## IDENTITE

**Nom** **Goldstar** / Michelle Carter (identité publique)

**Description** Michelle est la sœur jumelle de Michael Carter, aka Booster Gold. Lorsque son frère quitta le 25ième siècle pour devenir un super-héros superstar au 20ième siècle, elle lui emboita le pas et devint Goldstar mais trouva la mort au cours de ses aventures. Son ami voyageur temporel Rip Hunter lui sauva la vie en l'extrayant de sa ligne temporelle à la dernière seconde. Goldstar se destine désormais à devenir Time Master dans l'espoir de comprendre son véritable rôle dans l'univers.

## ASPECTS

**Concept** Née au 25ième siècle

**Problème** "Normalement, je devrais déjà être morte..."

Apprentie Time Master

Costume high-tech (littéralement) futuriste

Éternelle optimiste

## COMPETENCES

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Formidable(+5)** | | | | | |
| **Excellent (+4)** | Erudition | | | | |
| **Bon (+3)** | Sociabilité | Tir | | | |
| **Passable (+2)** | Athlétisme | Physique | Ressources | | |
| **Moyen (+1)** | Conduite | Enquête | Combat | Volonté | |

## PROUESSES (3 gratuits, +1 par Restauration dépensée)

**Optimisme contagieux** : +2 à Sociabilité quand vous vous lancez dans une tirade enlevée devant une foule (s'il y a des PNJ majeurs ou des PJ dans la scène, vous pouvez tous les cibler ensembles dans un même jet plutôt que de devoir diviser vos crans).

**Décharges d'énergie :** Vous pouvez utiliser Tir pour balancer une décharge d'énergie sur les autres, sans avoir besoin d'un pistolet ou d'autre chose. Vous avez aussi un +2 pour utiliser votre décharge d'énergie pour attaquer ou pour créer des Avantages

## STRESS PHYSIQUE

Physique: +1 à Passable, +2 à Bon

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

## MENTAL STRESS

Volonté: +1 à Passable, +2 àt Bon

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

## EXTRAS

## ECHELLE

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

## 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 |

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