



# 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 ténue 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 **distancent** 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 récupérer un Souvenir, et elle choisira qui répond à l'une de ses Questions, en échange de faire avancer Les Pursuivants 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 réalise 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*)