



# Règles additionnelles



Ces règles entièrement facultatives gèrent quelques situations non prévues dans les règles, et tentent humblement d'améliorer l'expérience de jeu.

## Blessures

Pour que les blessures aient un impact sur la mécanique de jeu :

*Un Fugitif ayant une **blessure non soignée** doit toujours placer un dé sur le Risque **Blessure** sans pour autant **lancer de dé en plus**.*

## 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 !

Parfois, en enquêtant sur son passé durant la partie, un Fugitif peut obtenir des réponses à ses Questions 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 peut être très utile si les Fugitifs **distancent** les Poursuivants, afin de rétablir une tension dramatique :

*Le MJ peut décider que les Poursuivants rattrapent leurs proies sur la Piste jusqu'au **post-it juste derrière celui des Fugitifs**. Cependant, cela **déclenche un Souvenir** à l'un des Fugitifs, à leur convenance.*

**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.

## Entraide

Si jamais les joueuses s'entraident pour réaliser une action significative :

*Lorsque l'aide d'un ou plusieurs Fugitifs s'avère pertinente lors de l'action d'un autre Fugitif, ce dernier peut lancer un dé en plus.*

*Le MJ est libre d'estimer qu'une telle aide n'apporte pas d'avantage significatif selon la situation.*

## Action identique de tous les Fugitifs

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, désignez une joueuse qui réalisera une 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)*