



Règles additionnelles

Ces règles facultatives détaillent comment gérer quelques cas particuliers, et visent à rendre vos parties encore plus amusantes !

Souvenirs

Les joueuses **partagent leurs Questions** à l'oral en début de partie. Expliquez que placer un ☒ ou ☒ en **Souvenir** octroie un pouvoir narratif qui peut aider les Fugitifs, par exemple en introduisant un objet ou un allié !

Exemple : un ☒ placé en Souvenir déclenche une narration des autres joueuses pour raconter cette réminiscence. Tout en répondant à l'une des Questions par un flashback, elles décident de mentionner que le PJ concerné avait planqué un revolver dans la boîte à gants de sa voiture. Lorsque le flashback se termine, les PJs ont de grandes chances de retrouver le revolver dans cette boîte à gant !

Lorsqu'une joueuse fait activement enquêter son Fugitif sur son passé, en remontant une piste tenue jusqu'à le confronter à des éléments qui pourraient très plausiblement lui rappeler des Souvenirs, le MJ peut décider de permettre au Fugitif d'obtenir une réponse à une Question sans placer de dé sur le Risque **Souvenir** :

*Lorsqu'une joueuse pense que son Fugitif a trouvé un élément de réponse à une de ses questions, avec l'accord du MJ elle peut **lire cette question** aux autres. Chacune d'elles **propose alors une explication**, puis la joueuse initiale choisit la réponse qu'elle préfère.*

La Piste

Cette règle additionnelle peut être très utile si les Fugitifs **distantent** les Poursuivants, afin de rétablir une tension dramatique :

Si les joueuses passent plus de 20min de temps de jeu dans un lieu, faites progresser les Poursuivants d'une étape sur la Piste.

Repousser les Poursuivants : si les Fugitifs affrontent et repoussent les Poursuivants dans un Lieu, ces-derniers reculent d'un cran sur la Piste.

Les véhicules : ne les incluez comme des lieux dans la Piste que si les Fugitifs y restent **le temps d'une scène**, par exemple de course-poursuite.

Pacte avec le Diable

*Dans une situation propice, le MJ peut proposer à une joueuse de **recupérer un Souvenir**, et elle choisira qui répond à l'une de ses Questions, en échange de faire avancer Les Poursuivants sur la Piste jusqu'à l'étape immédiatement derrière celui des Fugitifs.*

Lorsque les Fugitifs entreprennent la même action

Exemple :

Tous les trois, nous prenons notre élan pour sauter dans le vide jusqu'à l'immeuble adjacent.

Il peut alors être laborieux de demander un jet de dés aux trois joueuses :

*Lorsque les Fugitifs réalisent la même action significative en simultané, une seule joueuse réaliser **un unique jet de dés** dont le résultat déterminera la réussite globale de l'action.*

Décisions aléatoires

Parfois, les Fugitifs ne réalisent pas d'action significative, mais un lancé de dé peut être utile pour déterminer la situation. Exemples :

Est-ce que ce garde assommé a une arme sur lui ?

→ C'est assez probable, disons qu'il y a **une chance sur deux**.

→ « Choisis : pair ou impair ? Puis lance un dé, et si tu as prédit juste, ton Fugitif trouve une arme. »

Est-ce que les clefs du camion sont planqués dans la boîte à gants ?

→ C'est possible mais **assez peu probable**.

→ « Lance un dé, sur un 6 tu trouves les clefs. »

Sur lequel de vous se jette le monstre ?

→ Chaque Fugitif a **autant de chance** de se faire attaquer.

→ « Choisissez chacun un chiffre entre 1 et 6, puis le dé déterminera qui sera ciblé. » (*en relançant jusqu'à ce que le chiffre d'une joueuse soit tiré*)