



IDENTITE

Nom	Huntress / Helena Bertinelli (identité secrète)
Description	Helena est la dernière représentante de la famille mafieuse Bertinelli. Sa famille entière a été massacrée lorsqu'elle avait 8 ans. Après avoir passé 10 ans à s'entraîner en Sicile, elle revint à Gotham avec un seul objectif : sauver sa ville du crime, dans le sang si nécessaire. Sa rencontre avec Batman a fini par la convaincre que le meurtre n'était pas une solution acceptable. et Huntress tente maintenant de changer ses méthodes.

ASPECTS

Concept	Née dans l'opulence et dans le crime
Problème	Une vie de violence et de vengeance
	Leader d'exception
	En plein dans le mille !
	Impitoyable

COMPETENCES

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

Formidable(+5)					
Excellent (+4)	Combat				
Bon (+3)	Discrétion	Tir			
Passable (+2)	Intimidation	Conduite	Physique		
Moyen (+1)	Relations (mafia)	Ressources	Observation	Enquête	

PROUESSES (3 gratuits, +1 par Restauration dépensée)

Plus vite que son ombre : Vous pouvez utiliser Tir plutôt qu'Observation pour déterminer l'ordre du tour dans tout conflit physique où la rapidité de tir est un avantage.

Tenace : Une fois par session, pour un point Fate, vous pouvez réduire la gravité d'une conséquence de nature physique de modérée à légère (si votre conséquence légère est toujours disponible), ou même carrément supprimer une conséquence légère.

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
---	---	---	---

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	