

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE POUR PULP CITY SUPREME EDITION

MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent des Suprêmes avec un total de **Niveaux** égal au niveau de Rencontre. Chaque joueur prend ensuite ses Acolytes Exclusifs et choisit ses autres Acolytes, jusqu'à son total de points Acolyte+.

Chaque joueur lance un dé. Le plus faible se déploie en premier. Chaque Zone de Déploiement (ZD) est sur un côté opposé de la table, avec au moins 18 pouces d'écart entre elles.

PHASES DE JEU / PA

L'ordre de jeu est indiqué sur la feuille de référence.

Ajoutez les PA+ de votre équipe chaque Round (sauf les figurines KO).

JETS D'INITIATIVE

Jet d'action ☉ vs. ☉ (relancez les égalités non-résolues par l'Origine). Le vainqueur choisit le premier joueur du Round.

TOURS / ACTIVATIONS

Le jeu alterne les Tours entre les joueurs. Premier joueur, puis second, puis premier, puis second, et ainsi de suite (voir feuille de référence pour l'ordre de jeu).

Un joueur active un Suprême lors d'un Tour (certaines capacités permettent plus d'Activations). Quand un Suprême est Activé, il peut **Diriger** un Acolyte Allié et l'Activer dans le même Tour, avant ou après le Suprême.

Lors de son Activation, une figurine peut utiliser une Action Exclusive (sur sa carte) ou une Action de Mouvement. Elle peut en plus **Combiner** une des Actions suivantes :

- Une Action de Mouvement supplémentaire ET / OU
- Une Action Combinable (* après le nom de l'Action) supplémentaire.

Si plus d'une Action est réalisée, leur ordre n'importe pas.

ACTIONS & TYPES DE MOUVEMENT

Chaque Action de mouvement Fatigue la figurine active. Une figurine ne peut subir que 2 Fatigues par Round.

Furtif : Immunité aux Actions de combat venant de 4" ou plus, sauf les Ondes.

Sprint ☉ : Peut se déplacer à X" horizontalement et 2" verticalement. Figurine sujette aux Terrains Dangereux.

Téléportation ☉ : Peut se déplacer à X". Peut se déplacer à travers d'autres figurines. **Immunité/Chute** et **Immunité/Terrain Dangereux et Infranchissable** si assez de mouvement pour le traverser complètement.

Bond ☉ : Peut se déplacer à X". **Immunité/Chute** et **Immunité/Terrain Dangereux** si assez de mouvement pour le traverser complètement. +1 dé en cas de Charge.

Vol ☉ : Peut se déplacer à X" horizontalement et sans limite verticalement. **Immunité/Chute** et **Immunité/Terrain Dangereux. Immunité/Terrain Infranchissable** si assez de mouvement pour le traverser complètement. Mouvement de type Sprint à l'intérieur d'une Structure Fermée. Bénéficie toujours du bonus **En Hauteur**.

Grimpeur ☉ : Peut se déplacer à X". **Immunité/Chute** et **Immunité/Terrain Dangereux** si une seule Action de Mouvement permet de le traverser complètement. Bénéficie du bonus **En Hauteur** si en contact avec un élément de décor.

PERSONNAGES

Le mouvement se fait jusqu'à la valeur indiquée sur la carte, en pouces. Un **type de mouvement** est indiqué.

PV représente le nombre de Dommages qu'une figurine peut subir avant d'être KO (retirée du jeu).

Limite de PA : Nombre maximum de PA que la figurine peut dépenser lors d'un Round.

PA+ : Nombre de PA que la figurine ajoute à la Réserve de PA de l'équipe lors de la phase de calcul de PA.

Dés : Nombre de dés de **Boost** qu'un Colosse gagne à chaque phase de Calcul des PA.

Éléments : Air ☉; Terre ☉; Feu ☉; Eau ☉; Ténèbres ☉; Lumière ☉.

Type : Vivant ; Mécanique ; Non-vivant et/ou Extérieur.

Traits : 🛡 Force; 🛡 Défense; 🏃 Agilité; ⚡ Energie; 🧠 Mental; ✨ Esprit.

Un Trait en rouge est un **Atout**.

Les Suprêmes et les Acolytes ont des **Actions Exclusives** (jet de dé requis) et des **Pouvoirs** (bonus situationnels).

Origines : Mystère E; Nature D; et Science C. L'origine est utilisée pour les égalités :

- **Mystère bat Nature**
- **Nature bat Science**
- **Science bat Mystère**

PORTÉE ET MESURES

Une Cible qui est à la fois dans à portée verticalement et horizontalement (ne pas les ajouter) est à portée. Les figurines dont les socles se touchent sont En Contact.

ACTIONS EXCLUSIVES

Le coût est indiqué après le nom de l'Action, et affecte la figurine active :

PA X : dépense X PA de la Réserve, en respectant la limite PA du Suprême.

Dommages X : Retire X PV.

Fatigue : Fatigue la figurine.

Sonné : État Sonné appliqué à la figurine.

Activation : Ne peut être utilisé que dans le cadre d'une Activation (Acolytes seulement).

Voir **Types d'Action** pour plus de détails.

JETS D'ACTION

L'Attaquant est la figurine utilisant une Action, le Défenseur est toute autre figurine étant affectée.

Actions de Combat : Chaque joueur lance 1 dé plus les Bonus, choisit son meilleur résultat et ajout le trait indiqué (Trait de l'Attaquant vs Trait du Défenseur dans la description de l'Action). Si l'Attaquant l'emporte, l'Action est un succès : on applique le FX indiqué. En cas de succès, un Trait Atout ajoute (Attaquant) ou retire (Défenseur) un EFX sur chaque 5 ou 6. Un trait non-Atout ajoute ou retire un EFX sur chaque 6.

Actions Dynamiques : L'Attaquant lance un dé, ajoute le résultat à son Trait indiqué. Si le total atteint ou dépasse la difficulté indiquée, alors c'est un succès et les FX sont appliqués. Voir ci-dessus pour les EFX.

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE POUR PULP CITY SUPREME EDITION

BONUS DE COMBAT

Les Bonus ajoutent des dés aux Jets d'Action. L'Attaquant annonce ses bonus en premier. Les Bonus ne s'appliquent qu'une fois par Lancer. Les Bonus de Combat ne s'appliquent qu'aux Actions de Combat, pas aux Actions Dynamiques.

Cible Facile : Attaquer une Cible Facile donne +1 dé.

En Hauteur : Si le socle de votre figurine est au moins 1 pouce au-dessus de celle de l'adversaire, ajoutez +1 dé.

Couvert : Un défenseur doit être derrière un élément de décor, les Suprêmes, Monstres et Minions ne comptent pas. Les Monstres, les figurines sur un socle de 80mm ou plus, les Objets et les Structures n'ont pas de Couvert. Le Couvert n'intervient pas pour une Action En Contact.

- **Couvert Standard** → +1 dé (Décor Fragile ou Solide),
- **Couvert Renforcé** → +2 dés.

En Groupe : Si l'Attaquant et le Défenseur sont en contact, et que l'un d'eux au moins est en contact avec un Ennemi, la figurine étant en contact avec le moins d'ennemi ajoute +1 dé.

Charge : +1 dé quand une Action de Combat est utilisée dans la même Activation qu'une Action de Mouvement pour attaquer une figurine En Contact. Sauf si la figurine Attaquante était en contact avec un ennemi en début d'Activation. La Charge ne s'applique qu'à la première Action de Combat, pas aux suivantes.

Plus Grand : Si le socle de votre figurine est plus grand, +1 dé.

Fracasse tout : Figurines avec Frappe/Frappe Puissante ou Projection/Projection Puissante peuvent utiliser un objet pour +1 dé. L'Attaquant doit être En Contact avec un Objet ou l'avoir été pendant son Action de Mouvement de la même Activation. Après l'Action, l'Objet subit Dommages 1 et s'il n'est pas détruit, est placé en contact avec les deux figurines, ou au plus près possible.

Fort : L'Attaquant lance +1 dé contre une Cible X. Différents bonus Fort peuvent s'appliquer.

Faible : Si le Défenseur est Faible contre votre descripteur X, +1 Dé en tant qu'Attaquant.

CONDITIONS DE BATAILLE

En contact : Une figurine dont le socle touche l'élément de décor ou le socle d'une autre figurine est En Contact.

Chute : Une figurine qui chute subit Dommages 1 et Sonné pour chaque tranche complète de 3 pouces. Une Chute inférieure à 3 pouces n'a pas d'effet. La figurine est placée en contact avec le Décor d'où elle est tombée. Si le socle de la figurine est en Contact avec une autre figurine, cette figurine subit un **Écrasement**. Un Écrasement provoque Dommages 1 et Sonné pour chaque tranche complète de 3 pouces de la Chute.

Un Suprême peut Chuter volontairement en utilisant une Action de Mouvement. Un Mouvement de type Sprint ou Bond qui se termine par une Chute ne peut être combiné avec une autre Action, et le mouvement se termine sur le point de Chute. Les autres types de mouvement peuvent continuer leur déplacement et leur activation.

Les effets de déplacement qui provoquent une Chute déplacent la Cible, puis résolvent la Chute et tout Écrasement, puis continue le Déplacement si nécessaire.

Sonné : Une figurine Sonnée est une **Cible Facile** et remplace son type de mouvement par Sprint. L'état disparaît lors de la phase d'effets.

ÉLÉMENTS

Air : Air est **Fort/Eau** et **Vol**.

Eau : Eau est **Fort/Feu** et **Mécanique**.

Feu : Feu est **Fort/Terre** et **Non-Vivant**.

Terre : Terre est **Fort/Air** et **Structures & Objets**.

Lumière : Lumière est **Fort/Ténèbres** et **Extérieur**.

Ténèbres : Ténèbres est **Fort/Lumière** et **Vivant**.

STATUTS

Exclusion : N'affecte pas X.

Immunité : Pas affecté par X.

Limite : N'affecte que X.

TERRAIN

Inanimé : tout élément de décor est **Inanimé** et possède une **Immunité/Dommages** provenant d'Actions Exclusives lancées avec ☹️ ou ✖️.

Le Trait 🛡️ pour les Structures et les Objets est une Difficulté Fixe.

DÉFENSE DES STRUCTURES ET PV :

Les bâtiments et autres sont des Structures et ont **Immunité/Effets de déplacement**.

- Fragile 🛡️ 5
- Solide 🛡️ 7
- Renforcé 🛡️ 9

PV de Structure : Petite 4 PV ; Moyenne 8 PV ; Grande 12 HP.

OBJETS

Les Objets peuvent être ramassés et ont 🛡️ 5. Leur rang indique leur taille.

📦 indique la valeur requise pour pouvoir utiliser l'Objet avec **Fracasse tout !** ou **Lancer**.

- Rang 1 - Petit : 1 PV 📦 1+
- Rang 2 - Moyen : 2 PV 📦 5+
- Rang 3 - Grand : 3 PV 📦 7+

Chaque fois qu'un Objet est **Lancé** ou utilisé avec **Fracasse tout !** il subit **Dommage 1**.