

FORTUNE**1. Nature de la Fortune**

Ressource interne propre aux Héros, leur permettant de se relever et de faire face au danger.

2. Origine de la Fortune

- a. **Début de partie** : tous les joueurs débutent avec 3 FORTUNE, maximum 5 au cours de la partie.
- b. **Récompense** : pour une belle action, un bon roleplay, une belle réussite contre l'adversité, un travail d'équipe etc : environ 1 possibilité par demi-heure de jeu.
- c. **Échec Volontaire** : Les joueurs peuvent choisir d'échouer à un TEST si le GM le permet. Ceci n'est permis que si le PC a qqch à perdre ou à gagner lors de ce TEST. Le GM gagne UN DOOM, le PC UN FORTUNE. Le GM décide ce qu'il advient.
- d. **Traits** : Les PC ont des TRAITS ou des MOTIVATIONS (lors de la création des PC) qu'ils peuvent faire intervenir lors de la partie : ceux-ci vont être responsables d'une COMPLICATION. En contrepartie, pour avoir joué leur personnage, le PC gagne UN FORTUNE. Le GM peut suggérer des moments qui peuvent donner l'occasion de jouer un TRAIT, mais c'est le joueur qui a le dernier mot.

3. Utilisations générales possibles de la Fortune

- a. **Add a Bonus d20 to a Skill Test** : +1D20 dont le résultat est 1. Le maximum de dés de bonus reste +3D20. Si cette seule réussite permet au PC de réussir le TEST, le joueur peut décider de ne pas jeter les autres dés afin d'éviter toute COMPLICATION.
- b. **Perform an Additional Standard Action** : Pendant un combat possibilité contre UN FORTUNE de réaliser une autre STANDARD ACTION sans augmentation de la difficulté du TEST de cette deuxième ACTION. Maximum 1 EXTRA STANDARD ACTION.
- c. **Second Souffle** : Contre UN FORTUNE possibilité de récupérer tous ses points de VIGOR ou RESOLVE jusqu'à la fin de la scène en cours.
- d. **Overcome a Weakness** : Contre UN FORTUNE possibilité d'ignorer les effets d'un type de HARM (PHYSIQUE OU MENTAL), jusqu'à la fin de la scène en cours.
- e. **Influencer l'Histoire** : Un joueur peut introduire dans l'histoire un détail ou un fait à la scène en cours. Le GM doit être d'accord, et peut considérer que le changement peut valoir plus d'UN FORTUNE.