

FURTIVITÉ (PHYSIQUE)

Se cacher et de se faufiler.

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

COMPRÉHENSION (INTELLIGENCE)

Avoir la bonne information ou de la trouver à la bibliothèque ou dans un endroit similaire.

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

BRICOLAGE (TECHNIQUE)

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

CONSTRUIRE

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

MANIPULATION

- 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.

RÉSEAU (CŒUR)

Connaître la bonne personne et de la contacter.

- 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 (+3 max).

EXPERIENCE

- Avez-vous participé à la partie ? (Chaque joueur présent gagne au moins ce point d'expérience.)
- Avez-vous été mis en Difficulté à cause de votre Problème ou de vos Liens ?
- Avez-vous utilisé ou eu à composer avec votre Fierté ?
- Vous êtes-vous mis en danger pour les autres Enfants ?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau ? (Si oui, quoi ?)

FORCE (PHYSIQUE)

Porter des choses lourdes, de se battre et de supporter physiquement les situations stressantes.

- 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.

DÉCOUVERTE (INTELLIGENCE)

Trouver des objets cachés et de comprendre des indices, résoudre des puzzles et examiner un lieu ou une situation. Vous pouvez poser deux questions.

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

PROGRAMMATION (TECHNIQUE)

Créer et manipuler des programmes informatiques et des appareils électroniques.

CRÉER

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

MANIPULATION

- 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.

CHARME (CŒUR)

Séduire, de mentir, de se lier d'amitié et de manipuler les autres.

- 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.

AGILITÉ (PHYSIQUE)

Grimper haut, de tenir en équilibre et de courir vite.

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

EMPATHIE (INTELLIGENCE)

Comprendre ce que ressent une personne, un animal ou un robot conscient. Vous pouvez poser deux questions.

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

ANALYSE (TECHNIQUE)

Comprendre le fonctionnement des machines. 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 ?

- 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).

CHARISME (CŒUR)

Faire en sorte que les autres coopèrent efficacement, de les soutenir lorsqu'ils sont effrayés, tristes ou déboussolés.

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

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

Avant le jet

Attribut + Compétence

+objet : l'objet fétiche accorde un bonus de +2. Un objet octroie un bonus de +1 à +3.

+entraide : un Enfant peut aider un autre Enfant qui obtient alors un bonus de +1. On ne peut obtenir l'aide de plus d'un ami. Celui qui aide est lié aux conséquences du test.

- **États** : si l'Enfant est affecté par un État, il subit un malus de -1 à tous ses jets. Les États sont cumulatifs

Résultat du jet

* Chaque 6 est une réussite. Le nombre de réussites requises dépend de la situation.

- Difficile (1)
- Très difficile (2)
- Presque impossible (3)

* Si pas de 6 ou pas assez, l'action échoue

* Si plus de 6 que demandé, les réussites en surplus permettent de gagner des effets bonus.

Après le jet

Fierté : une fois par Mystère, la Fierté accorde une réussite automatique après un jet de dés raté, ou bien, après un jet réussi, permet d'obtenir un succès supplémentaire.

Chance : dépenser 1 point de Chance après un jet raté permet de relancer les dés ayant échoué à faire un 6. On ne peut dépenser plus d'un point de Chance par jet de dés. Ces points sont restaurés à chaque session de jeu.

Forcer un jet de dés : il est possible, après un test, de relancer tous les dés qui n'ont pas donné un 6. Avant de relancer les dés, il faut choisir un État. Si la relance est toujours un échec, il est impossible de forcer à nouveau le jet mais on peut dépenser un point de Chance.

Difficulté étendue

Parfois, un obstacle demandera aux Enfants de collaborer pour réunir leurs réussites. Le niveau de Menace est le nombre de réussites que les Enfants doivent obtenir pour surmonter l'obstacle. Chaque Enfant joue une scène de l'action préalablement décidée et lance les dés pour tester la compétence choisie.

* si le montant total de 6 est inférieur à la moitié du niveau de Menace, c'est un échec.

* si le montant atteint la moitié ou plus, les Enfants peuvent subir un État pour obtenir des 6 supplémentaires, dans l'ordre de leur choix. Si le nombre de réussites atteint le niveau de Menace, c'est une réussite partielle.

* si le niveau de Menace est atteint sans subir d'État (ceux obtenus sur les jets forcés ne comptent pas), c'est une réussite.

Récupérer des ses États

Tous les Enfants ont un Socle. Un Enfant peut jouer une scène avec son Socle pour se débarrasser de ses États. Décrire comment le Socle prend soin de l'Enfant.

ETATS

- Contrarié -1
- Effrayé -1
- Épuisé -1
- Blessé -1
- Brisé Echech Automatique

COMPLICATIONS

- Les séparer.
- Les effrayer.
- Les dénoncer.
- Les piéger.
- Révéler un problème à venir.
- Révéler un problème hors champ.
- Infliger in Etat.
- Les faire enquêter.
- Leur faire perdre un Objet.
- Retourner leur manœuvre contre eux.
- Attirer des ennuis à quelqu'un.

LISTE DE NOMS

Bela Brar, Mary Biton, Yael Tal, Mariam Yosef, Muneera Hussain, Abir Ahmed-Mohammad, Azzah Alzeshi, Ba Su-yin, Fok Hui, Chow Sung-lee, Betty Santiago, Virginia Gibson, Judy Rodriguez, Florence Montgomery, Melissa Sorrels, Joan Reynolds, Amelia Grant, Molly Reece, Déborah Valdez, Sarah Davis, Mary Adams, Cheryl Johnson, Charlene Crider, Janet Guzman, Kristina David, Carolyn Beck, Nadine Heptner, Mary Wright, Rebecca McNeil, Clara Wilkins, Sarah Owens, Ava Lawson, Matilda Davis, Eliza Webb, Isabel Mitchell, Megan Adams, Ellie Hooper, Thalia Flores, Johanna Lowery, Kelly Washington, Mollie Phelps, Poppy Brooks, Isobel Harris, Scarlett Booth, Isobel Wilson, Emma Watson, Giuliana Fletcher, Lea Williams, Izabelle Hall, Lilith Berger, Melanie Kirkland, Daisy Bell, Phoebe Taylor, Eve Cox, Jasmine Cook, Amy Graham, Colette Vinson, Nola Nolan, Gracelyn Saunders, Zahra Mann, Elizabeth Blake

Lukas Kneueven, Lukas Erhardt, Cody O'Neill, Sean O'Doherty, Tiarnan O'Gowan, Rex Moore, David Green, Lewis Thomas, George Wilder, Kendrick Meredith, Nathaniel Churchill, Curt Larue, Ernest Morse, Norman Balthus, Ethan Cunningham, Ice Pendler, Ed Zedmor, Charles Jones, Christopher Snyder, Terry Vasquez, Brian Smith, Robert Barton, Bob Galloway, Herbert Rickman, Andrew Garcia, Anthony Sanchez, Steven Hesley, William Scott, James Watkins, Billy Murphy, Sebastian Hughes, Edward Poole, Sean Price, Alfie Lee, Aiden Buckner, Jerry Lowery, Victor Kinney, Myles Stanley, Maxwell Castaneda, Sebastian Burke, Rory Patel, Freddie Knight, Joel Wilson, Ryan Newman, Zayden Andrews, Joel Baxter, Alonzo Park, Kevin Benjamin, Branden Shaw, Aidan Burton, Stanley Mcdonald, Brandon Francis, James Booth, , Liam Murphy, Ricardo Gilmore, Neil Christensen, Leland Wall, Giancarlo Flores, Elijah Hampton

