



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 simultanée, 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)*