

Chapitre XX - Pulp City en Solo

Des équipes de Suprêmes se faisant face alors que deux adversaires s'engagent dans une bataille tactique et épique, voilà une vision standard du jeu Pulp City. Mais il y a parfois des périodes où l'envie de déployer nos Suprêmes sur la table est là, alors qu'aucun adversaire n'est disponible.

Pour aider les joueurs n'ayant pas d'adversaire sous la main, ce chapitre vous propose trois modes de jeu pour des Rencontres en solitaire à Pulp City :

1. **Équipe vs Équipe** : Deux Équipes s'affrontent.
2. **Invasion !** : L'équipe de Suprême du joueur affronte une horde croissante d'ennemis.
3. **Ravage de Monstre** : L'Équipe de Suprêmes du joueur affronte un Titan en maraude.

0. Règles Solo - La base

Les règles de ce chapitre sont écrites en assumant qu'un joueur unique souhaite jouer contre une équipe antagoniste, une force d'invasion ou un Monstre tous gérés par un algorithme. On appelle Équipe-Joueur le groupe de Suprêmes contrôlé par le joueur, et Équipe-Menace l'Équipe gérée par les règles. Un Suprême ou Minion de l'Équipe-Joueur est un Suprême-Joueur ou Minion-Joueur, et un Suprême ou Minion de l'Équipe-Menace est un Suprême-Menace ou Minion-Menace.

Pulp City comptant plus d'une centaine de personnages, chacun avec un profil particulier et ses propres Actions et Pouvoirs, lorsque la Priorité d'Activation ou le choix entre le Mouvement et les Actions ne fait pas de sens, un joueur solo devra adapter la décision de la manière qui lui semble la plus adéquate.

Les joueurs souhaitant jouer les deux côtés de manière tactique devraient tout simplement jouer le jeu avec les règles de base.

1. Équipe vs Équipe

La Suprême Alliance faisant face à ses némésis de la Red Republik. Blood Watch repoussant une nouvelle incursion du Necroplane. Le Coven et le Jade Cult s'affrontant encore dans leur guerre de territoire. Heavy Metal pourchassant les vigilantes de Dead Eye après une nouvelle vague de répression contre les Suprêmes opérant sans autorisation.

Parfois, un joueur a envie de faire vivre ces conflits, mais manque d'un adversaire. Ce chapitre a pour but de l'aider à créer ces batailles.

Équipe vs. Équipe : Scénario et Mise en place

Pour garder les choses aussi simples que possible, il est recommandé de jouer ces règles avec uniquement les Scénarios, et pas les Vignettes.

Au lieu de faire le jet habituel de Tactiques et Terrain, il conviendra de distribuer aussi équitablement que possible le terrain sur la table, et de déterminer aléatoirement les Zones de Déploiement.

Recrutement de l'Équipe-Menace

L'Équipe-Menace devrait être recrutée selon les critères suivants, appliqués dans l'ordre indiqué :

1. Si l'Équipe-Joueur est basée sur l'Alignement, alors l'Équipe-Menace devrait être basée sur l'Alignement. Si l'Équipe-Joueur est basée sur une Faction, alors l'Équipe-Menace devrait être basée sur une Faction également.
2. Chaque Suprême-Joueur doit être opposé à un Suprême-Menace de Niveau et Rôle identique.
3. Quand aucun Suprême de mêmes Rôle et Niveau n'est disponible dans l'Équipe-Menace, on peut ajouter des Suprêmes de niveau inférieur jusqu'à un total de niveau équivalent au Suprême-Joueur. Au moins un de ces Suprêmes devrait être du même rôle que le Suprême-Joueur, mais en cas d'impossibilité, vous pouvez substituer les rôles selon ce qui est indiqué au point 4.
4. Pour substituer un Rôle de Suprême :
 - Bagarreur, Tireur et Tank peuvent se substituer entre eux;
 - Infiltré, Bolide et Soutien peuvent se substituer entre eux;
 - Un Colosse peut être substitué par un Colosse, un Bagarreur ou un Tireur;
 - Une Mascotte ne peut être substituée que par une Mascotte;
 - Un Leader peut être substitué par un Bagarreur, un Tireur ou un Soutien;
5. Les Acolytes-Menaces non-exclusifs sont laissés au choix et jugement du Joueur.

Leaders, Responsables des Opérations & Cartes de Leader

Le choix des cartes de Leader pour l'Équipe-Miroir doit refléter les choix de l'Équipe-Joueur autant que possible. Les cartes de Recrutement devraient être utilisées pour refléter les choix de Recrutement quand c'est possible.

Avant la première Activation de la Rencontre, les cartes d'Action et de Faction sont mélangées et placées dans un paquet à part. Lors de la première Activation d'un Leader lors de chaque Round, retournez la carte du dessus. Si cela fait sens d'utiliser la carte à ce moment-là, alors elle est jouée. Sinon, placez-la sous le paquet, remélangez-le et piochez une nouvelle carte. Répétez jusqu'à ce qu'une carte soit jouée. Au 4e Round, toutes les cartes possibles sont jouées.

Les Suprêmes avec le pouvoir Responsable des Opérations (ou un pouvoir similaire) suivent les mêmes principes que les Leaders, avec leurs propres cartes.

Portée d'Objectif, de Menace et de Boost

La Portée d'Objectif, Portée de Menace et Portée de Boost sont des mots-clés qui détermineront l'Activation des Suprêmes-Menace.

Portée d'Objectif : Cumul de la distance des Actions de Mouvements (et/ou Actions Exclusives avec Perso/Bouge en FX, EFX ignorés) de la figurine, vers l'Objectif le plus proche, n'ayant pas encore été obtenu ou Taggé/Détruit.

Portée de Menace : Distance d'une seule Action de Mouvement et de l'Attaque avec la plus longue portée de la figurine.

Portée de Boost : Distance d'une seule Action de Mouvement et de l'Action non Attaque, non IST la plus longue de la figurine (à l'exclusion des IST dont les FX appliquent des Effets à d'autres figurines).

Activations de la Menace

Pour activer les figurines d'une Équipe-Menace, vous aurez besoin d'un Paquet de Menace. Le Paquet de Menace est un paquet de cartes utilisé pour déterminer l'ordre des Activations au sein de l'Équipe-Menace. Chaque carte indique un Rôle. Le Paquet de Menace contient une carte pour chaque Rôle présent dans l'Équipe (jusqu'à deux cartes par Rôle). Cela peut signifier moins de cartes que de Suprêmes.

Pour utiliser le Paquet de Menace, piochez une carte. Un Suprême du Rôle correspondant est Activé en suivant les critères indiqués plus loin. Si aucun Suprême n'est disponible, piochez une nouvelle carte. Si le Paquet se vide, remélangez la défausse pour en constituer un nouveau.

Activations des Suprêmes-Menace

Suivez les prérequis ci-dessous, puis suivez les Séquences de Priorité d'Activation spécifiques à chaque Rôle.

1. **Le plus proche** : Active le Suprême-Menace, du Rôle désigné, le plus proche d'un Suprême-Joueur. S'il n'est pas possible de déterminer le plus proche, choisissez au hasard. Puis suivez la séquence d'Activation spécifique au Rôle.
2. **Acolyte Exclusif** : Un Acolyte Exclusif est toujours Dirigé suite à l'Activation du Suprême lié. Son Activation suit la séquence liée à son Rôle.
3. **Diriger les Acolytes** : Si aucun Acolyte Exclusif n'a été Dirigé, alors les Acolytes-Menace à Portée de Menace sont Dirigés.
4. **Activation en Chaîne** : Si un Suprême peut être Activé "en Chaîne", alors il l'est. Si le Suprême n'est pas spécifié, alors tirez une Carte du Deck-Menace pour le désigner. Suivez la Séquence d'Activation liée au Rôle de ce Suprême.

Défense : Les Suprêmes-Menace utilisent toujours les Actions de Réaction s'ils peuvent en payer le coût.

Séquence d'Activation

Ci-dessous se trouvent les Séquences d'Activation par Rôle. Suivez chaque étape, sauter celles qui ne s'appliquent pas.

Les descriptions des Étapes s'appliquent pour toutes les différentes Séquences. Chaque Séquence contient 4 de ces Étapes, dans un ordre différent (les Leaders ont 5 Étapes).

Quand des Actions de Mouvement sont indiquées, les Actions Exclusives avec Perso/Bouge en FX sont considérées comme Action de Mouvement.

- **Priorité Boost** : Si le Suprême Activé est à **Portée de Boost**, il utilisera une Action de Mouvement si nécessaire puis ensuite une Action qui bénéficiera au maximum de figurines de l'Équipe-Menace.
- **Priorité Objectif** : Si le Suprême Activé contrôle un Objectif, il reste où il est et ne bouge pas. Dans ce cas, dans les Étapes suivantes, sa Portée de Menace est réduite à la portée de ses Actions. Sinon, si le Suprême-Menace est à **Portée d'Objectif** d'un Objectif, il se déplace vers l'Objectif.
- **À Portée de Menace** : Si le Suprême Activé est à Portée de Menace, il utilisera une Action de Mouvement si nécessaire puis fera une Attaque s'il le peut. Il utilisera l'Attaque générant le plus de dés, utilisant si besoin une Action Combinable générant des dés de Boost ou des effets Attaque s'il le peut le faire. Le Suprême utilisera une Action de Mouvement pour se déplacer du minimum nécessaire pour réaliser son Attaque.
- **Mouvement** : Si le Suprême Activé contrôle un Objectif, il reste où il est. Sinon, il se déplace s'il le peut, vers l'Objectif ou le Soutien le plus proche.
- **Pas à Portée de Menace** : Le Suprême Activé utilise une Action non Attaque s'il le peut.

Séquence d'Activation pour Tireur, Bagarreur, Infiltré et Tank

1. Priorité Objectif
2. À Portée de Menace
3. Pas à Portée de Menace
4. Mouvement

Séquence d'Activation pour Leader

1. Priorité Boost
2. Priorité Objectif
3. À Portée de Menace
4. Pas à Portée de Menace
5. Mouvement

Séquence d'Activation pour Mascotte et Soutien

1. Priorité Boost
2. Priorité Objectif
3. À Portée de Menace
4. Mouvement

Séquence d'Activation pour Colosse

1. À Portée de Menace
2. Objectif Priorité
3. Pas à Portée de Menace
4. Mouvement

Dés de Boost et Fracasse tout !

Les Suprêmes-Menace utiliseront toujours un Objet pour gagner un dé de bonus Fracasse tout ! lors d'une Attaque si possible. Cela peut altérer leur trajectoire.

Les Suprêmes-Menace utiliseront 3 dés de Boost (s'ils en ont) par Action de Combat en tant qu'Attaquant ou Défenseur jusqu'à ce qu'ils aient 4 dés ou moins. Dans ce cas, ils n'utiliseront que 2 dés de Boost, ou 1 seul s'il ne leur en reste plus qu'un.

Les Suprêmes-Menace utiliseront 1 dé Boost sur les Actions Dynamiques s'ils ont au moins 2 dés de Boost disponibles.

2. Invasion!

Toutes les batailles ne voient pas s'affronter des Suprêmes entre eux. Parfois, les Suprêmes de Pulp City doivent affronter des vagues armées d'envahisseurs.

Il peut s'agir de mutants relâchés par Mysterious Man sur la ville. Ou d'une armée de morts levée par Dr. Tenebrous pour mettre à sac la ville avant une nouvelle attaque du Necroplane. D'autres invasions peuvent venir de robots autonomes destructeurs ou pourquoi pas d'une horde de barbares sanguinaires venus d'une autre dimension.

Peu importe la menace, les Suprêmes de Pulp City sont prêts à la défendre.

Le Scénario Invasion est un Scénario asymétrique spécial, opposant une Équipe-Joueur à une Force d'Invasion.

Scénario Invasion

Objectif : Défendre la ville et prouver votre suprémacie.

Fin : Après le 4e Round ou quand tous les Points d'Invasion sont détruits.

Règles Spéciales : Voir plus loin : Force d'Invasion, Rencontre "Invasion", Activer les Envahisseurs

Points d'Objectifs : L'Équipe-Joueur gagne 2 PO pour chaque Point d'Invasion détruit. La Force d'Invasion gagne 2 PO pour chaque Point d'Invasion non détruit, et 1 PO par Niveau de Suprême-Joueur mis KO.

Force d'Invasion

Avant de jouer la Rencontre, choisissez un type d'Envahisseur ou lancez 1d6 et consultez le tableau pour savoir ce qui menace la ville. Chaque Type d'Envahisseur dispose d'un Envahisseur Standard et d'un Champion Envahisseur.

Type d'Envahisseur (1d6)

1. Zombies (Zombie/Super-Zombie)
2. Zombies (Zombie/Super-Zombie)
3. Robots (Warbot/Warbot Lourd)
4. Robots (Warbot/Warbot Lourd)
5. Soldats (Soldat/Force Spéciale)
6. Soldats (Soldat/Force Spéciale)

Les figurines d'Envahisseurs sont considérés comme des équivalents des Acolytes au niveau des règles. Les Envahisseurs Standards sont équivalents à des Acolytes de niveau 1, les Champions Envahisseurs à des Acolytes de niveau 2.

Rencontre “Invasion”

La Rencontre “Invasion” utilise une mise en place et une Zone de Déploiement différente pour l’Équipe-Joueur.

La Zone de Déploiement de l’Équipe-Joueur est un cercle de 6 pouces situé au centre du champ de bataille.

Pour jouer une Invasion, faites la mise en place en suivant ces étapes :

1. Décidez du niveau de Rencontre
2. Recrutez votre Équipe, Suprêmes et Acolytes.
3. Mise en place :
 - a. Déployez 1 Point d’Invasion pour 2 Niveaux d’Équipe-Joueur; chaque Point d’Invasion est placé à $2d6+3$ pouces de la Zone de Déploiement de l’Équipe-Joueur, et à au moins 7 pouces des autres Points d’Invasion. Essayez de les répartir équitablement sur la table.
 - b. Placez le décor
4. Déployez vos Suprêmes et Acolytes autres qu’Infiltré.
5. Lancez la Génération des Envahisseurs sur chaque Point d’Invasion.
6. Déployez les Infiltrés.
7. Faites le jet d’Initiative du Premier Round.

Initiative : l’Équipe-Joueur fait toujours un Jet d’Initiative mais le remporte automatiquement. Cela permet d’obtenir éventuellement des Coups de Génie. Cependant, la Force d’Invasion s’Active toujours en premier.

Génération des Envahisseurs

Les Envahisseurs apparaissent aux Points d’Invasion. Chaque Point d’Invasion est représenté par un Marqueur de 30mm.

Point d’Invasion: Défense 8; 30mm; PV 5

Lors de la mise en place, puis lors de la Phase d’Effets de chaque Round, lancez 1d6 pour chaque Point d’Invasion et consultez la table suivante.

1. Déployez 1 Envahisseur Standard à 3 pouces du Marqueur du Point d’Invasion, aussi prêt que possible du Suprême-Joueur le plus proche.
2. Déployez 2 Envahisseurs Standards à 3 pouces du Marqueur du Point d’Invasion, aussi prêt que possible du Suprême-Joueur le plus proche.
3. Déployez 3 Envahisseurs Standards à 3 pouces du Marqueur du Point d’Invasion, aussi prêt que possible du Suprême-Joueur le plus proche.
4. Déployez 2 Champions Envahisseurs à 3 pouces du Marqueur du Point d’Invasion, aussi prêt que possible du Suprême-Joueur le plus proche
5. Déployez 1 Champion Envahisseur à 3 pouces du Marqueur du Point d’Invasion, aussi prêt que possible du Suprême-Joueur le plus proche
6. Lancez deux fois sur la table, en ignorant tout nouveau résultat de 6 (ne relancez pas un résultat de 6).

Activer les Envahisseurs

Les Envahisseurs s'activent au début du Round, avant que les Supremes-Joueurs ne soient Activés. Chaque Envahisseur est Activé séparément. Les Envahisseurs se déplacent de la manière la plus directe mais évitent toujours le Terrain Dangereux. Les Envahisseurs utilisent toujours leur Action de Mouvement, puis Attaquent.

- Les **Envahisseurs Tireurs** font une Action de Mouvement vers le Suprême-Joueur le plus proche, puis s'arrêtent à 3 pouces de distance (ou plus si leur déplacement ne leur permet pas de s'approcher plus). Ils utilisent ensuite leur Action non CAC contre la figurine non Envahisseur la plus proche (y compris un Citoyen). S'ils sont En Contact avec un Suprême-Joueur, alors ils utilisent leur Action CAC s'ils en ont une.
- Les **Envahisseurs Bagarreurs** font une Action de Mouvement vers le Suprême-Joueur ou Acolyte-Joueur le plus proche, s'arrêtant une fois En Contact ou quand leur déplacement est à son maximum. Ils utilisent alors une action CAC contre la figurine En Contact avec le moins de PV. Déterminez-la au hasard s'il y en a plusieurs à égalité.