

CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Nerf



Résistance ▾ ▾ ▾

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

○ ○ ○

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

○ ○ ○

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

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▾ ▾ ▾

◇ **Influencer** *convaincre, commander, fréquenter*

○ ○ ○

◇ **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

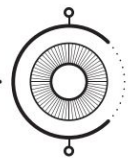
Équipement

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 (1 Sang)
- objets occultes
-

Clés d'illumination

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



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Nerf



Résistance ▼ ▼ ▼

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

○ ○ ○

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

○ ○ ○

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

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▼ ▼ ▼

◇ **Influencer** *convaincre, commander, fréquenter*

○ ○ ○

◇ **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

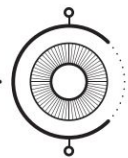
Équipement

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 :

Nerf



Résistance ▾ ▾ ▾

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



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



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



Ruse



Résistance ▾ ▾ ▾

◇ **Influencer** *convaincre, commander, fréquenter*



◇ **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 Nerf 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

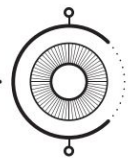
Équipement

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 corporelle (1 Corps)
-

Clés d'illumination

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



CANDELA OBSCURA

Nom :
Prenom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

Nerf



Résistance

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

Ruse



Résistance

- Influencer** *convaincre, commander, fréquenter*
- 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 Nerf 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