

<p>OBJECTIF</p> <p><b>Est-ce que j'atteins mon but ?</b>  4-6 Le Fugitif atteint son but. Le MJ a la parole.  1-3 Le Fugitif échoue. Le joueur a la parole.</p>	<p>SOUVENIR</p> <p><b>Est-ce que cela me rappelle quelque chose de mon passé ?</b>  6 Le Fugitif se souvient de quelque chose qui répond à l'une de ses questions. Le joueur a la parole.  4-5 Le Fugitif se souvient de quelque chose qui répond à l'une de ses questions. Les autres joueurs ont la parole.  1-3 Le Fugitif n'a pas de souvenir. Le MJ a la parole.</p>	<p>POURSUITE</p> <p><b>Les Poursuivants réduisent-ils leur retard ?</b>  <i>Le MJ a toujours la parole.</i>  5-6 Les Poursuivants ne se rapprochent pas.  3-4 Les Poursuivants se rapprochent d'une étape.  1-2 Les Poursuivants se rapprochent de deux étapes.  <i>Si les poursuivants rattrapent les Fugitifs, la case Poursuite quitte le jeu et est remplacée par Capture.</i></p>		
<p>POUVOIR</p> <p><b>Mon pouvoir psi cause-t-il des problèmes ?</b>  5-6 Le pouvoir ne cause pas de problèmes. Le joueur a la parole.  3-4 Le pouvoir surcharge : des gens peuvent être blessés, des choses cassées – cela fera les unes de la presse locale. Les autres joueurs ont la parole.  1-2 Le pouvoir se déchaîne : des gens sont tués, des choses détruites – cela fera la une de la presse nationale. Le MJ a la parole.</p>	<p>BLESSURE</p> <p><b>Quelqu'un est-il blessé ?</b>  5-6 Le Fugitif n'est pas blessé. Le joueur a la parole.  4 Le Fugitif est blessé pour le reste de la scène. Le joueur a la parole.  3 Le Fugitif est blessé pour le reste de la session. Le MJ a la parole.  2 Le Fugitif est blessé pour le reste de la partie. Le MJ a la parole.  1 Le Fugitif est mourant. Le joueur a la parole.</p>	<p>CAPTURE</p> <p><b>Est-ce que quelqu'un se fait capturer ?</b>  4-6 Personne n'est capturé. Le joueur a la parole.  2-3 Quelqu'un est capturé – peut-être vous, peut-être quelqu'un d'autre. Le MJ a la parole.  1 Tout le monde est capturé. Les autres joueurs ont la parole.</p>		
<p>FEUILLE DE RISQUES</p> <p><b>PSI*RUN</b></p>			<p>BLESSÉ</p> <p><b>Si vous êtes blessé</b>, placez un de vos dés sur cette case avant de lancer les dés.  <b>Si vous êtes doublement blessé</b>, placez votre meilleur dé ici après les avoir lancés.</p>	<p>DISPARITION</p> <p><b>Est-ce que je disparaîs ?</b>  4-6 Le Fugitif ne disparaît pas. Le joueur a la parole.  1-3 Le Fugitif disparaît pour toujours. Le MJ a la parole.</p>

<p>OBJECTIF</p> <p><b>Est-ce que j'atteins mon but ?</b>  4-6 Le Fugitif atteint son but. Le MJ a la parole.  1-3 Le Fugitif échoue. Le joueur a la parole.</p>	<p>SOUVENIR</p> <p><b>Est-ce que cela me rappelle quelque chose de mon passé ?</b>  6 Le Fugitif se souvient de quelque chose qui répond à l'une de ses questions. Le joueur a la parole.  4-5 Le Fugitif se souvient de quelque chose qui répond à l'une de ses questions. Les autres joueurs ont la parole.  1-3 Le Fugitif n'a pas de souvenir. Le MJ a la parole.</p>	<p>POURSUITE</p> <p><b>Les Poursuivants réduisent-ils leur retard ?</b>  <i>Le MJ a toujours la parole.</i>  5-6 Les Poursuivants ne se rapprochent pas.  3-4 Les Poursuivants se rapprochent d'une étape.  1-2 Les Poursuivants se rapprochent de deux étapes.  <i>Si les poursuivants rattrapent les Fugitifs, la case Poursuite quitte le jeu et est remplacée par Capture.</i></p>		
<p>POUVOIR</p> <p><b>Mon pouvoir psi cause-t-il des problèmes ?</b>  5-6 Le pouvoir ne cause pas de problèmes. Le joueur a la parole.  3-4 Le pouvoir surcharge : des gens peuvent être blessés, des choses cassées – cela fera les unes de la presse locale. Les autres joueurs ont la parole.  1-2 Le pouvoir se déchaîne : des gens sont tués, des choses détruites – cela fera la une de la presse nationale. Le MJ a la parole.</p>	<p>BLESSURE</p> <p><b>Quelqu'un est-il blessé ?</b>  5-6 Le Fugitif n'est pas blessé. Le joueur a la parole.  4 Le Fugitif est blessé pour le reste de la scène. Le joueur a la parole.  3 Le Fugitif est blessé pour le reste de la session. Le MJ a la parole.  2 Le Fugitif est blessé pour le reste de la partie. Le MJ a la parole.  1 Le Fugitif est mourant. Le joueur a la parole.</p>	<p>CAPTURE</p> <p><b>Est-ce que quelqu'un se fait capturer ?</b>  4-6 Personne n'est capturé. Le joueur a la parole.  2-3 Quelqu'un est capturé – peut-être vous, peut-être quelqu'un d'autre. Le MJ a la parole.  1 Tout le monde est capturé. Les autres joueurs ont la parole.</p>		
<p>FEUILLE DE RISQUES</p> <p><b>PSI*RUN</b></p>			<p>BLESSÉ</p> <p><b>Si vous êtes blessé</b>, placez un de vos dés sur cette case avant de lancer les dés.  <b>Si vous êtes doublement blessé</b>, placez votre meilleur dé ici après les avoir lancés.</p>	<p>DISPARITION</p> <p><b>Est-ce que je disparaîs ?</b>  4-6 Le Fugitif ne disparaît pas. Le joueur a la parole.  1-3 Le Fugitif disparaît pour toujours. Le MJ a la parole.</p>