

OBJECTIF 

Est-ce que j'atteins mon but ?
 4-6 Le Fugitif atteint son but. Le MJ a la parole.
 1-3 Le Fugitif échoue. Le joueur a la parole.

SOUVENIR 

Est-ce que cela me rappelle quelque chose de mon passé ?
 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.

POURSUITE 

Les Poursuivants réduisent-ils leur retard ?
Le MJ a toujours la parole.
 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.
Si les poursuivants rattrapent les Fugitifs, la case Poursuite quitte le jeu et est remplacée par Capture.

POUVOIR 

Mon pouvoir psi cause-t-il des problèmes ?
 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.

BLESSURE 

Quelqu'un est-il blessé ?
 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.

CAPTURE 

Est-ce que quelqu'un se fait capturer ?
 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.

FEUILLE DE RISQUES
PSI*RUN

BLESSÉ 

Si vous êtes blessé, placez un de vos dés sur cette case avant de lancer les dés.
Si vous êtes doublement blessé, placez votre meilleur dé ici après les avoir lancés.

DISPARITION 

Est-ce que je disparaîs ?
 4-6 Le Fugitif ne disparaît pas. Le joueur a la parole.
 1-3 Le Fugitif disparaît pour toujours. Le MJ a la parole.

OBJECTIF 

Est-ce que j'atteins mon but ?
 4-6 Le Fugitif atteint son but. Le MJ a la parole.
 1-3 Le Fugitif échoue. Le joueur a la parole.

SOUVENIR 

Est-ce que cela me rappelle quelque chose de mon passé ?
 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.

POURSUITE 

Les Poursuivants réduisent-ils leur retard ?
Le MJ a toujours la parole.
 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.
Si les poursuivants rattrapent les Fugitifs, la case Poursuite quitte le jeu et est remplacée par Capture.

POUVOIR 

Mon pouvoir psi cause-t-il des problèmes ?
 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.

BLESSURE 

Quelqu'un est-il blessé ?
 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.

CAPTURE 

Est-ce que quelqu'un se fait capturer ?
 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.

FEUILLE DE RISQUES
PSI*RUN

BLESSÉ 

Si vous êtes blessé, placez un de vos dés sur cette case avant de lancer les dés.
Si vous êtes doublement blessé, placez votre meilleur dé ici après les avoir lancés.

DISPARITION 

Est-ce que je disparaîs ?
 4-6 Le Fugitif ne disparaît pas. Le joueur a la parole.
 1-3 Le Fugitif disparaît pour toujours. Le MJ a la parole.