

# LE PUNISHER

# CIVIL WAR

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

## AFFILIATIONS

|        |    |
|--------|----|
| SOLO   | 10 |
| DUO    | 8  |
| ÉQUIPE | 6  |

## DISTINCTIONS

MORT À L'INTÉRIEUR

ANCIEN MARINE

VIGILANT OBSÉDÉ

4  
+1 PI OU 8

## GUERRE CONTRE LE CRIME

ARME 8

ENDURANCE SUPÉRIEURE 8

SFX : *Van de combat.* Ajoutez un dé à la main du destin pour augmenter une ressource de COMBAT ou de VÉHICULES.

SFX : *Explosifs.* Visez plusieurs cibles. Pour chaque cible après la première, ajoutez un dé à votre main et conservez un dé d'effet supplémentaire.

SFX : *Arrosage.* Contre une cible unique, doublez ou augmentez un dé de GUERRE CONTRE LE CRIME. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.

SFX : *Passer à l'offensive.* Dépensez 1 PI ou recevez un dé de stress physique pour augmenter ou doubler votre dé d'ARME.

SFX : *Frank est de retour.* Augmentez votre dé de stress physique et transférez-le vers la main du destin. Dépensez 1 PI pour faire la même chose avec votre trauma physique.

Limitation : *Équipement.* Désactivez un pouvoir de GUERRE CONTRE LE CRIME pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.

Limitation : *Passé tragique.* Augmentez le stress émotionnel infligé par les souvenirs de tragédies passées pour gagner 1 PI.

## SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN COMBAT 10

MAÎTRE EN DISCRÉTION 10

EXPERT EN PSYCHOLOGIE 8

EXPERT EN CRIMES 8

MAÎTRE EN INTIMIDATION 10

EXPERT EN VÉHICULES 8

[Vous pouvez convertir EXPERT D8 en 2D6 ou MAÎTRE D10 en 2D8 ou 3D6]



## JALONS

### SANS COMPROMIS

1 PX quand vous expliquez à un allié la faiblesse dont il fait preuve et comment des gens vont se faire tuer par sa faute.

3 PX quand vous vous en tenez à votre mission alors même qu'elle est compromises par des obstacles ou des passants innocents

10 PX quand vous persuadez un collègue héros d'accepter vos méthodes, ou quand vous décidez de modifier vos méthodes par respect pour un héros et que vous lui dites.

### ZONE DE GUERRE

1 PX quand vous déclarez la guerre à un ennemi.

3 PX quand vous utilisez une scène de transition pour vous armer ou armer vos alliés.

10 PX quand vous subissez un trauma en menant votre guerre, ou quand vous êtes capturé par l'ennemi.