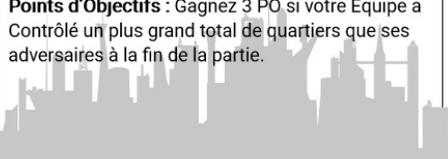
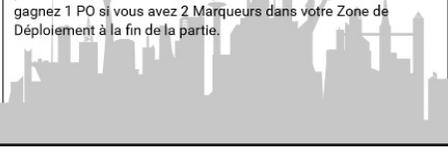


# CARTES DE SCÉNARIOS ET DE VIGNETTES POUR PULP CITY

Ces cartes sont des aides de jeu pour Pulp City, le jeu de figurines. Elles sont mises à disposition depuis le site <http://www.pulpcity.fr>

Elles ont été générées par Geckos, éditeur de cartes en ligne : <http://www.github.com/gulix/geckos>

<p><b>BASTON !</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Éliminer ses adversaires.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand toutes les Équipes sauf une ont été mises KO ou ne génèrent plus de PA pendant la Phase de Calcul de la Réserve.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> À la fin de la Rencontre, l'Équipe qui a mis KO le plus de Niveau de Suprêmes Ennemis gagne 3 PO.</p> 	<p><b>CAPTURE DU DRAPEAU</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Défendre son Marqueur Drapeau tout en capturant un autre.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une seule Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Placez un Marqueur Drapeau au centre de la table. Puis placez un Marqueur Drapeau au centre de chaque Zone de Déploiement. Les Marqueurs ne peuvent pas être déplacés, mais peuvent être Marqués.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Gagnez 3 PO si vous contrôlez plus de Marqueurs Drapeau que vos adversaires à la fin de la partie.</p> 	<p><b>COMPTE À REBOURS</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Déplacez votre Marqueur Bombe depuis votre Zone de Déploiement vers une Zone de Déploiement adverse.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Placez un Marqueur Bombe au centre de chaque Zone de Déploiement. Une figurine peut déplacer un Marqueur en devenant Encombrée.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Gagnez 3 PO si vous êtes le joueur avec le moins de Marqueurs Bombe dans votre Zone de Déploiement. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité gagne 1 PO.</p> 	<p><b>GUERRE DE TERRITOIRE</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Obtenir le contrôle du territoire.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Divisez la table en 4 quartiers de taille équivalente. Le Contrôle de chaque quartier est déterminé selon les règles habituelles à la fin de chaque Round. Notez le nombre de quartiers Contrôlés par chaque joueur à chaque Round.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Gagnez 3 PO si votre Équipe a Contrôlé un plus grand total de quartiers que ses adversaires à la fin de la partie.</p> 
<p><b>ROI DE LA COLLINE</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Contrôler la zone centrale de la table.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Désignez une zone de 8" par 8 au centre de la table. Il s'agit de la « Colline ». Le Contrôle de la Colline est déterminé selon les règles habituelles à la fin de chaque Round.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Le joueur qui a Contrôlé la « Colline » pendant le plus de Rounds gagne 3 PO. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité gagne 1 PO.</p> 	<p><b>CHASSE AU TRÉSOR</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Contrôler plus de Marqueurs Trésor que vos adversaires.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une seule Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Placez un Marqueur Trésor au centre de la table. Puis placez un autre Marqueur Trésor à 8" à droite du premier, puis un dernier à 8" à gauche du premier, en suivant la ligne centrale de séparation. Une figurine peut déplacer un Marqueur en devenant Encombrée.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Gagnez 3 PO si vous avez 2 figurines ou plus Encombrées avec un Marqueur, dans votre Zone de Déploiement, à la fin de la partie. Sinon, gagnez 2 PO si vous avez 2 figurines ou plus Encombrées avec un Marqueur à la fin de la partie. Sinon, gagnez 1 PO si vous avez 2 Marqueurs dans votre Zone de Déploiement à la fin de la partie.</p> 	<p><b>CHACUN CHEZ SOI !</b> SCÉNARIO</p> <p><b>Objectif :</b> Défendre sa Zone de Déploiement et prendre le Contrôle de celle des adversaires.</p> <p><b>Fin :</b> Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> Gagnez 3 PO si votre Équipe Contrôle les 2 Zones de Déploiement. Sinon, gagnez 1 PO si vous Contrôlez la Zone de Déploiement Ennemie, et qu'aucune figurine Ennemie ne se trouve dans votre Zone de Déploiement.</p> 	<p><b>ASSASSINAT</b> VIGNETTE "SUPRÊMES"</p> <p><b>Objectif :</b> Être le premier à mettre KO le chef adverse.</p> <p><b>Règles spéciales :</b> Si vous n'avez pas de Leader, alors votre chef est le Suprême avec la plus haute valeur de Mental et le plus haut Niveau. En cas d'égalité, choisissez votre chef.</p> <p><b>Points d'Objectifs :</b> 1 PO pour la première Équipe à mettre KO un chef adverse.</p> 

# CARTES DE SCÉNARIOS ET DE VIGNETTES POUR PULP CITY

Ces cartes sont des aides de jeu pour Pulp City, le jeu de figurines. Elles sont mises à disposition depuis le site <http://www.pulpcity.fr>

Elles ont été générées par Geckos, éditeur de cartes en ligne : <http://www.github.com/gulix/geckos>

<p><b>OUTSIDER</b> VIGNETTE "SUPRÊMES"</p> <p><b>Objectif</b> : Être le premier à mettre KO un Suprême de Niveau supérieur.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour la première Équipe qui met KO un Suprême adverse avec un Suprême de Niveau inférieur.</p> 	<p><b>PREMIER SANG</b> VIGNETTE "SUPRÊMES"</p> <p><b>Objectif</b> : Être le premier à mettre KO un Suprême adverse.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour la première Équipe à mettre KO un Suprême adverse.</p> 	<p><b>FAVORIS DE LA FOULE</b> VIGNETTE "CITOYENS"</p> <p><b>Objectif</b> : Obtenir le soutien de la foule.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Chaque fois qu'un Suprême génère 3 EFX ou plus sur une Action, le Citoyen le plus proche, dans un rayon de 6", est Marqué et retiré du jeu.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe qui a Marqué le plus de Citoyens.</p> 	<p><b>SÉLECTION CITOYENNE</b> VIGNETTE "CITOYENS"</p> <p><b>Objectif</b> : Marquer plus de Citoyens que votre adversaire.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Un Suprême qui se place En Contact avec un Citoyen le Marque. Un Citoyen Marqué quitte immédiatement le jeu.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe ayant Marqué le plus de Citoyens.</p> 
<p><b>IMMOBILIER</b> VIGNETTE "URBANISME"</p> <p><b>Objectif</b> : Marquer plus de Structures que votre adversaire.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe ayant le plus de Structures Marquées à la fin de la partie.</p> 	<p><b>NETTOYAGE DES RUES</b> VIGNETTE "URBANISME"</p> <p><b>Objectif</b> : Détruire plus d'Objets que votre adversaire.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe qui a détruit le plus d'Objets.</p> 	<p><b>RÉNOVATION URBAINE</b> VIGNETTE "URBANISME"</p> <p><b>Objectif</b> : Détruire plus de Structures que votre adversaire.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Aucune.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe qui a détruit le plus de Structures.</p> 	<p><b>PANIQUE</b> VIGNETTE "CITOYENS"</p> <p><b>Objectif</b> : Avoir plus de Citoyens quittant la table de votre côté.</p> <p><b>Règles spéciales</b> : Un Suprême peut s'Encombrer d'un Citoyen. Si un Suprême Encombré d'un Citoyen atteint un bord de table, dans sa Zone de Déploiement, on retire du jeu le Citoyen.</p> <p><b>Points d'Objectifs</b> : 1 PO pour l'Équipe ayant eu le plus de Citoyens à quitter la table depuis sa Zone de Déploiement.</p> 