

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

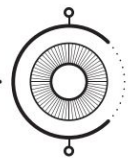
Équipement

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



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*

○ ○ ○

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

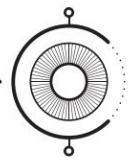
◆ entrer en connexion avec quelqu'un

◆ 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.

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



CANDELA OBSCURA

Nom :
Pronom :
Cercle :

Style :
Catalyseur :
Question :

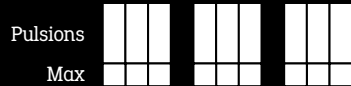
Sang-froid



Résistance ▾ ▾ ▾

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

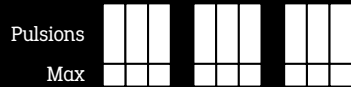
Ruse



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 : 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 Pulsion 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 Pulsion 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

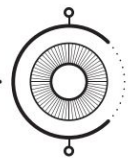
Équipement

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.

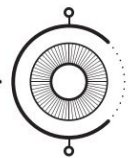
- détecteur de Saignement
- arme de poing
- conteneur de confinement magique
- fiole de confinement magique
- équipement médical
- manuel médical pertinent
- accréditation médicale (titre, diplôme)
-

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

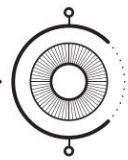
Équipement

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

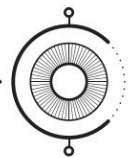
Équipement

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

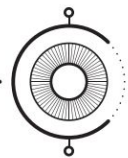
Équipement

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 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 : 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

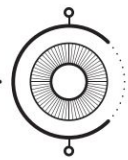
Équipement

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*

○ ○ ○

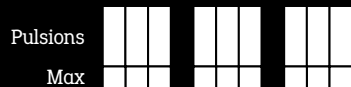
◇ **Frapper** *pousser, briser, renverser*

○ ○ ○

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

○ ○ ○

Ruse



Résistance ▼ ▼ ▼

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

○ ○ ○

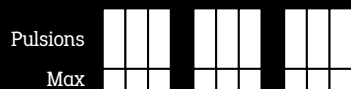
◇ **Lire** *langage corporel, mensonges, cerner quelqu'un*

○ ○ ○

◇ **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

□ **Éclairer** : 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

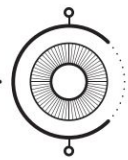
Lors de chaque mission, vous pouvez en choisir jusqu'à trois.

- 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 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 : 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

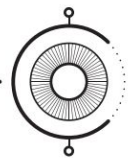
Équipement

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



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



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

◆

◆

◆

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