



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*)