



ÉLÉMENTS VERROUILLÉS

SURFEUR

DEP

3

ÉTAPE LANCEMENT :

Dépensez 1 

pour résoudre
un effet 

de l'Ennemi Prioritaire.

ATT

2 




1 



2 

PRO

5

1 , déplacez-vous
sur une tuile District
adjacente.



COÛT ▶▶



MNÉMONAUTE

DEP

2

ÉTAPE EFFET DE DISTRICT :

Au lieu de résoudre l'effet de la tuile, un joueur de votre choix situé sur votre tuile

District actuelle

récupère 1 ♥. Appliquez la Trace normalement.

ATT

2



1

Récupérez 1 ♥.



PRO

6



2

COÛT ▶▶



HACHIMAN

DEP

3

À TOUT MOMENT :

Quand vous piochez
2 Ennemis ou plus, vous
pouvez les **attacher** dans
l'ordre de votre choix.

ATT

4 

PRO

4

00

3 

00

3 



4 

COÛT ▶▶




CYBER-REQUIN

DEP

2

ÉTAPE JET DE TRACE :

Vous pouvez subir 2  pour ignorer le résultat et mettre votre Trace à 0.

ATT

2 



2 



4 

PRO

4

COÛT ▶▶



SENTINELLE

DEP

3

PHASE DE COMBAT :

Si vous ne possédez pas d'Ennemis attachés, jetez 2 . Gagnez 1  pour chaque  obtenu.

ATT

3 



1 



1 . Gagnez 1 .

PRO

5

COÛT ▶▶



BÉNÉDICTION



Joueurs sur la tuile District du Cyberchat ou sur une tuile adjacente :

Amélioration :

Quand vous dépensez de l'★ pour piocher des cartes Augmentation de Classe, vous pouvez choisir 1 carte de votre paquet Augmentation plutôt que de piocher les 2 premières cartes. Mélangez ensuite votre paquet.

BÉNÉDICTION



Joueurs sur la tuile District du Cyberchat
ou sur une tuile adjacente :


Une fois par étape Programmation :
Vous pouvez défausser 1 pion Données
au choix de votre Lanceur ou **gagner**
1 pion Données de Base de votre choix.


BÉNÉDICTION



Joueurs sur la tuile District du Cyberchat
ou sur une tuile adjacente :

Une fois par étape Jet de Trace :

Vous pouvez relancer 1 .


Vous pouvez toujours **dépenser**
des  par la suite.

BÉNÉDICTION



Joueurs sur la tuile District du Cyberchat
ou sur une tuile adjacente :

Phase de Combat :

Annulez la première 
que vous devriez **subir**.

BÉNÉDICTION



Joueurs sur la tuile District du Cyberchat
ou sur une tuile adjacente :

Amélioration :

Vous pouvez dépenser 3 
pour accroître votre  max de 2.

BÉNÉDICTION




Joueurs sur la tuile District du Cyberchat
ou sur une tuile adjacente :

Quand vous **vainquez** un Ennemi,
gagnez 1  supplémentaire.

MISE EN PLACE DU CYBERCHIEN

ML1

1. Placez la figurine du Cyberchien sur la tuile District contenant le Premier Joueur.
2. Placez les cartes Augmentation du Cyberchien à côté de cette carte.
3. Retournez cette carte et placez-y 2 .



Le Cyberchien ne peut être utilisé que dans les modes Coopération et Solo !

GROGNEMENT



Sur une tuile District contenant le Cyberchien :

Étape Jet de Trace :




Si le joueur obtient au moins 1 ,
le Premier Joueur peut défausser 1 
de la carte Cyberchien pour ignorer
ce résultat de Jet de Trace.

DISTRACTION



Sur une tuile District contenant le Cyberchien :

Phase de Combat :


Après le Jet des dés d'Ennemi, le Premier Joueur peut défausser 1  de la carte Cyberchien pour changer un résultat  du dé Symbole d'Ennemi en .

VA CHERCHER !



Sur une tuile District contenant le Cyberchien :

Quand vous êtes réinitialisé :

Le Premier Joueur peut défausser 1  de la carte Cyberchien. S'il le fait, ne défaussez pas votre carte Corps.

ORPHELIN



7



1



3



Infligez 2 .
Récupérez 1 .



Gagnez 1 .
Défaussez cette carte.

ORPHELIN



7



1



3



Infligez 2 .
Récupérez 1 .



Gagnez 1 .
Défaussez cette carte.

ORPHELIN



7



1



3



Infligez 2 .
Récupérez 1 .



Gagnez 1 .
Défaussez cette carte.

ORPHELIN



7



1



3



Infligez 2 .
Récupérez 1 .



Gagnez 1 .
Défaussez cette carte.

ORPHELIN



7



1



3




Infligez 2 .
Récupérez 1 .




Gagnez 1 .
Défaussez cette carte.

BOÎTE À BUTIN

Résolvez immédiatement.
Choisissez 1 option :

Piochez un autre Ennemi. **Infligez 5**  à l'Ennemi Prioritaire. Défaussez cette carte.

Gagnez 2 exemplaires de 2 Atouts de votre choix (4 au total). Défaussez cette carte.
Piochez un autre Ennemi.

Gagnez 2 . Défaussez cette carte.
Piochez un autre Ennemi.

ONIBITO



9



3



2

Perdez tous les
Atouts de votre piste
Atout la plus haute
(en cas d'égalité,
choisissez).



Perdez 1 Atout.
Gagnez 2 autres Atouts
de votre choix.



Infligez autant de
que votre piste Atout
la plus haute.

ONIBITO



9



3



2

Perdez tous les
Atouts de votre piste
Atout la plus haute
(en cas d'égalité,
choisissez).



Perdez 1 Atout.
Gagnez 2 autres Atouts
de votre choix.



Infligez autant de
que votre piste Atout
la plus haute.

ONIBITO



9



3



2

Perdez tous les
Atouts de votre piste
Atout la plus haute
(en cas d'égalité,
choisissez).



Perdez 1 Atout.
Gagnez 2 autres Atouts
de votre choix.



Infligez autant de
que votre piste Atout
la plus haute.

ONIBITO



9



3



2

Perdez tous les
Atouts de votre piste
Atout la plus haute
(en cas d'égalité,
choisissez).



Perdez 1 Atout.
Gagnez 2 autres Atouts
de votre choix.



Infligez autant de
que votre piste Atout
la plus haute.

ONIBITO



9



3



2

Perdez tous les
Atouts de votre piste
Atout la plus haute
(en cas d'égalité,
choisissez).




Perdez 1 Atout.
Gagnez 2 autres Atouts
de votre choix.




Infligez autant de
que votre piste Atout
la plus haute.

BOÎTE À BUTIN

Résolvez immédiatement.
Choisissez 1 option :

Piochez un autre Ennemi. **Infligez 5**  à l'Ennemi Prioritaire. Défaussez cette carte.

Gagnez 2 exemplaires de 2 Atouts de votre choix (4 au total). Défaussez cette carte.
Piochez un autre Ennemi.

Gagnez 2 . Défaussez cette carte.
Piochez un autre Ennemi.



ÉLÉMENTS VERROUILLÉS