

INTRODUCTION AU JEU

TABLE DES MATIÈRES

Comment Jouer les Pages Perdues.....	3
Compagnons.....	3
Module de la Cité Vivante.....	4
Liste Complète du Matériel.....	4

LISTE DU MATÉRIEL



4 tuiles District



7 cartes Corps



30 cartes Ennemi



26 cartes Augmentation de Classe



13 cartes Cyberchat



4 cartes Cyberchien



12 cartes Événement de la Cité Vivante



50 cartes Scénario



3 fiches de Boss



21 cartes Trophée de la Cité Vivante



5 fiches de Scénario



1 fiche de Statut



11 silhouettes de Corps et de Boss



3 pions Ascend



10 pions Cité Vivante

COMMENT JOUER LES PAGES PERDUES

Les Scénarios de cette extension peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Ils ne suivent pas une trame générale : chacun constitue une histoire indépendante qui n'est pas reliée à celle de la boîte de base. Toutefois, les Scénarios des Pages Perdues étant un peu plus difficiles que ceux de base, il est recommandé de bien maîtriser les règles avant de les jouer.

COMPAGNONS

Lors de chaque Scénario, les joueurs peuvent ajouter un des Compagnons. Pour cela, il faut d'abord que le Compagnon soit Déverrouillé (dans le cas du Cyberchien). Effectuez la mise en place du Compagnon et lisez ses règles spéciales. Notez que l'utilisation des Compagnons a tendance à faciliter le jeu. N'oubliez pas non plus que certains Compagnons sont Verrouillés au départ : au début de la campagne des Pages Perdues, le Cyberchat est le seul Compagnon disponible.



Le Cyberchat est une véritable bénédiction pour les joueurs qui se trouvent sur sa tuile District ou sur une tuile adjacente. Si les joueurs décident d'ajouter le Cyberchat à leur partie, effectuez la mise en place indiquée sur la carte Référence du Cyberchat, qui comprend les paquets Quête et Bénédiction, la pile Bénédiction Active, ainsi que le placement du Cyberchat sur la tuile District qui contient le Premier Joueur.

Bénédictions et Quêtes

Au début de chaque Scénario, lors de la mise en place, révéléz 1 des cartes Bénédiction déverrouillées. Elle est considérée comme une Bénédiction Active. Il ne peut jamais y avoir plus de 1 Bénédiction Active à la fois. Quand une nouvelle Bénédiction est obtenue, le joueur qui a accompli la Quête décide s'il veut remplacer la Bénédiction Active actuelle par la nouvelle, ou s'il préfère placer cette dernière au bas de la pile Bénédiction Active.

Il ne peut jamais y avoir plus de 1 carte Bénédiction Active à la fois, celle au sommet de la pile Bénédiction Active.

Au début de chaque phase de Planification, le Premier Joueur peut changer l'ordre de la pile Bénédiction Active, changeant ainsi la Bénédiction Active. Le Cyberchat peut être déplacé par le Premier Joueur lors de la phase d'Action de celui-ci comme s'il possédait une valeur de DEP de 1. Le Cyberchat ne peut pas se déplacer sur une tuile District face cachée. Le Cyberchat n'est pas considéré comme un joueur et ne possède pas d'♥.



Le Cyberchien est un Compagnon plus actif.

Si les joueurs décident d'ajouter le Cyberchien à leur partie, effectuez la mise en place indiquée sur la carte Référence du Cyberchien, ce qui inclut de placer le Cyberchien sur la tuile District qui contient le Premier Joueur, révéléz les cartes Augmentation du Cyberchien, et placer 2 ♠ sur sa carte Référence.

Pendant la partie, les effets d'Augmentation du Cyberchien peuvent être activés si la condition est remplie et que le ♠ est défaussé de sa carte Référence. Notez que ces effets ne fonctionnent que sur la tuile District qui contient le joueur qui les a déclenchés. Le Premier Joueur décide d'activer ou non les capacités du Cyberchien.

Lors de la phase d'Action, le Cyberchien peut être déplacé comme s'il possédait une valeur de DEP de 3. Le Cyberchien ne peut pas se déplacer sur une tuile District face cachée. Le Cyberchien n'est pas considéré comme un joueur et ne possède pas d'♥.

Important :

Le Cyberchat et le Cyberchien ne peuvent jamais être en jeu en même temps ! Lors de la mise en place, vous ne pouvez choisir qu'un seul Compagnon.