



| 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 | | | | | |
|---|-------------|------------------------|----------|----------|--|
| <small>(Athlétisme, Cambriolage, Combat, Conduite, Discrétion, Empathie, Enquête, Erudition, Intimidation, Métiers, Observation, Physique, Relations, Ressources, Sociabilité, Tir, Tromperie, Volonté)</small> | | | | | |
| 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 | | | | MENTAL STRESS | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|----------------------------------|---|---|---|
| Physique: +1 à Passable, +2 à Bon | | | | Volonté: +1 à Passable, +2 à Bon | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 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) | ECHELLE |
|---|----------------|
| 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. | +8 Légendaire |
| | +7 Epique |
| | +6 Fantastique |
| | +5 Formidable |
| | +4 Excellent |
| | +3 Bon |
| | +2 Passable |
| | +1 Moyen |
| | +0 Médiocre |
| | -1 Mauvais |
| -2 Atroce | |

| RESTAURATION | POINTS FATE |
|--------------|-------------|
| 3 | |