

Avant le jet

Constituer sa réserve de dés : saisir un nombre de dés égal au niveau de l'attribut testé, puis ajouter un nombre de dés égal à la compétence correspondante.

+ dés

* **objet** : l'objet fétiche accorde un bonus de +2 (deux dés supplémentaires). En général, 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.

- dés

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

Résultat du jet

* Chaque 6 est une réussite. Dans la plupart des cas, une seule réussite est nécessaire pour surmonter un obstacle. Dans de très rares occasions, plus d'une réussite sera demandée (très difficile = 2 réussites requises ; presque impossible = 3 réussites requises).

* Si l'on n'obtient pas de 6 ou pas assez, l'action échoue. Le MJ décide des conséquences (se retrouver face à un nouvel obstacle, souffrir d'un État, subir une complication)...

* Si l'on a obtenu plus de 6 que demandé, les réussites en surplus peuvent être utilisées pour 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 des ses États. Décrire comment le Socle prend soin de l'Enfant.