



IDENTITE

Nom	Batgirl / Barbara Gordon (identité secrète)
Description	Entraînée par Batman, Barbara patrouillait les rues en tant que Batgirl, contre l'avis de son père, le commissaire Gordon. Une rencontre tragique avec le Joker la laissa paralysée pendant 3 ans. Pendant sa convalescence, elle continua d'aider les justiciers sous l'identité d'Oracle, mais cette période est maintenant terminée : Babs a récupéré l'usage de ses jambes et retrouvé le masque de Batgirl. Burnside a désormais un nouvel ange gardien !

ASPECTS

Concept	Ancienne élève de la Chauve-Souris de Gotham
Problème	La justice est une affaire de famille
	Génie de l'informatique
	Mémoire photographique
	Ne jamais baisser les bras !

COMPETENCES

(Athlétisme, Cambriolage, Combat, Conduite, Discrétion, Empathie, Enquête, Erudition, Intimidation, Métiers, Observation, Physique, Relations, Ressources, Sociabilité, Tir, Tromperie, Volonté)

Formidable(+5)					
Excellent (+4)	Enquête				
Bon (+3)	Volonté	Combat			
Passable (+2)	Athlétisme	Métiers (Informatique)	Physique		
Moyen (+1)	Observation	Discrétion	Tir	Conduite	

PROUESSES (3 gratuits, +1 par Restauration dépensée)

Disparition : Une fois par scène, vous pouvez disparaître au vu et au su de tous en dépensant un point Fate, à l'aide d'une bombe de fumée ou toute autre technique mystérieuse. Vous gagnez un coup de pouce Disparu. Une fois disparu, personne ne peut vous attaquer ou créer un avantage sur vous jusqu'à ce qu'ils réussissent à surmonter votre jet à l'aide d'Observation pour deviner où vous êtes allé vous cacher (les forçant à passer un échange pour se faire). Cet aspect s'en va dès que vous l'invoquez, ou que quelqu'un surmonte sa difficulté.

STRESS PHYSIQUE

Physique: +1 à Passable, +2 à Bon

1	2	3	4
---	---	---	---

MENTAL STRESS

Volonté: +1 à Passable, +2 à Bon

1	2	3	4
---	---	---	---

CONSEQUENCES

Physique ou Volonté Formidables = une conséquence Physique ou Mentale supplémentaire

Légère (2)	
Légère (2)	PHYSIQUE MENTALE
Modérée (4)	
Grave (6)	

LES QUATRE ACTIONS

ATTAQUER	Tenter de mettre Hors-Jeu un adversaire
DEFENDRE	Se défendre d'une Attaque ou de Créer un Avantage
CREER UN AVANTAGE	Créer ou découvrir un Aspect de Situation
SURMONTER	Franchir un obstacle ou une difficulté

PROUESSES (suite)

Contre étourdissant : Quand vous réussissez avec style sur une action de défense contre le jet de Combat d'un adversaire, vous contrez automatiquement avec un coup assommant. Vous infligez l'aspect de situation Étourdi à votre adversaire avec une invocation gratuite, à la place d'un coup de pouce.

ECHELLE

+8	Légendaire
+7	Épique
+6	Fantastique
+5	Formidable
+4	Excellent
+3	Bon
+2	Passable
+1	Moyen
+0	Médiocre
-1	Mauvais
-2	Atroce

RESTAURATION

3

POINTS FATE

--