette de la prison de Brinkley.

Après un moment, le Convoyeur stoppe son ascension avec force grincements. Un sifflement comme celui d'un train retentit, signal de l'ouverture des portes et du débarquement des passagers.

LA SCÈNE DE CRIME

La galerie d'Archibald Green est une des plus luxueuses des EAVES. La galerie s'étire sur près de 200 mètres, large passage couvert aux décorations Art Déco, arches et voûtes peintes pour ressembler tantôt à un ciel nocturne étoilé, tantôt à une aube bleue et ensoleillée. La galerie est équipée d'un éclairage électrique dernier cri, avec des lampes tous les 10 mètres. Les magasins de bijoux alternent avec des maroquinerie de luxe, des tailleurs et quelques établissements de bouche. Vu les derniers événements, les magasins proches de la scène de crime sont restés fermés.

La Périphérie est déjà sur place: un cordon a été établi (des barrières amovibles limitent le passage) et des agents sont postés pour empêcher les curieux de s'approcher trop près.

De loin, les PJ peuvent déjà se rendre compte de la situation: une grande vitrine a été brisée. Il y a une grande quantité de bris de verre au sol, devant la devanture du magasin.

L'étalage est occupé par deux petits fauteuils de style et un guéridon. Deux tentures de velours pourpres encadrent l'ensemble; le tout donne l'illusion d'un petit salon de danse.

Aucune trace des automates bien entendu.

Lorsque les PJ s'approchent, un des agents de la Périphérie les interpelle et leur interdit le passage: "Cette zone est interdite au public. Opération de la Périphérie en cours. Circulez"

👤 Sur un test de **INFLUENCE**, un PJ pourrait demander (ou exiger) de parler au supérieur hiérarchique ou au responsable de l'enquête. L'agent, quelque peu déstabilisé, leur demande de patienter un moment.

Les PJ le voient s'entretenir avec un petit homme replet, gabardine usée sur un uniforme un peu trop serré, un visage rougeaud encadré par des favoris touffus.

Les PJ devinent qu'il s'agit de l'inspecteur chargé de l'affaire; il était en discussion apparemment houleuse avec un personnage habillé d'un costume sobre, canne à la main, haut de forme, l'air hautain.

L'agent montre les PJ du doigt. L'inspecteur les considère un moment, congédie l'autre personnage d'un geste de la main, ce qui ne semble pas du tout plaire à ce dernier, puis s'approche.

“L'agent **Wilbur** m'informe que vous souhaitez parler à un responsable. Je suis l'officier **Elliot Vance**, chargé de cette enquête. Si vous avez des informations concernant cette affaire, je suis tout ouï... mais faites vite, je n'ai pas beaucoup de temps à vous consacrer. Vous n'imaginez pas la quantité de paperasses que ce genre de fait divers occasionne.”

👤 Sur un test de **LIRE**, un PJ peut décrypter l'attitude de l'officier, entre curiosité et agacement. Il est intrigué par la présence d'un groupe aussi singulier et en même temps agacé de devoir perdre son temps sur une simple affaire de cambriolage.

Il est clair qu'un tel vol dans un autre quartier n'aurait pas mobilisé autant d'agents et encore moins un enquêteur.

Si les PJ la jouent fine, ils pourront avoir accès à la scène de crime dans le cadre d'une aide à la Périphérie, l'officier Vance désirant surtout boucler cette affaire au plus vite.

Dans le cas contraire, l'inspecteur Vance leur signifie clairement qu'ils n'ont rien à faire sur une scène de crime et que, sauf autorisation spéciale, il ne veut plus les voir rôder dans le secteur. Les PJ devront trouver un autre moyen pour examiner la scène de crime et avoir une chance de collecter des indices.

ARCHIBALD GREEN, PROPRIÉTAIRE DE LA GALERIE

Archibald Green est le propriétaire de la galerie et accessoirement des deux automates volés. Les PJ l'aperçoivent brièvement lorsqu'ils arrivent sur la scène de crime, en discussion plutôt agitée avec l'officier Vance.

L'homme est impatient et le vol des deux automates est une perte sèche et une très mauvaise publicité pour la galerie. Il exige que la Périphérie retrouve les deux automates volés dans les plus brefs délais.

🧠 Si les PJ décident de le rencontrer, un test de **LIRE** confirmera son attitude vis-à-vis de la police: il ne croit pas que la Périphérie soit en mesure de retrouver les automates volés et à l'heure qu'il est, ils ont sans doute déjà été démembrés et les pièces revendues dans quelque sombre entrepôt de HARBORHALLOW.

“Quel gâchis. J'ai payé ces automates une fortune. Deux merveilles de minutie et d'horlogerie. Sans aucun doute le chef d'œuvre de Salvatore.”

Archibald est prêt à confier l'enquête aux PJ, désespéré qu'il est de la perte de ses deux automates. Il révèle qu'ils sont l'œuvre d'un artisan incroyable, pour lui un génie, un magicien du nom de **Salvatore Geppeto**. On le surnomme l'horloger.

C'est un homme âgé, un peu lunatique, qui vit dans SOUTH SOFFIT.

Il travaille pour **Mirabilia Mechanica**, une société qui fabrique des mécaniques de précision et dont les ateliers sont situés dans le quartier du STEEL.

Archibald promet une belle somme d'argent aux PJ s'ils lui restituent les automates.

LES INDICES

Si les PJ ont la permission de l'inspecteur Vance, ils pourront examiner la scène de crime de jour; les agents sur place les observent avec un mélange d'étonnement et de méfiance. La Périphérie n'apprécie pas trop que des civils s'immiscent dans leurs affaires. Mais si l'officier Vance a donné sa permission, qui sont-ils, eux, simples agents, pour contester sa décision.

Si l'officier Vance a repoussé la demande des PJ, ces derniers devront revenir à un autre moment, de nuit peut-être, pour examiner les lieux.

🧠 Un agent est en faction. Il faudra le distraire (ou le neutraliser) pour avoir accès à la scène de crime. Dépendant de la stratégie adoptée par les PJ, des tests de **SE CACHER** ou de **FRAPPER** pourraient s'avérer utiles. On peut aussi tenter de graisser la patte à l'agent en faction avec un test d'**INFLUENCER**.

🧠 Les PJ peuvent également produire des accréditations, fausses bien entendu, pour faire valoir leur droit d'accéder à la scène de crime. Le personnage de détective est le plus à même de produire ce genre de documents mais il faudra un test d'**INFLUENCER** pour estimer la qualité des faux documents.

Voici les indices et faits remarquables que les PJ pourront déduire de l'examen de la scène de crime:

- ❖ Seule la vitrine abritant les automates a été brisée, ce qui semble confirmer le but précis des voleurs. Rien d'autre n'a été volé.
- ❖ La zone a déjà été examinée par les agents de la Périphérie. Si les PJ collaborent avec l'officier Vance, ce dernier leur fera part de ses notes: on a retrouvé un pied-de-biche sur le trottoir à environ une trentaine de mètres de la galerie. On peut supposer que les voleurs s'en sont servi pour briser la vitrine.
- ❖ La Périphérie a également trouvé deux grands sacs en toile cirée un peu plus loin, abandonnés sur la voie publique. L'officier Vance suppose que les voleurs comptaient placer les automates dans ces sacs mais qu'ils ne l'ont pas fait pour une raison inconnue. Les sacs sont pourtant de grande taille et pourraient contenir une personne de taille moyenne. La raison de la présence de ces sacs abandonnés par les voleurs restent un mystère, à moins qu'ils ne soient pas liés à l'affaire.
- ❖ Il y a des bris de verre partout sur la devanture, énormément car la majeure partie de la vitrine a été fracassée MAIS il y a peu de débris de verre dans la vitrine elle-même, ce qui pourrait suggérer qu'on a brisé la vitre en frappant de l'intérieur, et non de l'extérieur; cela n'a aucun sens pour l'officier et il ne l'a même pas noté dans son carnet.
- ❖ Les agents ont relevé des morceaux de tissus rouges déchirés accrochés à ce qui reste de la vitrine. En interrogeant Archibald Green, il confirme que Eve portait une magnifique robe de bal rouge. Les morceaux d'étoffes retrouvés par la Périphérie viennent probablement de ce vêtement qui se sera accroché et déchiré lorsque les voleurs ont sorti des automates de la vitrine fracturée.
- ❖ Le rapport de la Périphérie mentionne un concierge, **Gustaf**. Il n'a rien vu ni entendu car il s'était assoupi. Son adresse dans SOUTH SOFFIT est indiquée. Les PJ pourraient se rendre chez lui pour en savoir plus.
- ❖ 🕒 Si les PJ examinent la scène de crime à l'aide d'un détecteur de Saignement (Bleed), sur un test réussi de **RESSANTIR**, ils trouveront des traces ténues mais indubitables, preuve que la magie des automates n'est peut-être pas que mécanique et jeux d'horlogerie. Sur un succès mitigé, ces traces ne permettent pas de suivre une piste. Elles se limitent à la scène de crime. Sur un succès complet, il est possible de suivre la piste.

🕒 La piste du Saignement (Bleed) peut être suivie à condition de réussir plusieurs tests de **RESSANTIR**; chaque succès complet permet aux PJ d'avancer, de remonter la piste. Sur un succès mitigé, les traces s'estompent. Sur un échec, ils perdent la piste: les traces sont trop ténues pour permettre une traque.

La piste mène les PJ sur les anciens passages entre le quartier des EAVES et GROUNDSWELL puis en suivant les ruelles sinueuses jusqu'aux abords de la zone portuaire. Ils finissent par aboutir devant un entrepôt.

L'AFFAIRE DU CONCIERGE

Gustaf, le concierge de la galerie, a raconté aux policiers qu'il s'était assoupi et qu'il n'avait rien vu ni entendu. La vérité, c'est qu'il a reçu une belle somme d'argent pour fermer les yeux et ne pas donner l'alerte.

Si les PJ se rendent au domicile de Gustaf (son adresse est reprise dans le rapport de la Périphérie mais Archibald Green pourra aussi la fournir aux PJ - une venelle proche du port, à la limite de GROUNDSWELL), ce dernier est en train de faire ses valises pour quitter la ville, avec en poche une grosse somme d'argent.

Si les PJ tardent, ils trouveront le domicile vide. Gustaf est déjà sur le port, a acheté un billet et se prépare à embarquer. Si les PJ font vite, ils ont peut-être une chance de le retrouver.

Le port est très fréquenté et ils leur faudra beaucoup de chance (1 chance sur 6) d'apercevoir Gustaf; s'ils pensent à faire le tour des paquebots en partance, leur chance de l'intercepter monte à 1 chance sur 2.

Gustaf est un grand gars filiforme, presque maigre, casquette vissée sur la tête, un œil qui louche, pantalon et gilet brun qui donne l'air qu'il porte un vieil uniforme militaire. Il n'est pas bien épais et pas très en forme; gros fumeur et porté sur la bouteille, ce n'est pas un grand sportif. Il ne pourra pas distancer un PJ un peu physique.

🕵️ Pour l'intercepter sur les quais - une petite course poursuite - les PJ devront réussir un test de **BOUGER** puis **FRAPPER** pour plaquer le fuyard au sol.

🕵️ Un test de **LIRE** permet aisément de deviner qu'il ment quand il dit qu'il n'a rien vu ni entendu, et qu'il part juste pour aller voir sa vieille mère malade. Le Journaliste a une capacité **DÉTECTEUR DE MENSONGES** qui peut servir ici.

🕵️ Un test d'**INFLUENCER** devrait lui délier la langue.

Il finit par avouer qu'on l'a payé pour fermer les yeux.

"Ils sont déjà bien tous riches les Crésus des EAVES. Qu'est-ce que ça peut bien faire si leurs machins mécaniques ont été volés ?"

Il raconte avoir reçu une grosse somme d'argent d'un gars rencontré dans le quartier de RED LAMP. Il ne connaît pas son nom. "C'était au Faire-Play. J'y passe parfois", avoue-t-il.

Gustaf ne connaît pas le nom du gars mais il le décrit comme suit: "grand et baraqué, une gueule cassée (peut-être un ancien soldat)"

Il a remarqué qu'il porte des bottes militaires usées et qu'il avait un tatouage en forme d'épée sur le bras (signe d'appartenance à un régiment militaire).

Il l'avait déjà vu au Faire-Play. En réfléchissant bien, il se rappelle avoir entendu d'autres gars lui parler et l'appeler **Viktor** mais il n'en sait pas plus.


Certains des PJ connaissent le Faire-Play; c'est un fumoir de Rouge Venin dans le quartier de RED LAMP, le quartier chaud de la ville.

Aux PJ de décider de ce qu'ils vont faire de Gustaf: le laisser partir ou le livrer à la police.

VIKTOR CAINE, CAMBRIOLEUR

Viktor Caine et sa bande passent leur temps au Faire-Play, sirotant du whisky et donnant de temps en temps un coup de main pour transporter des cargaisons de Rouge Venin des quais du STEAM jusque dans les caves du Faire-Play.

Il joue pas mal aussi et a accumulé des dettes de jeu.

 Sur un test réussi d'**INFLUENCER** ou de **FRAPPER**, selon la méthode d'interrogatoire des PJ, Viktor passera à table. Certains PJ comme le Détective (**INTERROGATOIRE**) ou le Criminel (**MOYEN DE PRESSION**) ont des capacités spéciales qui peuvent s'avérer utiles.

Il a récemment été engagé par un gars (la Main Rouge) pour voler les deux automates.

Il a graissé la patte du concierge pour s'assurer de son silence et s'est rendu de nuit dans la galerie Archibald Green pour dérober les deux mécaniques dont parlaient les journaux.

Une fois les automates dérobés, lui et ses comparses devaient aller les cacher sous un des ponts de la ville pour que leur commanditaire puisse venir prendre livraison des "colis".

Mais le vol ne s'est pas du tout passé comme prévu.

Il avait pourtant préparé le pied-de-biche pour casser la vitrine et les deux grands sacs pour emporter les deux automates.

Alors que lui et deux de ses comparses étaient sur le point de fracturer la vitrine, un des deux automates, celui en costume, s'est soudainement animé et a frappé la vitre à plusieurs reprises, des coups violents et répétés qui ont fini par faire éclater la vitrine en mille morceaux. La femme et l'homme mécaniques ont bondi sur le trottoir.

Ils ont bien tenté de les arrêter.

"Mike s'est pris un coup et s'est fait sécher sur place; KO"

"J'ai vu des trucs pendant la guerre mais comme ça, jamais"

"On n'a pas honte de le dire: on a pris la fuite."

"Je ne sais pas où sont passés ces deux satanés machines, je le jure"

🧠 Un test de **LIRE** permet de se rendre compte que Viktor est sur le qui-vive. Il a peur et n'arrête pas de jeter des coups d'œil tantôt sur la porte, tantôt dans les salles, comme s'il craignait de voir débouler quelqu'un. Interrogé par les PJ, il avouera craindre de voir rappliquer le gars qui l'a engagé: "J'ai pas rempli ma part du contrat. Et ça dans le milieu, ça ne pardonne pas."

Et c'est précisément à ce moment-là que ses traits se figent, les yeux agrandis par la peur: "merde, le gars vient d'entrer, et il a l'air d'être accompagné."

En examinant l'entrée du Faire-Play, les PJ identifient immédiatement les individus en question: quatre hommes, grands manteaux sombres qui cachent sans doute des armes, crânes rasés, gueule de pitbull, et un autre plus petit, costume trois-pièces vert, chapeau boule. Il reste en retrait. Les quatre autres types commencent à se déployer dans la salle.

🧠 Un test de **LIRE** est sans doute inutile pour deviner que les nouveaux venus sont là pour en découdre et qu'ils sont prêts pour la violence.

Ce sont des hommes de la Main Rouge; celui en costume et chapeau boule se nomme **Absalom**. C'est une brute épaisse qui ne reculera devant rien pour récupérer les automates. Il est armé et n'hésitera pas à user de son arme, même en public. Ses hommes de main sont armés de matraques. Eux non plus ne sont pas des enfants de chœur.

Aux PJ de gérer cette situation dangereuse.

Viktor Caine va tenter de fuir par une des portes à l'arrière de l'établissement.

Les hommes d'Absalom vont charger dans le tas. Si les PJ s'interposent, tant pis pour eux.

🧠 C'est le moment d'utiliser les actions sous **SANG-FROID: BOUGER, FRAPPER** et **CONTRÔLE**.

Si la situation dégénère trop, la Périphérie fera irruption dans l'établissement, à grand renfort de coups de matraque et de passages de menottes.

Les PJ pourraient bien finir au trou.

LE RÔLE DE L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DES NOUVELLES SCIENCES

Les membres de EONS, scientifiques et occultistes, pensent que la magie peut et doit être utilisée pour améliorer la condition humaine. Bien que secrète, cette organisation contrôle et exploite de nombreuses entreprises visibles du public et expérimentent en secret la magie dans certains produits et services.

Les automates de **Mirabilia Mechanica** sont une de leurs expérimentations.

LE RÔLE DE LA MAIN ROUGE

La Main Rouge est une organisation occulte à l'origine d'un trafic d'artefacts d'Oldfaire.

L'organisation soupçonne que les automates contiennent ou sont des artefacts dans l'ancien monde et compte bien mettre la main dessus.

Ils ont eu vent de l'utilisation par EONS d'une matière étrange et magique dans la fabrication des automates. Leur but est tout simplement de voler ces automates.

La Main Rouge a lancé **Absalom** aux troussees des automates. A tout moment, lui et ses sbires peuvent surgir pour tenter de récupérer les automates, châtier les cambrioleurs incompetents, protéger **Salvatore Geppeto**, neutraliser les PJ.

SALVATORE GEPPETO, DIT L'HORLOGER

Salvatore Geppeto est un génie, un magicien de l'horlogerie et de la mécanique.

Il a passé toute sa vie à fabriquer des mécaniques de précision. Il vit dans un petit atelier très modeste de SOUTH SOFFIT et œuvre depuis quelques années pour une société du nom de **Mirabilia Mechanica**, qu'on peut traduire par Merveilles Mécaniques.

Sa dernière commande, pour les galeries Archibald Green, était un peu particulière et sans doute le chef d'oeuvre de sa carrière d'horloger: des automates dansants.

Alors qu'il travaillait à la fabrication de deux êtres mécaniques, une femme et un homme, il a été approché par EONS qui lui a fourni une pierre étrange aux propriétés magiques: le **Ferrum Noctis**. Ce minerai dont il ignore l'origine (mais il provient d'Oldfaire) devait servir de source d'énergie pour les automates.

Le **Ferrum Noctis** a une autre propriété, inconnue de **Salvatore**, un effet secondaire non prévu: après un certain temps, les automates sont devenus vivants, développant une conscience; des marionnettes vivantes et pensantes.

Se découvrant conscients et vivants, **Eve** et **Adam** ont attendu, d'abord surpris de leur nouvel état. La tentative de vol, ou plutôt de kidnapping, a été l'occasion pour eux de s'enfuir.

Leur but: retrouver leur créateur pour lui demander des comptes et se réfugier dans les profondeurs d'Oldfaire, là où personne ne pourra plus jamais les retrouver, loin des humains cruels qui les ont asservis.

LES AUTOMATES

Les automates ont trouvé refuge dans un des entrepôts de HARBORHALLOW.

🕒 Selon le timing, les PJ pourraient tomber sur l'automate femme qui attend le retour de son compagnon parti à la recherche du créateur.

🕒 Selon le timing, les PJ trouvent un entrepôt dont on a récemment forcé une des portes, juste en brisant le cadenas pourtant solide et en pliant la porte pourtant épaisse; les traces de Saignement (Bleed) sont encore perceptibles.

Une piste de Saignement (Bleed) part de l'entrepôt et revient vers SOUTH SOFFIT par des ruelles discrètes. On devine que les automates ont essayé autant que possible d'éviter les rues passantes.

🕒 Un test d'**ENQUÊTE** permet de suivre les traces jusqu'à SOUTH SOFFIT et l'atelier de Salvatore Geppeto.

🕒 Si les PJ tardent, les automates auront trouvé Geppeto et l'auront assassiné.

Les automates meurtriers vont ensuite tenter de rejoindre le quartier de GROUNDSWELL où ils espèrent gagner les souterrains de Oldfaire.

Bien que très forts et pratiquement immortels, Adam et Eve sont des fugitifs. Ils se déplacent par les ruelles étroites et les passages discrets, évitant autant que possible les rues trop fréquentées. Pour dissimuler leur nature, ils ont volé des manteaux à des sans-abris. Si les PJ ont des contacts dans les rues de Newfaire, ils pourraient bien tomber sur Alfred et Bertold, deux clochards qui se sont vus dépouillés par les automates.

Face aux PJ, les automates tenteront toujours de fuir, et ne se battront qu'en dernier recours.

L'assassinat de Salvatore Geppeto est un acte de désespoir. Interrogé sur ce crime injuste, Adam expliquera aux PJ que le Créateur aurait mieux fait de ne pas les livrer à ce monde cruel et incompréhensible, où leur destin était de servir d'esclaves dansants aux humains.

LA FUITE VERS OLDFAIRE

Les automates essaieront de trouver un passage vers Oldfaire, possiblement dans le quartier de GROUNDSWELL où les vestiges de l'ancienne cité sont nombreux.

Il y a un puits au centre du quartier, en bordure du grand marché.

Il est fermé et son accès a été verrouillé par mesure de prudence: un épais couvercle et des cadenas solides préviennent toute tentative de réouverture.

Adam et **Eve** se glisseront à la nuit tombée et tenteront de forcer le passage.

🕵️ Un test d'**ENQUÊTE** ou une capacité en lien avec les rues de Newfaire permettront aux PJ de retrouver la piste des automates; on a déjà tenté de forcer le puits. Plusieurs habitants des rues proches ont été réveillés en pleine nuit. Les aboiements des chiens et quelques lanternes agitées ont mis en fuite les importuns, que personne n'a aperçu.

Si les PJ se placent en embuscade près du puits, ils pourront surprendre Adam et Eve.

🕵️ Un test de **SE CACHER** permet de se dissimuler dans les ombres.

SCÈNE FINALE

L'idée de la scène finale est de mettre en situation **Adam** et **Eve** sur le point de fuir dans les profondeurs d'Oldfaire, surpris par les PJ.

Ce sera le moment des révélations et de la compréhension, si pas de la découverte de la situation cruelle dans laquelle se trouvent les deux automates.

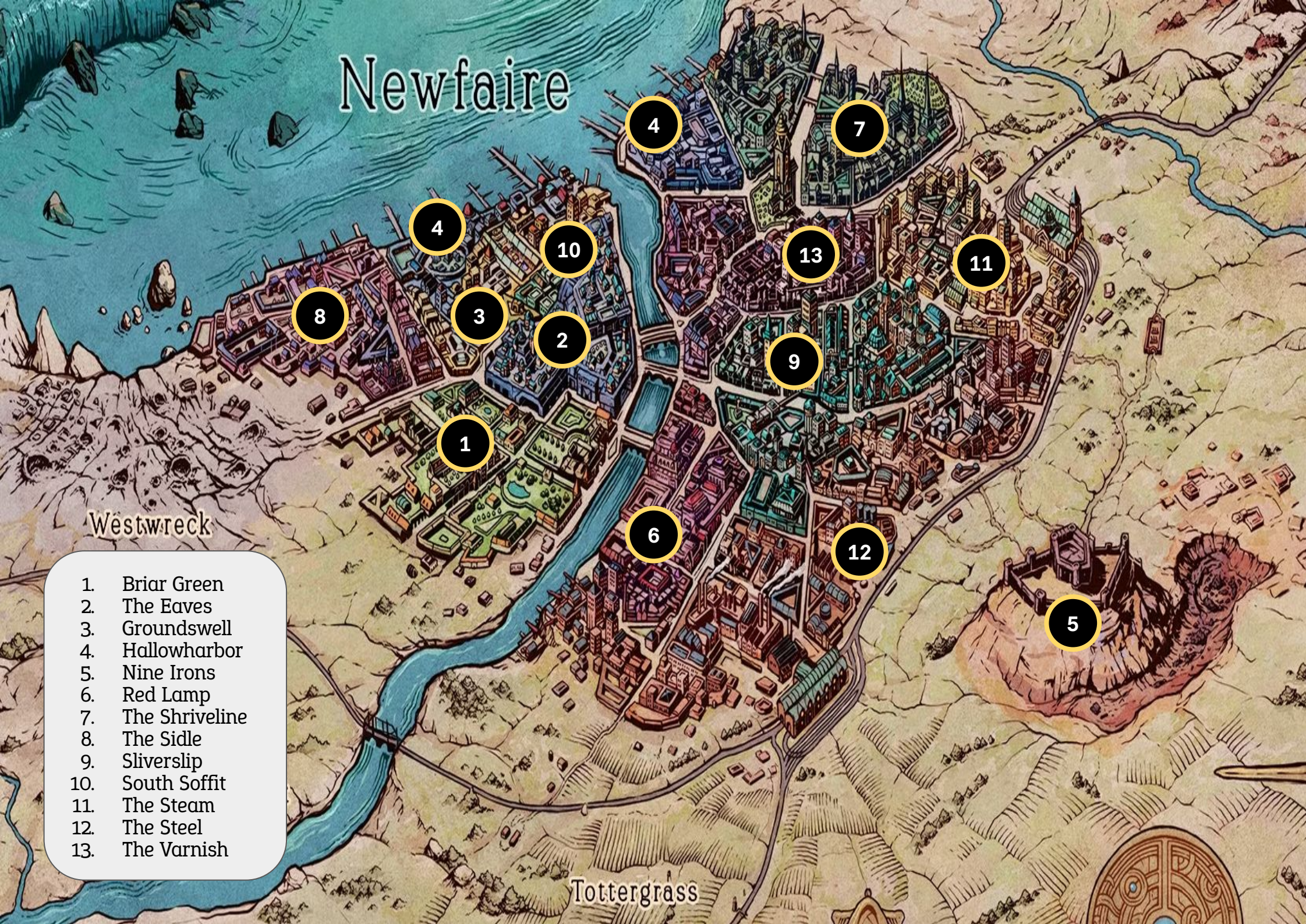
Pour cette dernière scène, inspirez-vous de la séquence finale de BLADE RUNNER et des aveux de ROY BATTY, le leader des répliquants.

LES PNJ

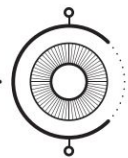
- ❖ **Esther**, membre de Candela Obscura et Gardienne de Lumière.
- ❖ **Tobias**, tenancier du café le Jasmin, dans le quartier de Varnish; le Jasmin sert de point de chute à Candela Obscura.
- ❖ **Terence Rusk**, agent de l'Office des Phénomènes Inexpliqués (branche de la Périphérie)
- ❖ **Adam** et **Eve**, les deux automates disparus
- ❖ **Archibald Green**, propriétaire des galeries de luxe du même nom.
- ❖ **Elliot Vance**, officier et enquêteur de la Périphérie, chargé de l'affaire
- ❖ **Wilbur**, simple agent de la Périphérie
- ❖ **Salvatore Geppeto, dit l'horloger**, fabricant d'automates.
- ❖ **Mirabilia Mechanica**, fabricant de mécaniques de précision et couverture pour les expérimentations de EONS.
- ❖ **Gustaf**, concierge de la galerie Archibald Green
- ❖ **Viktor Caine**, ancien soldat devenu cambrioleur et malfrat
- ❖ **Absalom**, brute de la Main Rouge
- ❖ **Alfred** et **Bertold**, clochards victimes des automates



Newfaire



1. Briar Green
2. The Eaves
3. Groundswell
4. Hallowharbor
5. Nine Irons
6. Red Lamp
7. The Shriveline
8. The Sidle
9. Sliverslip
10. South Soffit
11. The Steam
12. The Steel
13. The Varnish



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance ▾ ▾ ▾

◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*

○ ○ ○

◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*

○ ○ ○

◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▾ ▾ ▾

◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*

○ ○ ○

◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*

○ ○ ○

◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

○ ○ ○

Intuition



Résistance ▾ ▾ ▾

◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*

○ ○ ○

◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*

○ ○ ○

◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

○ ○ ○

Rôle : Bizarre

□ **Grande Protection** : vous pouvez inscrire et maintenir un symbole de protection sur une personne à la fois. Décrivez le matériau utilisé pour maintenir cette protection (sel, sable, etc.). Elle bénéficie de +1d aux jets de Bouger contre les phénomènes étranges.

□ **Laissez-les entrer** : chaque fois que vous subissez 1 ou plusieurs marques de saignement, vous obtenez également des informations supplémentaires sur le phénomène qui vous a blessé. Posez une question au MJ au sujet de la source du saignement

□ **Rituel** : lorsque vous disposez de quelques minutes pour vous préparer, prenez une marque de Saignement afin d'accomplir un rituel sur vous-même ou sur un allié : Cercle de protection (absorbe 1 marque de Corps pour la personne qui s'y trouve), Revigoration (restaure 1 résistance) ou Vision à distance (pendant un court instant).

Spécialité : Occultiste

□ **Lame fantôme** : vous liez un couteau rituel à vous-même. Si vous enduisez sa lame de votre sang (une marque de Corps), il se révèle particulièrement efficace contre les êtres magiques et peut frapper les ennemis invisibles ou éthérés.

□ **Sang de l'Alliance** : la première fois qu'un phénomène inflige une marque à l'un des membres de votre cercle, vous récupérez un nombre de points - dans n'importe quelle Impulsion - égal à votre Résistance d'Intuition actuelle.

□ **Parler leur langue** : vous parlez la langue surnaturelle de tout phénomène que vous rencontrez. Décrivez de quelle manière étrange ou terrifiante vous communiquez avec elle.

□ **Jouer l'appât** : Vous savez comment attirer l'attention d'un phénomène; il vous suffit de jouer l'appât. Faites un jet de Ressentir pour attirer un phénomène proche vers vous.

□ **Étendre vos sens** : lorsque vous effectuez un jet de Ressentir pour en apprendre davantage sur un phénomène que vous avez rencontré, ajoutez un nombre de dés égal à votre résistance actuelle en Intuition.

□ **Rituel interdit** : Vous connaissez un rituel hautement complexe et extrêmement dangereux qui permet d'atteindre le résultat désiré. Lorsque vous accomplissez ce rituel, subissez immédiatement une marque de saignement.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

◇

◇

◇

Relations

Équipement

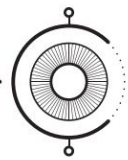
Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- texte arcanique
- protection (absorbe 1 Sang)
- objets occultes
-

Clés d'illumination

- ◆ consulter des textes arcaniques
- ◆ collectionner des curiosités
- ◆ adopter un comportement bizarre

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
○ ○ ○
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
○ ○ ○
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*
○ ○ ○

Ruse

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
○ ○ ○
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
○ ○ ○
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*
○ ○ ○

Intuition

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
○ ○ ○
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
○ ○ ○
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*
○ ○ ○

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Bizarre

- **Grande Protection** : vous pouvez inscrire et maintenir un symbole de protection sur une personne à la fois. Décrivez le matériau utilisé pour maintenir cette protection (sel, sable, etc.). Elle bénéficie de +1d aux jets de Bouger contre les phénomènes étranges.
- **Laissez-les entrer** : chaque fois que vous subissez 1 ou plusieurs marques de saignement, vous obtenez également des informations supplémentaires sur le phénomène qui vous a blessé. Posez une question au MJ au sujet de la source du saignement
- **Rituel** : lorsque vous disposez de quelques minutes pour vous préparer, prenez une marque de Saignement afin d'accomplir un rituel sur vous-même ou sur un allié : Cercle de protection (absorbe 1 marque de Corps pour la personne qui s'y trouve), Revigoration (restaure 1 résistance) ou Vision à distance (pendant un court instant).

Spécialité : Médium

- **Miasme** : vous pouvez dépenser 1 point d'Intuition pour déterminer si une personne ou un objet a été affecté par le Saignement, et de quelle manière.
- **Tordre les cuillères** : vous pouvez effectuer un jet de Ressentir pour contrôler un objet présent dans la pièce par la force de votre esprit : actionner un interrupteur, renverser quelque chose, déplacer un petit objet, etc. En cas de succès mitigé, vous pouvez encaisser une marque de Sang pour transformer ce résultat en succès total.
- **Lecture glaçante** : en cas de réussite à un jet de Ressentir, vous savez de quel mal, stress ou perte une personne souffre dans sa vie, même si elle le dissimule.
- **Prémonitions** : vous avez des visions de l'avenir. Lorsqu'un allié est sur le point de subir 1 ou plusieurs Marques, brûlez une résistance d'Intuition pour l'avertir du danger imminent. Ensuite, annulez une de ces Marques.
- **Derniers instants** : En touchant un cadavre, vous pouvez brûler une résistance d'Intuition pour entendre et ressentir les tout derniers instants de la vie de cette créature. En subissant une marque de Saignement, vous pouvez vous surpasser pour visualiser une image figée de la dernière chose qu'elle a vue avant de mourir.

Marques

CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

Équipement

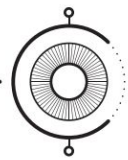
Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- arme étrange
- outils de divination
- texte occulte
-

Clés d'illumination

- ◆ entrer en connexion avec quelqu'un
- ◆ sentir un phénomène
- ◆ initier une scène (ex: une séance de spiritisme)

- **Communion** : vous pouvez établir un lien avec un phénomène doué de sensibilité situé à proximité afin de communiquer avec lui. Prenez une marque de Cerveau et effectuez un jet de Ressentir pour ouvrir une connexion empathique ou télépathique et poser une question. En cas de réussite, vous obtenez une réponse. Sur un résultat de 4 ou 5, le phénomène vous posera une question en retour.



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance

◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*

◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*

◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

Ruse



Résistance

◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*

◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*

◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

Intuition



Résistance

◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*

◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*

◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

Rôle : Savant

□ **Cultivé** : vous êtes très instruit et retenez mieux les connaissances que la plupart des gens. Lorsque vous dépensez de l'Intuition lors d'un jet de dés, sur un résultat de 3 ou moins, vous récupérez l'Intuition dépensée.

□ **Chercheur en occultisme** : utilisez 1 marque de Cerveau pour demander au MJ un détail occulte important que vous auriez reconnu grâce à vos études, mais qui n'a pas encore été révélé dans la scène. S'il n'y en a aucun, retirez la marque de Cerveau.

□ **Notes méticuleuses** : si votre résistance actuelle en Ruse est de 2 ou plus, ajoutez +1d à tous les jets de Se concentrer. Après une mission, augmentez votre piste d'Illumination de 1 point supplémentaire en raison des notes détaillées prises par votre personnage.

Spécialité : Professeur

□ **Esprit d'acier** : une fois par mission, au lieu de prendre une marque de Cerveau, vous pouvez dépenser 1 point de résistance en Intuition pour l'absorber.

□ **Ressources universitaires** : votre université compte des anciens élèves partout dans le monde. Une fois par session, décrivez une personne que vous avez connue durant votre mandat de professeur et demandez au MJ où la trouver.

□ **Apprendre de ses erreurs** : à chaque fois que vous obtenez un résultat de 3 ou moins, décrivez la leçon que vous avez tirée de cet échec et récupérer un point de Pulsions de votre choix.

□ **Un peu de courage** : lorsque vous effectuez un jet de Contrôle ou de Bouger pour fuir un danger, un de vos dés devient un dé doré. Sur ce jet, le premier point de Pulsions dépensé vous octroie +2d au lieu de +1d.

□ **Verbeux** : quand vous faites un discours ou que vous tenez une conversation pour aider un allié, le dé que vous donnez est un dé doré.

□ **Concoction chimique** : vous savez mélanger des produits chimiques pour obtenir des effets particuliers. En utilisant du matériel de laboratoire, vous pouvez passer quelques minutes à préparer un mélange qui est : acide, explosif, inflammable, bruyant, soporifique, collant ou toxique.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

◇

◇

◇

Relations

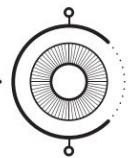
Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- matériel de recherches
- équipement de laboratoire
- petite invention banale
-

Clés d'illumination

- ◆ jouer le mentor auprès d'un allié
- ◆ recherches de référence
- ◆ établir un plan



CANDELA
OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
○ ○ ○
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
○ ○ ○
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*
○ ○ ○

Ruse



Résistance

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
○ ○ ○
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
○ ○ ○
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*
○ ○ ○

Intuition



Résistance

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
○ ○ ○
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
○ ○ ○
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*
○ ○ ○

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Savant

- **Cultivé** : vous êtes très instruit et retenez mieux les connaissances que la plupart des gens. Lorsque vous dépensez de l'Intuition lors d'un jet de dés, sur un résultat de 3 ou moins, vous récupérez l'Intuition dépensée.
- **Chercheur en occultisme** : utilisez 1 marque de Cerveau pour demander au MJ un détail occulte important que vous auriez reconnu grâce à vos études, mais qui n'a pas encore été révélé dans la scène. S'il n'y en a aucun, retirez la marque de Cerveau.
- **Notes méticuleuses** : si votre résistance actuelle en Ruse est de 2 ou plus, ajoutez +1d à tous les jets de Se concentrer. Après une mission, augmentez votre piste d'illumination de 1 point supplémentaire en raison des notes détaillées prises par votre personnage.

Spécialité : Docteur

- **Soins d'urgence** : lorsque vous disposez de quelques instants de calme, vous pouvez effectuer un jet de Se concentrer pour soigner 1 marque de Corps chez un allié. Sur un 4 ou 5, dépensez 2 points d'Intuition pour y parvenir. Sur un 6, dépensez 1 point d'Intuition. Sur un 3 ou moins, vous pouvez prendre une marque de Cerveau pour obtenir le résultat du 4-5 à la place.
- **Non-combattant** : votre douleur pousse les autres à l'action. Si vous n'avez encore blessé personne au cours de cette mission, lorsque vous subissez une Marque, chacun de vos alliés présents dans la scène peut récupérer 1 point de Pulsion de son choix.
- **Dissection** : lorsque vous effectuez un jet de Se Concentrer pour disséquer un échantillon de matière organique affectée par un Saignement, dorez un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas subir de marques de Sang lors de cette inspection.
- **Réanimation** : lorsqu'un allié proche subit une cicatrice, vous pouvez effectuer un jet de Se Concentrer pour tenter de le ranimer immédiatement. Sur un 6, l'opération réussit. Bien qu'il conserve sa cicatrice, il se remet sur pied. Sur un 4 ou un 5, cela vous coûte 3 points de Pulsion de votre choix. Cette capacité ne peut pas être utilisée lorsqu'un PJ subit sa quatrième cicatrice.
- **Frappe anatomique** : vous savez où le corps est le plus vulnérable. Lorsque vous attaquez un ennemi, vous pouvez lancer Se concentrer au lieu de Frapper.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

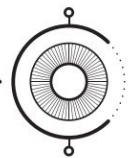
- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- équipement médical
- manuel médical pertinent
- accréditation médical (titre, diplôme)
-

Clés d'illumination

- ◆ éviter le combat
- ◆ aider un allié
- ◆ reconforter quelqu'un

○ **Sauveur** : entre deux missions, vous pouvez dépenser 1 Point de suture pour tenter de guérir la cicatrice d'un allié. Lorsque vous le faites, effectuez un jet de Concentration. En cas de réussite critique, remplissez trois cases. Sur un 6, remplissez-en deux. Sur un 4 ou 5, remplissez-en une. Lorsque la jauge est pleine, la cicatrice est guérie et 1 point d'action peut être transféré.





CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

Ruse



Résistance

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

Intuition



Résistance

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Visage

□ **Je connais quelqu'un** : une fois par mission, demandez au MJ qui vous connaissez dans les parages et qui pourrait vous venir en aide. Le MJ vous indiquera de qui il s'agit et vous expliquera pourquoi ce PNJ pourrait apporter un éclairage sur l'enquête.

□ **Paroles enjôleuses** : vous savez comment charmer quelqu'un. Après avoir échangé quelques banalités, vous pouvez ajouter +1d à tout jet de Lire que vous effectuez et dont cette personne est la cible. Si votre résistance actuelle en Ruse est de 2 ou plus, ce dé est doré.

□ **Sang-froid** : lors de tout jet à forts enjeux, vous pouvez toujours dépenser de la Ruse au lieu de la Pulsion dont relève l'action concernée.

Spécialité : Magicien

□ **Faire diversion** : lorsque vous utilisez vos paroles ou vos actions pour détourner l'attention d'une cible de ce qui se passe réellement, effectuez un jet de Se cacher. La première Ruse que vous ou un allié dépensez pour ce jet compte pour +2d au lieu de +1d.

□ **Artiste de l'évasion** : dépensez 1 point de Sang-froid pour vous libérer automatiquement de cordes, de menottes, de fers ou d'une créature qui vous a saisi.

□ **Un discours bien rodé** : Vous vous préparez depuis longtemps à un moment comme celui-ci. Lorsque vous effectuez un jet d'Influencer ou de Se cacher, vous pouvez dépenser de l'Intuition au lieu de la Ruse.

□ **Un œil perspicace** : Vous pouvez dépenser 1 point d'Intuition pour poser une question au MJ : Comment puis-je tirer avantage de quelque chose ici ? Qu'est-ce qui, ici, ne fonctionne pas comme il en a l'air ? Qu'est-ce qui a été déplacé ici ?

□ **Panache** : vous savez dissimuler vos erreurs avec brio. Lors d'un jet où vous pourriez dépenser de la Ruse, si vous échouez ou obtenez un succès mitigé, vous pouvez dépenser 2 points de Ruse pour élever le résultat d'un cran.

□ **Le Prestige** : D'ordinaire, votre magie n'est que fumée et miroirs, mais vous avez appris un tour qui, lui, est bien réel. Effectuez un jet de Ressentir lorsque vous l'exécutez; en cas de réussite, inscrivez une marque de Sang. Entourez l'une des options suivantes lorsque vous acquérez cette capacité : changer d'apparence, léviter, invoquer un objet ordinaire, vous téléporter sur une courte distance ou ventriloquer.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

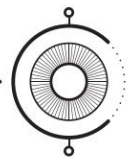
Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- accessoire de spectacle de magie
- Poudre éclair et bombe fumigène
- arme cachée
-

Clés d'illumination

- ◆ exécuter un tour
- ◆ déceler une ruse
- ◆ découvrir de la vraie magie



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance ▼ ▼ ▼

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
○ ○ ○
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
○ ○ ○
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*
○ ○ ○

Ruse



Résistance ▼ ▼ ▼

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
○ ○ ○
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
○ ○ ○
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*
○ ○ ○

Intuition



Résistance ▼ ▼ ▼

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
○ ○ ○
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
○ ○ ○
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*
○ ○ ○

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Visage

- **Je connais quelqu'un** : une fois par mission, demandez au MJ qui vous connaissez dans les parages et qui pourrait vous venir en aide. Le MJ vous indiquera de qui il s'agit et vous expliquera pourquoi ce PNJ pourrait apporter un éclairage sur l'enquête.
- **Paroles enjôleuses** : vous savez comment charmer quelqu'un. Après avoir échangé quelques banalités, vous pouvez ajouter +1d à tout jet de Lire que vous effectuez et dont cette personne est la cible. Si votre résistance actuelle en Ruse est de 2 ou plus, ce dé est doré.
- **Sang-froid** : lors de tout jet à forts enjeux, vous pouvez toujours dépenser de la Ruse au lieu de la Pulsion dont relève l'action concernée.

Spécialité : Journaliste

- **Accès privilégié** : votre profession vous confère des privilèges particuliers. Une fois par mission, accédez automatiquement à une personne ou un lieu important en utilisant l'équipement "Carte de presse".
- **Livre ouvert** : Vous parvenez à amener les gens à se confier à vous très rapidement. Lorsque vous tentez de nouer un lien avec autrui en partageant quelque chose de profondément personnel, ajoutez un nombre de dés égal à votre Résistance de Ruse actuelle à un jet d'Influencer. En cas de réussite, votre interlocuteur vous rendra la pareille.
- **Détecteur de mensonges** : Lorsque vous effectuez un jet de Lire pour déterminer si une personne dit la vérité, dorez un dé supplémentaire. La première Ruse que vous dépensez pour ce jet compte pour +2 dés au lieu de +1d.
- **Conférence de presse** : Vous pouvez dépenser 1 point de Ruse pour rassembler un large groupe de personnes afin de faire des annonces, de poser des questions ou de créer une diversion. Tous les jets de Ruse que vous effectuez lors de ce rassemblement bénéficient d'un bonus de +1d.
- **Dans les tranchées** : Vous avez accompli suffisamment de reportages dangereux pour savoir comment assurer votre sécurité. Une fois par mission, vous pouvez dépenser 1 point de Résistance (Ruse) pour absorber une Marque de Corps.
- **Bien documenté** : Vous dépensez 1 point d'Intuition pour poser au MJ une question précise concernant un lieu, un groupe ou un concept sur lequel vous avez pu effectuer des recherches avant la mission. Il vous révélera ce que vous savez grâce à cette préparation.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

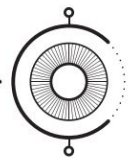
Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- carte de presse
- appareil photo
- équipement de surveillance
-

Clés d'illumination

- ◆ recueillir des témoignages
- ◆ suivre une piste
- ◆ révéler la vérité



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance ▾ ▾ ▾

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
○ ○ ○
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
○ ○ ○
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*
○ ○ ○

Ruse



Résistance ▾ ▾ ▾

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
○ ○ ○
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
○ ○ ○
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*
○ ○ ○

Intuition



Résistance ▾ ▾ ▾

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
○ ○ ○
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
○ ○ ○
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*
○ ○ ○

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Muscle

○ **Derrière moi** : dépensez 1 point de Sang-froid pour choisir un allié présent dans la même scène qui est sur le point de subir une Marque infligée par un phénomène, puis décrivez l'action que vous accomplissez pour subir cette Marque à sa place.

○ **Montée d'adrénaline** : pour chaque Marque que vous subissez, vous pouvez immédiatement récupérer un Point de Pulsion de votre choix.

○ **Endurance** : lorsque vous subissez suffisamment de Marques pour être incapable, lancez un nombre de dé égal à votre Résistance en Sang-froid actuelle. Sur un 6, vous n'êtes pas incapable et ne subissez pas de Cicatrice.

Spécialité : Explorateur

○ **Lexique obscur** : lorsque vous rencontrez une langue ancienne ou ésotérique, vous pouvez dépenser 1 point d'Intuition pour comprendre ce qu'elle dit.

○ **Expérience de terrain** : vous avez parcouru le monde et vous êtes déjà retrouvé dans de nombreuses situations périlleuses. Une fois par mission, décrivez au groupe en quoi une aventure passée ressemble à votre situation actuelle, et restaurez 1 point de Sang-froid pour chaque membre de votre cercle.

○ **L'esprit sur la matière** : lorsque l'on vous demande d'effectuer une action spécifique lors d'un jet, vous pouvez prendre une Marque Cerveau pour utiliser une action alternative à la place. Vous pouvez également dépenser la Pulsion correspondant à l'action que vous avez choisie. Décrivez comment vous vous adaptez à la situation.

○ **Tenace** : Lorsque vous possédez 1 marque de Sang ou plus, dorez un dé supplémentaire lors des jets de Bouger, de Frapper et de Contrôle tant que vous êtes en danger.

○ **Échappée belle** : Vous vous déjà êtes retrouvé dans de nombreuses situations périlleuses au cours de vos exploits. Ajoutez +1d à votre jet de Bouger lorsque vous tentez d'échapper à un piège ou à une embuscade.

○ **Pas encore** : Une fois par mission, vous pouvez accepter de recevoir une cicatrice permanente pour obtenir une réussite totale automatique sur une action. Racontez à votre cercle comment vous l'avez acquise, et expliquez pourquoi la leçon que vous en avez tirée vous aide à réussir ici. Ne modifiez pas vos scores d'action lorsque vous acceptez cette cicatrice.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

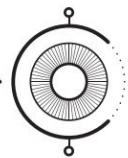
Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- outils d'excavation
- équipement de survie
- matériel de recherche
-

Clés d'illumination

- ◆ examiner un artefact
- ◆ discuter d'Histoire
- ◆ courir un danger



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*
- ◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*
- ◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

Ruse

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*
- ◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*
- ◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

Intuition

Pulsions

Max

Résistance

- ◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*
- ◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*
- ◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.

Rôle : Muscle

- **Derrière moi** : dépensez 1 point de Sang-froid pour choisir un allié présent dans la même scène qui est sur le point de subir une Marque infligée par un phénomène, puis décrivez l'action que vous accomplissez pour subir cette Marque à sa place.
- **Montée d'adrénaline** : pour chaque Marque que vous subissez, vous pouvez immédiatement récupérer un Point de Pulsions de votre choix.
- **Endurance** : lorsque vous subissez suffisamment de Marques pour être incapable, lancez un nombre de dé égal à votre Résistance en Sang-froid actuelle. Sur un 6, vous n'êtes pas incapable et ne subissez pas de Cicatrice.

Spécialité : Soldat

- **Entraînement de base** : vous possédez une expérience tactique des situations sous haute pression. Lorsque vous effectuez un jet d'Enquête dans un lieu dangereux, ajoutez également un nombre de dés égal à votre résistance actuelle de Sang-froid.
- **Équipé** : vous et un allié de votre cercle pouvez cocher un emplacement d'équipement supplémentaire lors de chaque mission.
- **Tireur d'élite** : lorsque vous souhaitez effectuer une attaque à distance avec une arme, vous pouvez dépenser 1 point de Sang-froid pour stabiliser votre visée avant de tirer, et ajouter +2d à votre prochain tir sur cette cible.
- **Tacticien** : lorsque vous vous trouvez dans une situation dangereuse, vous pouvez dépenser 1 point de Sang-froid pour poser une question au MJ : Comment puis-je me mettre en sécurité ? Quelle est la menace immédiate la plus importante pour mon cercle ? Où la cible va-t-elle se déplacer ensuite ?
- **Compartmenter** : vous vous êtes entraîné à vous détacher des horreurs de la violence. Une fois par mission, vous pouvez brûler 1 point de Résistance en Sang-froid pour absorber une Marque en Cerveau.
- **Volontaire** : Entre deux missions, au lieu de dépenser des ressources, vous pouvez prêter main-forte à votre Gardien de la Lumière. Décrivez la manière dont vous assistez l'organisation, puis restaurez 1 point dans n'importe quelle ressource Candela Obscura sur votre fiche de Cercle. Vous ne pouvez dépenser aucune ressource durant ce temps mort.

Marques

CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

- ◇
- ◇
- ◇

Relations

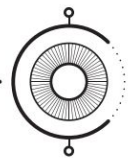
Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- arme lourde
- explosifs
- armure (absorbe 1 Corps)
-

Clés d'illumination

- ◆ utiliser la violence
- ◆ protéger quelqu'un
- ◆ agir de manière tactique



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*

○ ○ ○

◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*

○ ○ ○

◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*

○ ○ ○

◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*

○ ○ ○

◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

○ ○ ○

Intuition



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*

○ ○ ○

◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*

○ ○ ○

◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

○ ○ ○

Rôle : Furtif

□ **Éclaireur** : si vous avez le temps d'observer un lieu, vous pouvez consacrer 1 pulsion d'Intuition pour poser une question : Que remarque-t-on ici que les autres ne voient pas ? Qu'est-ce qui pourrait nous être utile dans ce lieu ? Quel chemin devrions-nous suivre ?

□ **Je l'avais vu venir** : 3 fois par mission, vous pouvez ajouter +1d au jet d'un membre du cercle sans dépenser de Pulsions, en expliquant comment vous vous êtes préparés ensemble à ce genre de situation.

□ **Défier la mort** : 1 fois par mission, lorsque vous devriez subir une ou plusieurs marques infligées par un ennemi, vous en réchappez indemne. Décrivez comment votre vivacité d'esprit vous préserve de tout mal.

Spécialité : Criminel

□ **Connaissance de la rue** : vous savez garder un oeil sur votre environnement. Lorsque vous faites un jet d'Enquêter, vous pouvez utiliser n'importe quelle réserve de Pulsions et pas uniquement l'Intuition.

□ **Moyen de pression** : en cas de réussite à un jet de Lire, vous pouvez demander au MJ ce que votre cible désire véritablement. Pour tout jet d'Influencer effectué en utilisant cette information, ajoutez également un nombre de dés égal à votre résistance actuelle de Ruse.

□ **Endurci** : lorsque vous subissez une cicatrice, vous pouvez choisir de ne déplacer aucun point d'action en conséquence.

□ **Né dans les ombres** : lorsque vous tentez d'échapper à la sécurité ou à la détection, vous avez un dé doré supplémentaire en Se cacher.

□ **Astuces du métier** : vous savez vous dépêtrer dans les situations délicates ou dangereuses. Lors de tout jet de Se cacher ou d'Influencer, vous pouvez dépenser 1 point de Sang-froid pour réduire les enjeux avant de lancer les dés (sauf s'il s'agit déjà d'un jet à faibles enjeux).

□ **Doigts agiles** : après une attaque au corps à corps réussie, vous pouvez dépenser 1 point de Ruse pour dérober un objet à votre cible sans être détecté: son portefeuille, une arme qu'elle porte, un document important, etc.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

◇

◇

◇

Relations

Équipement

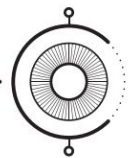
Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- faux papiers
- équipement de cambrioleur
- armure (absorbe 1 Corps)
-

Clés d'illumination

- ◆ accomplir un acte illégal
- ◆ conclure un accord
- ◆ tenir tête à l'autorité

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*

○ ○ ○

◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*

○ ○ ○

◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*

○ ○ ○

◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*

○ ○ ○

◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*

○ ○ ○

Intuition



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*

○ ○ ○

◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*

○ ○ ○

◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*

○ ○ ○

Rôle : Furtif

○ **Éclaireur** : si vous avez le temps d'observer un lieu, vous pouvez consacrer 1 pulsion d'Intuition pour poser une question : Que remarque-t-on ici que les autres ne voient pas ? Qu'est-ce qui pourrait nous être utile dans ce lieu ? Quel chemin devrions-nous suivre ?

○ **Je l'avais vu venir** : 3 fois par mission, vous pouvez ajouter +1d au jet d'un membre du cercle sans dépenser de Pulsion, en expliquant comment vous vous êtes préparés ensemble à ce genre de situation.

○ **Défier la mort** : 1 fois par mission, lorsque vous devriez subir une ou plusieurs marques infligées par un ennemi, vous en réchappez indemne. Décrivez comment votre vivacité d'esprit vous préserve de tout mal.

Spécialité : Détective

○ **Palais mental** : lorsque vous souhaitez déterminer comment deux indices pourraient être liés, ou vers quelle piste ils devraient vous orienter, dépensez 1 point de résistance d'Intuition. Le MJ vous communiquera les informations que vous avez déduites.

○ **Interrogatoire** : lorsque vous interrogez quelqu'un au sujet d'informations qu'il est réticent à révéler, ajoutez un nombre de dés égal à votre résistance de Ruse actuelle à votre jet de Lire.

○ **Dos au mur** : lorsque vous effectuez un jet à forts enjeux, vous pouvez prendre une Marque de Cerveau pour que chaque point de Sang-froid dépensé rapporte +2d au lieu de +1d.

○ **Inspection** : vous avez l'expérience de l'examen des scènes de crime. Lorsque vous effectuez un jet d'Enquêter pour recueillir des indices, dorez un dé supplémentaire lors de ce jet.

○ **Filature** : vous excellez à recueillir des informations tout en restant caché. Lorsque vous suivez un suspect à la trace ou effectuez une surveillance, vous pouvez utiliser l'action Enquêter au lieu de Se cacher.

○ **Une longueur d'avance** : une fois par mission, vous pouvez sortir un objet ordinaire et utile que vous aviez sur vous depuis le début. Lorsque vous le faites, remplissez l'emplacement d'équipement vide et inscrivez l'objet dans cet espace. Cela ne compte pas dans votre limite d'équipement.

Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

◇

◇

◇

Relations

Équipement

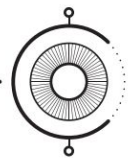
Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- appareil photo
- équipement d'investigation
- faux documents
-

Clés d'illumination

- ◆ interroger un témoin
- ◆ suivre une piste
- ◆ trouver un indice

Brûler une résistance pour relancer un nombre de dés égal à votre score d'action.



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Sang-froid



Résistance

◇ **Bouger** *courir, esquiver, naviguer*



◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*



◇ **Contrôle** *pulsion, tir, finesse*



Ruse



Résistance

◇ **Influencer** *convaincre, intimider, commander*



◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*



◇ **Se cacher** *furtivité, distraire, tour de passe-passe*



Intuition



Résistance

◇ **Enquêter** *chercher, suivre, repérer*



◇ **Se concentrer** *inspecter, analyser, se souvenir*



◇ **Ressentir** *accorder, canaliser, révéler*



Rôle :



Spécialité :



Marques



CORPS ESPRIT SANG

Cicatrices

Si jamais vous subissez une quatrième cicatrice, collaborez avec le MJ pour jouer vos derniers instants. Ce personnage n'est plus jouable.

◇

◇

◇

Relations

Équipement

Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

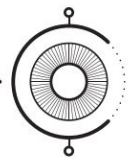
.....

Clés d'illumination

◆

◆

◆



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 :

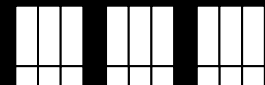
- ajouter 1 point d'Action.
- ajouter 2 points de Pulsion.
- acquérir une nouvelle capacité.
- obtenir une Action supplémentaire.

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.

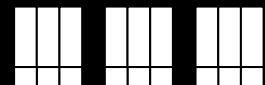
Entre les missions, chaque joueur peut dépenser jusqu'à deux ressources de son choix. Une fois les ressources utilisées, effacez uniquement la section supérieure.

Suture



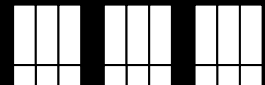
Disponible
Max

Récupération



Disponible
Max

Entraînement



Disponible
Max

Équipement du cercle

.....

.....

.....