

FEUILLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE POUR PULP CITY SUPREME EDITION

MISE EN PLACE

- Choisir un Niveau de Rencontre.
- Choisir son Équipe : Suprêmes et Acolytes; Niveaux des Suprêmes jusqu'au Niveau de Rencontre, Acolytes jusqu'au total d'Acolytes+.
- Faire le Jet de Tactique; vainqueur choisit l'Avantage Tactique ou Logistique.
- Déterminer le Scénario (au choix ou au hasard) et les Vignettes.
- Installer la table, en incluant les éléments de Scénario et de Vignette (Terrain et Jetons).
- Déployer les Citoyens.
- Déployer les Suprêmes et les Acolytes, sauf les Infiltrés (celui avec l'Avantage logistique choisit la ZD).
- Déployer les Infiltrés.
- Procéder au Jet d'Initiative du Premier Round.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

- Jet d'Initiative
- Calcul de la Réserve d'Action (somme des PA+ de l'équipe, hors membres KO)
- Effets (fin des Effets et Pouvoirs en cours, puis démarrage des nouveaux Pouvoirs)
- Tours (Activations)
- Fin du Round

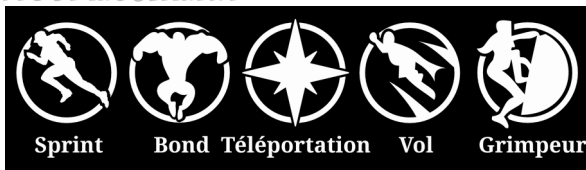
COUPS DE GÉNIE

Action éclair : Déplacer un Suprême, le Fatiguer en suivant les règles standards de Mouvement.

Domination : Ajouter un PA à votre Réserve d'Action.

Booster : Sélectionner un Suprême, il bénéficie automatiquement de **Boost 1**.

TYPES DE MOUVEMENT



Immuable : 'X' en type de déplacement, ne peut pas bouger, et a **Immunité/Effets de Déplacement**.

Sprint : Toute figurine peut se déplacer en Sprint.

Bond : Se déplace à X pouces. Immunité / Chute et Immunité / Terrain Dangereux si le mouvement total permet de passer à travers. +1D en Charge.

Téléportation : se déplace à X pouces, à travers le décor ou les figurines; Immunité / Chute; Immunité / Terrain Dangereux et Immunité / Terrain Infranchissable si le mouvement total permet de passer à travers.

Vol : se déplace à X pouces horizontalement, sans limites verticalement; Immunité / Chute; Immunité / Terrain Dangereux; Immunité / Terrain Infranchissable si le mouvement total permet de le traverser; Mouvement de type Sprint dans les Structures Fermées; toujours En Hauteur.

Grimpeur : se déplace à X pouces; Immunité / Chute; Immunité / Terrain Dangereux si un seul mouvement permet de le dépasser; En Hauteur si En Contact avec un élément de Terrain.

TRIADE DES ORIGINES / RÉSULTATS À ÉGALITÉ

- **Mystère bat Nature** (🔴 > 🔵)
- **Nature bat Science** (🔵 > 🟡)
- **Science bat Mystère** (🟡 > 🔴)

BONUS DE COMBAT

Dés de Bonus pour l'Attaquant/Défenseur :

- **En Hauteur** : +1 dé.
- **En Groupe** : +1 dé.
- **Boost** : +1 dé par dé de Boost 'dépensé'.
- **Plus Grand** : +1 dé.

Dés de Bonus uniquement pour l'Attaquant :

- **Cible Facile** : +1 dé.
- **Charge** : +1 dé.
- **Bond** (bonus à la Charge): +1 dé.
- **Fracasse tout** : +1 dé.
- **Fort** (contre un Élément, une Origine, un Type ou un Rôle) : +1 dé.
- **Faible** (Défenseur est Faible/X): +1 dé.

Dés de Bonus uniquement pour le Défenseur :

- **À Couvert**: Couvert standard +1 dé; Couvert renforcé +2 dés.

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**.

STRUCTURES

Fragile 🛡️ 5: bois ou tôle ondulée.

Solide 🛡️ 7: pierre, briques, ciment ou acier.

Renforcé 🛡️ 9: coffre de banque, bunker anti-bombardements.

PV des Structures : Petite 4 PV; Moyenne 8 PV; Grande 12 PV.

OBJETS

Tous les Objets ont 🛡️ 5. Chaque fois qu'un Objet est utilisé avec une Action LNC ou un Bonus de Combat Fracasse Tout, il subit **Dommages 1**.

- **Rang 1 – Petit** : 1 PV; lampadaires, vélos, poubelles, caddies, panneaux, feux tricolores. Nécessite 🏠 1+
- **Rang 2 – Moyen** : 2 PV; voitures, bennes, cabines téléphoniques, motos, petits bateaux, arbres, containers vides, n'importe quoi de la taille d'un van. Nécessite 🏠 5+
- **Rang 3 – Grand** : 3 PV; hélicoptères, avions de chasse, avions de ligne, camions, soucoupes volantes, arbres massifs, containers pleins, tanks. Nécessite 🏠 7+

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES ACTIONS POUR PULP CITY SUPREME EDITION

ACTIONS/TYPES D'ACTION

AUR X (Aura)

LDV requisite: Non.

Cibles: Figurines à X pouces de l'Attaquant jusqu'à la Phase d'Effets suivante.

CAC (Corps à Corps)

LDV requisite: Oui

Cibles: 1 figurine En Contact.

IND X (Indirecte)

LDV requisite: Non.

Cibles: 1 figurine à X pouces de l'Attaquant. Instantané.

IST (Instantané)

LDV requisite: Non.

Cibles: Figurine utilisant l'Action, ou selon description.

OND X (Onde)

LDV requisite: Non.

Cibles: Figurines à X pouces de l'Attaquant. Instantané

PRC X (Percée)

LDV requisite: Oui

Cibles: Figurines dans une zone jusqu'à X pouces de l'Attaquant, et large comme le socle de l'Attaquant. Après résolution, placer l'Attaquant au bout de cette zone.

PRJ X (Projectile) or LNC X (Lancer)

LDV requisite: Oui

Cibles: 1 figurine à X pouces de l'Attaquant. Instantané. Lancer requiert un Objet. Les figurines Lancées subissent Dommages 1.

RAY X (Rayon)

LDV requisite: Oui

Cibles: Figurines dans une zone jusqu'à X pouces de l'Attaquant, et large comme le socle de l'Attaquant. Instantané.

RCT/ X (Réaction)

LDV requisite: Oui

Cibles: Déclenchée par Ennemi venant au Contact (RCT/CTC); Dommages subis (RCT/DMG); Effet déplacement subi (RCT/DPL); Cible d'une action (RCT/CIB). Si X renseigné, portée maximum de la réaction.

EFFETS: FX & EFX

Les FX doivent être appliqués. Le joueur actif choisit d'appliquer les EFX ou non. Les Effets suivis de (E) durent jusqu'à la Phase d'effets.

Affaiblissement X

Le Défenseur réduit le nombre de dés pour ses jets d'action de X, avec un minimum de 1. (E)

Anti-Boost X

Retirer X dés de Boost du Défenseur.

Attaque X

La Cible ajoute X dés à ses jets d'action en tant qu'Attaquant. (E)

Boost X

La Cible gagne X dés de Boost. Un dé de Boost peut être ajouté à un jet d'Action.

Cible supplémentaire X

Appliquer les FX (pas les EFX) à une figurine à X pouces du Défenseur. Une figurine ne peut être qu'une fois par jet d'action désignée Cible supplémentaire.

Contrôle mental

Le Défenseur peut immédiatement être forcé de réaliser une unique Action, en respectant sa Limite PA et les coûts de l'action. Les PA requis sont pris dans la Réserve de l'Attaquant, et rajouté aux PA dépensés par le Défenseur.

Dommages X

Le Défenseur perd X PV.

Défense X

La Cible ajoute X dés à ses jets d'action en tant que Défenseur. (E)

Effets de Déplacement

Ne peuvent pas déplacer les cibles à travers d'autres figurines, des Objets ou des Structures, et stoppent en cas de contact avec du Terrain ou une autre figurine. Si Perso / X, traiter l'Attaquant comme la Cible, et la Cible comme l'Attaquant dans la description, exception faite de Perso / Bouge, qui permet à l'Attaquant de bouger.

Attire X

Le Défenseur est rapproché de X pouces de l'Attaquant, ou du centre de l'Explosion. S'il rentre en contact (avec l'Attaquant ou le centre de l'Explosion), il s'arrête.

Bouge X

Le Défenseur est déplacé de X pouces, dans une direction choisie par l'Attaquant.

Repousse X

Le Défenseur est déplacé de X pouces dans la direction opposée à l'Attaquant, ou au centre de l'Explosion.

Chope & Lance

Cible de 40mm et moins subit d'abord les autres FX et EFX. Attaquant peut immédiatement utiliser son action de type Lancer, utilisant le Défenseur comme un Objet. Puis les EFX du Lancer peuvent être répartis entre le Défenseur (du Lancer) et la figurine Lancée.

Enchaînement

Résoudre l'Action, puis l'Attaquant peut réaliser une nouvelle Action Exclusive, au coût habituel.

Explosion X

Toute figurine partiellement à X pouces du centre du socle de la cible subit une Attaque identique, avec un jet d'action séparé, mais sans autre effet Explosion X. Si le jet d'action initial échoue, l'adversaire ciblé peut déplacer le centre de l'Explosion jusqu'à 2 pouces. L'Explosion a quand même lieu. L'Attaquant produisant une Explosion avec ☹ possède une **Immunité** à son Action.

Faible/X

Le Défenseur devient Faible contre X. S'il l'est déjà, rien ne change. (E)

Fatigue

Une figurine peut être Fatiguée deux fois, puis ne peut plus réaliser d'action de mouvement pour le round. La Fatigue est retirée durant la phase d'effets. Une figurine ne peut choisir de se Fatiguer via une Action ou un Pouvoir que si elle peut subir cette Fatigue. Si elle a déjà subi deux Fatigues dans ce round, elle ne peut pas utiliser d'Actions qui coûtent de la Fatigue ou incluent Perso / Fatigue.

Invocation/X

Invoke X.

Perso/X

L'effet indiqué (X) est appliqué à l'Attaquant.

Soins X

Le Défenseur récupère X PV perdus.

Sonné

Le défenseur se déplace avec Sprint et est une Cible Facile. (E)

Spécial/X

Décrié sur la carte.

Spectral

Le Défenseur devient Spectral. Une figurine Spectrale a Immunité / Actions Exclusives ☹, ☹, ✨ et ✨ et ne peut pas utiliser d'Actions Exclusives ☹, ☹, ✨ ou ✨. Son type de mouvement devient Téléportation. Elle ne compte pas comme étant en Contact, ne peut pas être Encombrée et ne compte pas pour le bonus En Groupe. (E)