

COWABUNGA !

Une Faction non-officielle pour Pulp City

Une brèche vers un autre univers s'est ouverte quelque part dans les égouts de Pulp City. Quatre guerriers en sont sortis. Quatre frères. Quatre mutants.

Découvrez les Tortues Ninjas dans l'univers de Pulp City avec cette extension non-officielle. Vous pourrez trouver des figurines de Tortues Ninjas à intégrer à vos parties (à socler en 30mm), et le Jade Cult fera un adversaire particulièrement adapté.

Les profils n'ont pas été testés de manière rigoureuse, et reprennent des pouvoirs d'autres Suprêmes. Si vous avez des idées pour les améliorer, n'hésitez pas.

Conception & Templates
par Nicolas 'Gulix' Ronvel
<http://www.gulix.fr>

Pour le Quartier Français
<http://www.pulpcity.fr>

Version 1.0 <2017-12-07>

TMNT, Les Tortues Ninjas
sont une propriété de IDW Publishing.

Allez lire la série de comics,
elle vaut le détour !

CARTE DE FACTION
Teenage Mutant Ninja Turtles

UNE ÉQUIPE DONT TOUS LES MEMBRES SONT DE TMNT ET QUI INCLUT LEONARDO GAGNE CETTE CARTE EN PLUS DE TOUTE AUTRE CARTE DE LEADER.

Cowabunga !

DÉFAUSSEZ CETTE CARTE ET DÉSIGNEZ UN SUPRÊME OU UN MONSTRE ENNEMI. LORS DE CE ROUND, À CHAQUE FOIS QUE VOUS FAITES UNE ACTION DE COMBAT CONTRE CETTE FIGURINE, LANCEZ UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE PAR SUPRÊME ALLIÉ AYANT DÉJÀ FAIT UNE ACTION DE COMBAT CONTRE CETTE MÊME FIGURINE.

"UN VÉRITABLE NINJA EST MAÎTRE DE SON CORPS ET DE SON ENVIRONNEMENT, ALORS N'OUBLIEZ PAS : NOUS SOMMES DES TORTUES !" - LEONARDO

Leonardo

Niv 2 TMNT
Vivant

PA 4
PA 2

PV

5
5
4
3
5
5
3

BRÈCHE DANS LA DÉFENSE [PA 1]
CAC, ♣ vs ♠ (FORT/FIGURINES ENDOMMAGÉES PAR LEONARDO)
FX: DOMMAGES 1 ET ENCHAÎNEMENT
EPX: DOMMAGES 1; PERSO/BOOST 1

MANOEUVRES DE CONTOURNEMENT* [PA 2]
IND 6, ♣ vs DIF.7 (LIMITE/ALLIÉ) FX: BOUGE 4
EPX: BOUGE 2; CIBLE SUPPLÉMENTAIRE 6; ATTAQUE 1

DÉVIATIONS [PA 1]
RCT/CIB, ♣ vs DIF.7 FX: PERSO/DÉFENSE 1
EPX: PERSO/DÉFENSE 1

BAGARREUR : AJOUTE +1 DÉ À SES ACTIONS DE COMBAT, EN TANT QU'ATTAQUANT, CONTRE UNE FIGURINE EN CONTACT.

VISION TACTIQUE : AJOUTEZ +1 DÉ AUX JETS D'INITIATIVE DE LEONARDO.

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS : LEONARDO PEUT CHOISIR UNE CARTE DE LEADER SI TOUTES LES FIGURINES ALLIÉES SONT DE LA MÊME FACTION QUE LUI. SÉLECTIONNEZ LA CARTE APRÈS QU'UN ÉVENTUEL LEADER AIT SÉLECTIONNÉ LES SIENNES. LEONARDO PEUT JOUER LA CARTE SÉLECTIONNÉE ET EST CONSIDÉRÉ COMME UN LEADER POUR LES BESOINS DE LA CARTE. DE PLUS, LORS DE LA PREMIÈRE ACTIVATION DE LEONARDO CHAQUE ROUND, IL PEUT AJOUTER UN DÉ DE BOOST À LUI-MÊME OU À UN ALLIÉ DANS LES 6 POUÇES (MAIS PAS AUX 2).

Donatello

Niv 2 TMNT

PA 3
PA 4

PV

4
4
5
4
5
4

COUPS DE BO [PA 2]
CAC, ♣ vs ♠ FX: DOMMAGES 2
EPX: DOMMAGES 1; REPOUSSE 4

REGARDEZ CE QUE JE VOUS AI PRÉPARÉ !* [PA 1]
IND 4, ♣ vs DIF.8 FX: BOOST 1
EPX: ATTAQUE 1; DÉFENSE 1; SOINS 1; BOOST 1; BOUGE 4

IMPULSION MAGNÉTIQUE [PA 2]
OND 6, ♣ vs DIF.7 (LIMITE/MÉCANIQUE) FX: SPÉCIAL/MODULATION
EPX: SOINS 1; DOMMAGES 1; BOOST 1; AFFAIBLISSEMENT 1; ATTAQUE 1
MODULATION : CHOISISSEZ UNE DES LIGNES SUIVANTES, INVOQUANT LES FX ET EPX DE L'ACTION IMPULSION MAGNÉTIQUE POUR LE RESTE DE CETTE ACTIVATION :
- FX: DOMMAGES 1 - EPX: DOMMAGES 1; SONNÉ; FATIGUE; AFFAIBLISSEMENT 1
- FX: SOINS 1 - EPX: SOINS 1; BOOST 1; ATTAQUE 1; DÉFENSE 1

SOUTIEN : GÈNÈRE 1 PA SUPPLÉMENTAIRE PAR SUPRÊME ALLIÉ DANS UN RAYON DE 6 POUÇES, LORS DE LA PHASE DE GÉNÉRATION DES PA.

ALLIÉS MÉCANIQUES : LORS DE LA PREMIÈRE ACTIVATION DE DONATELLO DE CHAQUE ROUND, VOUS POUVEZ RECRUTER UNE NOUVELLE CARTE D'ACOLYTES MÉCANIQUES DE NIVEAU 1 EN PLACANT LES FIGURINES À 3 POUÇES DE DONATELLO.

INGÉNIEUR : DONATELLO EST FORT/MÉCANIQUE

Michelangelo

Niv 2 TMNT
Vivant

PA 3
PA 2

PV

4
3
5
2
5
2
2

NUNCHAKUS [PA 2]
CAC, ♣ vs ♠ FX: DOMMAGES 2
EPX: DOMMAGES 1; SONNÉ; ENCHAÎNEMENT

PIZZA !* [PA 1]
IST, ♣ vs DIF.5 FX: PERSO/ATTAQUE 1
EPX: PERSO/BOOST 1, SPÉCIAL/DU RAB !
DU RAB ! MICHELANGELO PEUT DONNER BOOST 1 À UN ALLIÉ EN CONTACT

TOURBILLON [PA 3]
OND 3, ♣ vs ♠ FX: DOMMAGES 1 ET REPOUSSE 4
EPX: DOMMAGES 1

TANK : LES TANKS AJOUTENT +1 DÉ QUAND ILS SONT DÉFENSEURS. TOUTE ACTION DE COMBAT UTILISÉE CONTRE UN ALLIÉ EN CONTACT AVEC LE TANK PEUT ÊTRE DIRIGÉE VERS LE TANK, AU CHOIX DU JOUEUR DU TANK.

COUPS RAPIDES : SI MICHELANGELO GÈNÈRE 2 EPX OU PLUS SUR UNE ACTION NUNCHAKUS, ALORS TOUTE AUTRE ACTION NUNCHAKUS EFFECTUÉE SUITE À ENCHAÎNEMENT DURANT CETTE ACTIVATION CÔÛTERA SEULEMENT 1 PA.

CARAPACE : SI MICHELANGELO SUBIT DES DOMMAGES SUITE À L'UTILISATION DE SON POUVOIR DE TANK, CES DOMMAGES SONT RÉDUITS DE 1 (JUSQU'À UN MINIMUM DE 1) AVANT D'ÊTRE APPLIQUÉS À MICHELANGELO.

Raphael

Niv 2 TMNT
Vivant

PA 4
PA 4

PV

4
6
3
4
5
4
3

ASSAUT BRUTAL [PA 2]
CAC, ♣ vs ♠ FX: DOMMAGES 2
EPX: DOMMAGES 1, ENCHAÎNEMENT; PERSO/BOUGE 4

SHURIKEN [PA 1]
PEJ 4, ♣ vs ♠ FX: FATIGUE
EPX: DOMMAGES 1

COLÈRE INTÉRIEURE* [PA 1]
IST, ♣ vs DIF.8 FX: PERSO/ATTAQUE 1
EPX: PERSO/ATTAQUE 1; PERSO/DÉFENSE 1

INFILTRÉ : PEUT ÊTRE DÉPLOYÉ N'IMPORTE OÙ, EN DEHORS DE LA ZONE DE DÉPLOIEMENT ADVERSE

PROIE DÉSIGNÉE : LORS DE LA PREMIÈRE ACTIVATION DE RAPHAEL, CHOISISSEZ UNE FIGURINE ENNEMIE QUI DEVIENT LA 'PROIE DÉSIGNÉE' DE RAPHAEL. RAPHAEL GAGNE +1 DÉ À TOUTES LES ACTIONS DE COMBAT QUI CIBLENT LA 'PROIE DÉSIGNÉE', JUSQU'À CE QUE CELLE-CI SOIT MISE KO.

FALLAIT PAS ME CHERCHER : RAPHAEL NE PEUT UTILISER SES DÉS DE BOOST QUE SUR SES ACTIONS D'ATTAQUE. QUAND RAPHAEL SUBIT DES DOMMAGES SUITE À UNE ACTION ENNEMIE, IL GAGNE UN DÉ DE BOOST.