IDENTITE

Nom — **Catwoman** / Selina Kyle (identité secrète)

Description — Tour à tour gamine des rues, personnalité mondaine, cambrioleuse, éco-terroriste et dirigeante d'une organisation mafieuse, Selina Kyle a toujours eu une vie bien remplie. Ou plutôt neuf vies bien remplies. Depuis quelques mois, Selina a ajouté « justicière » a son CV. Elle travaille avec Batman et ses alliés pour faire régner l'ordre à Gotham, mais la tentation de l'argent facile n'est jamais loin dans son esprit…

ASPECTS

Concept	Cambrioleuse idéaliste
Problème	L'appât du gain est souvent trop fort
	Retombe toujours sur ses pattes
	Femme fatale
	Jamais sans son fouet

COMPETENCES

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

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

PROUESSES (3 gratuits, +1 par Restauration dépensée)

Agilité féline : Bonus de +2 pour surmonter un obstacle avec Athlétisme lors de poursuites sur les toits ou tout autre environnement précaire.

L'art et la manière : Vous pouvez utiliser Cambriolage à la place de Relations quand vous avez affaire à d'autres voleurs et cambrioleurs.

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)		

EXTRAS

ECHELLE

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

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

RESTAURATION	POINTS FATE
3	