

FURTIVITÉ (PHYSIQUE)

La capacité de se cacher et de se faufiler.

EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous trouvez quelque chose d'inattendu, ou plus que ce que vous espériez

FORCE (PHYSIQUE)

La capacité de porter des choses lourdes, de se battre et de supporter physiquement les situations stressantes.

EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Impressionner, faire peur ou humilier.
- Clouer au sol votre adversaire.
- Prendre quelque chose à votre adversaire.
- Faire perdre connaissance à votre adversaire.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous évitez tout dommage collatéral.

AGILITÉ (PHYSIQUE)

La capacité de grimper haut, de tenir en équilibre et de courir vite.

EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Impressionner quelqu'un.
- Personne ne vous remarque.

BRICOLAGE (TECHNIQUE)

La capacité de construire et de manipuler les engins et les objets mécaniques.

CONSTRUIRE

Le meneur de jeu vous dira ce dont vous avez besoin pour construire quelque chose. En voici quelques exemples :

- Vous avez besoin d'un certain Objet.
- Vous avez besoin de réussir un test d'Analyse.
- Vous avez besoin de réussir un test de Compréhension.
- Vous avez besoin de réussir à Programmer quelque chose au préalable.
- Vous avez besoin de temps.
- Vous avez besoin de nouveaux outils.

Lorsque vous avez rassemblé ce dont vous avez besoin, vous lancez les dés pour surmonter la Difficulté visant à construire ce que vous vouliez. Si le jet est réussi, vous

transformez votre fabrication en Objet donnant un bonus de +1 dé

EFFETS BONUS :

- L'Objet est plus solide que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet peut faire plus de choses que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet est plus discret que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).

MANIPULATION

La compétence Bricolage peut aussi être utilisée pour casser, utiliser ou réparer des mécanismes, pour crocheter une serrure ou conduire des véhicules à moteur. Parfois vous devez d'abord utiliser Agilité pour comprendre comment le faire.

EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous le faites plus rapidement.
- Vous le faites plus silencieusement.
- Vous pouvez frimer.

PROGRAMMATION (TECHNIQUE)

La capacité de créer et de manipuler des programmes informatiques et des appareils électroniques. C'est une compétence sœur de Bricolage, mais appliquée à l'électronique au lieu de la mécanique.

CRÉER

Le meneur de jeu vous dira ce dont vous avez besoin pour créer quelque chose. Voici quelques exemples :

- Vous avez besoin d'un certain Objet.
- Vous avez besoin de réussir un test d'Analyse.
- Vous avez besoin de réussir un test de Compréhension.
- Vous avez besoin de réussir à Bricoler quelque chose au préalable.
- Vous avez besoin de temps.
- Vous avez besoin de nouveaux outils.

Lorsque vous avez rassemblé le nécessaire, vous lancez les dés afin de surmonter la Difficulté pour effectivement créer ce que vous vouliez. Si le jet est réussi, vous transformez votre création en Objet donnant un bonus de +1 dé.

EFFETS BONUS :

- L'Objet est plus efficace que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).
- L'Objet peut faire plus de choses que prévu. Le bonus augmente de +1 (jusqu'à un maximum de +3).

MANIPULATION

La compétence peut aussi être utilisée pour se servir d'objets électroniques. Par exemple, infecter un ordinateur avec un virus, désactiver une alarme ou une serrure électronique, brouiller ou contrôler des robots, ou utiliser des objets étranges comme des machines à voyager dans le temps ou des globes de transformation. Vous aurez peut-être à utiliser en premier lieu, afin de déterminer la marche à suivre

EFFETS BONUS :

- Attribuer une réussite à un autre Enfant.
- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour surmonter à l'avenir une Difficulté identique.
- Vous le faites plus rapidement.
- Vous obtenez une information nouvelle ou inattendue.
- Vous pouvez frimer.

ANALYSE (TECHNIQUE)

La capacité de comprendre le fonctionnement des machines et des appareils technologiques ainsi que de savoir les utiliser, qu'il s'agisse de robots, de machines, de vaisseaux à magnétrine, de cyborgs ou d'un radioréveil. Si vous réussissez, vous pouvez poser deux questions :

- Quel est son usage ?
- Comment fonctionne-t-il ?
- Comment puis-je m'en servir ?
- Qui l'a construit ?
- Quel problème peut-il causer ?
- Est-ce illégal ?

EFFETS BONUS :

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lors que vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

RÉSEAU (CŒUR)

La capacité de connaître la bonne personne et de la contacter. Vous dites au meneur de jeu de qui il s'agit, et vous lancez les dés pour surmonter la Difficulté à la trouver. Si vous réussissez, vous la trouvez, ou c'est elle qui trouve l'Enfant à qui elle pourra venir en aide. Si vous échouez, la personne ne voudra pas vous aider, ou cherchera peut-être à vous nuire et partira alors à votre recherche.

EFFETS BONUS :

- La personne à tous les bons outils sur elle.
- La personne peut soigner l'un de vos États.
- La personne peut rassembler encore plus de gens prêts à aider.

- Vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour contacter de nouveau la personne durant ce Mystère.
- La personne sait quelque chose d'important.
- Vous pouvez utiliser une fois la personne comme un Objet octroyant un bonus de +1 dé (jusqu'à un maximum de +3).

CHARME (CŒUR)

La capacité de séduire, de mentir, de se lier d'amitié et de manipuler les autres. Comme d'habitude, le MJ décide ce qu'il est plausible de faire ou non.

EFFETS BONUS :

- Il/elle continue à vous croire.
- Vous avez noué une relation durable.
- Il/elle prendra des risques pour vous aider.
- Il/elle tentera de convaincre les autres de vous aider.
- Il/elle est effrayé(e), troublé(e) ou impressionné(e).
- Il/elle s'est entiché(e) de vous.

CHARISME (CŒUR)

La capacité de faire en sorte que les autres coopèrent efficacement, de les soutenir lorsqu'ils sont effrayés, tristes ou déboussolés. Si vous passez du temps avec les autres Enfants, vous pouvez les motiver et les stimuler pour affronter le danger. Vous lancez les dés pour surmonter une Difficulté, et vos réussites forment un pot commun de dés (voir tableau ci-après). Vous pourrez alors, dans les scènes suivantes, distribuer des dés bonus aux autres Enfants quand ils tentent de surmonter une Difficulté – mais uniquement s'ils en font la demande. Vous ne pouvez pas choisir de distribuer ces dés bonus vous-même. Si vous échouez à votre test de Charisme, vous devez subir un État, et demander aux autres Enfants comment votre relation en a été affectée. Il ne peut y avoir qu'un seul pot commun actif à un instant donné, et le groupe ne peut avoir plus d'un leader.

MOTIVER LES AUTRES ENFANTS

Réussites	Pot commun
1 réussite	2 dés
2 réussites	4 dés
3 réussites	6 dés

EFFETS BONUS :

- Soigner un État supplémentaire.
- Soigner l'un de vos propres États.

DÉCOUVERTE (INTELLIGENCE)

La capacité de trouver des objets cachés et de comprendre des indices, résoudre des puzzles et examiner un lieu ou une situation, bref, faire une découverte potentiellement importante. Vous pouvez poser deux des questions suivantes :

- Qu'est-ce qui est caché ici, et où ?
- Qu'est-ce que cela signifie ?
- Que s'est-il passé ici ?
- Comment puis-je y entrer/en sortir ou le contourner/franchir ?
- Quels sont les dangers présents ?
- Où est-ce ?

Si le jet de dés échoue, vous interprétez quelque chose de travers, quelqu'un a trouvé avant vous, ou vous subissez un État, au choix du MJ.

EFFETS BONUS :

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

COMPRÉHENSION (INTELLIGENCE)

La capacité d'avoir la bonne information ou de la trouver à la bibliothèque ou dans un endroit similaire. Le MJ vous donnera l'information, ou vous demandera de trouver quelque chose par vos propres moyens. Si vous échouez au jet de dés, le MJ vous donnera une information erronée ou une rumeur infondée.

EFFETS BONUS :

- Vous obtenez une information supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous l'utilisez (jusqu'à un maximum de +3).

EMPATHIE (INTELLIGENCE)

La capacité de comprendre ce que ressent une personne, un animal ou un robot conscient, et de trouver son point faible. Vous avez besoin de temps pour étudier la personne ou la créature, ou de communiquer avec elle, pour être en mesure de lancer les dés. Si vous réussissez, vous pouvez poser deux des questions suivantes :

- Quel est son point faible ?
- Comment puis-je lui faire faire quelque chose ?
- Que ressent-elle ?
- Qu'est-ce qu'elle veut ?

- Qu'est-ce qu'elle va faire ?
- Ment-elle ?

Si le jet de dés échoue, le MJ peut soit vous donner une information erronée ou une rumeur infondée, soit déclencher un événement négatif.

EFFET BONUS :

- Posez une question supplémentaire et bénéficiez d'un bonus de +1 dé sur un seul jet de dés lorsque vous utilisez cette information (jusqu'à un maximum de +3).

PETENCIONES