

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

Cómo jugar a Páginas perdidas.....	3
Compañeros.....	3
Módulo Ciudad Viva.....	4
Lista completa de componentes.....	4

COMPONENTES



4 losetas de Distrito



7 cartas de Funda



30 cartas de Enemigo



26 cartas de Mejora de Clase



13 cartas de Ciberperro



4 cartas de Ciberperro



12 cartas de Evento Ciudad Viva



50 cartas de Escenario



3 tableros de Lugarteniente



21 cartas de Recompensa Ciudad Viva



5 hojas de Escenario



1 Registro de Progreso



11 figuras de Funda, Compañero y Lugarteniente



3 fichas de Ascend



10 fichas de Ciudad Viva

CÓMO JUGAR A PÁGINAS PERDIDAS

Los Escenarios de esta expansión pueden jugarse en cualquier orden, ya que no siguen una historia lineal; cada uno es una aventura independiente que no interactúa con la historia del juego básico. Aun así, dado que los Escenarios de *Páginas perdidas* pueden ser un poco más difíciles que los del juego básico, están recomendados para jugadores que conozcan bien las reglas del juego.

COMPAÑEROS

Los jugadores pueden incluir un Compañero en cada Escenario. Tiene que ser un Compañero que ya esté Desbloqueado (en el caso del Ciberperro). Si lo hacéis, resuelve la preparación del Compañero elegido y lee sus reglas especiales. Ten en cuenta que jugar con Compañeros hace que la partida sea más fácil. Recuerda que no todos los Compañeros comienzan Desbloqueados: al principio de la campaña *Páginas perdidas* solo el Ciberperro está disponible como Compañero.



CIBERGATO

El Ciberperro concede Bendiciones a los jugadores que estén en su loseta de Distrito o adyacentes. Si decidís añadir el Ciberperro a la partida, resuelve su preparación tal y como se indica en la carta de Ayuda del Ciberperro: prepara el mazo de Misión, el de Bendición, la pila de Bendición Activa y pon el personaje del Ciberperro en la loseta de Distrito con el Jugador Inicial.

Bendiciones y Misiones

Al principio de cada Escenario, durante la preparación, **revela** una de las cartas de Bendición Desbloqueadas. Se considera una Bendición Activa. Durante la partida, los jugadores pueden completar Misiones para activar otras cartas de Bendición. Solo puede haber una única Bendición Activa a la vez, la que está en la parte superior de la pila de Bendición Activa. Cuando se obtenga una Bendición, el jugador que completó la Misión podrá decidir poner la Bendición recién obtenida como la Activa o ponerla en el fondo de la pila de Bendición Activa.

Al principio de cada fase de Planificación, el Jugador Inicial puede cambiar el orden de la pila de Bendición Activa, cambiando así la Bendición Activa.

El Jugador Inicial puede **mover** el personaje del Ciberperro durante su fase de Acción como si tuviera MOV 1. El Ciberperro no puede entrar en losetas de Distrito boca abajo. El Ciberperro no se considera un jugador y no tiene ♥.



CIBERPERRO

El Ciberperro es un Compañero más activo.

Si decidís añadir el Ciberperro a la partida, resuelve su preparación tal y como se indica en la carta de Ayuda del Ciberperro: pon el personaje del Ciberperro en la loseta de Distrito con el Jugador Inicial, **revela** las cartas de Mejora del Ciberperro y pon 2 ♥ en la carta de Ayuda del Ciberperro.

Durante la partida, se podrán activar las Mejoras del Ciberperro si se cumple la condición y se descarta 1 ♥ de la carta de Ayuda del Ciberperro. Ten en cuenta que esas Mejoras solo funcionan en la loseta de Distrito del jugador que desencadenó el efecto. El Jugador Inicial decide si activa las habilidades del Ciberperro o no.

Durante la fase de Acción, el Ciberperro puede **moverse** como si tuviera MOV 3. El Ciberperro no puede entrar en losetas de Distrito boca abajo. El Ciberperro no se considera un jugador y no tiene ♥.

Importante

¡No puedes incluir el Ciberperro y el Ciberperro en la misma partida! Durante la preparación solo puedes escoger un Compañero.