



## IDENTITE

<b>Nom</b>	Harley Quinn / Harleen Quinzel (identité publique)
<b>Description</b>	Avant de rencontrer le Joker, Harleen était une brillante psychiatre travaillant à l'asile d'Arkham. Sa rencontre avec le clown fût un véritable coup de foudre et la changea en une dangereuse criminelle. Mais après quelques années passées dans une relation abusive Harleen coupa les ponts avec son roudoudou. C'est désormais une femme libre, installée à Coney Island loin de Gotham et partageant son temps entre des missions pour le Suicide Squad et son équipe de Roller Derby.

## ASPECTS

<b>Concept</b>	Psychiatre et psychopathe
<b>Problème</b>	"Héroïne, c'est un genre de hobby pour moi"
	Vétéran du Suicide Squad
	"Un maillet, ça ne tombe jamais à court de munitions !"
	Une compassion sans bornes pour les petits animaux mignons

## COMPETENCES

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

<b>Formidable(+5)</b>					
<b>Excellent (+4)</b>	Combat				
<b>Bon (+3)</b>	Empathie	Intimidation			
<b>Passable (+2)</b>	Athlétisme	Observation	Physique		
<b>Moyen (+1)</b>	Tir	Relations (crime)	Discrétion	Métiers (psychiatrie)	

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

**Sac à malice :** Lorsque vous subissez un aspect de situation de type Désarmé ou équivalent, dépensez un point Fate pour déclarer que vous avez une arme de rechange. Au lieu de l'aspect de situation, votre adversaire obtient un coup de pouce qui représente le petit moment de distraction nécessaire pour attraper l'autre arme.

**Provoquer la violence :** Quand vous créez un avantage sur un adversaire à l'aide d'Intimidation, vous pouvez utiliser votre invocation gratuite pour devenir la cible de la prochaine action significative de votre cible, attirant ainsi l'attention sur vous.

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

EXTRAS		ECHELLE	
		+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	