





























































COMPÉTENCES & PROFESSIONS IMPLIQUANT UN CONFLIT				
Les deux factions jouent 1 carte Action + 1 carte aléatoire (+1 si Compétence d'élite). La faction avec le plus haut score gagne. En cas d'égalité : les deux Factions jouent de nouveau 1 carte Action + 1 carte aléatoire				
COMPÉTENCE	ICÔNE	REQUIERT DANS LA ZONE		RÉSULTAT
		CONT.	ICÔNE	
ASSASSINAT ASASSIN		NON	YES	CIBLE : Personnage se trouvant dans la même zone. Si l'action réussit, le Personnage est retiré du jeu. De plus, dans tous les cas, si la carte aléatoire de l'assassin est : 0-1 il meurt ; 8 l'assassin et sa cible meurent
PROCÈS AVOCAT		YES	YES	CIBLE : Personnage ou Propriété en jeu et portant l'icône CRIMINEL ou CORRUPTION, quelle que soit sa Megacorporation. Si l'action réussit, la cible est défaussée.
SÉDUCTION		YES	YES	CIBLE : Personnage en jeu. Si l'action réussit, la cible est recrutée par la Faction du séducteur et DOIT être placée sur l'un de ses emplacements libres.
ATTAQUE INFORMATIQUE		YES	YES	CIBLE : toute Megacorporation en jeu. Si l'action réussit, le Hacker vole (2 x carte aléatoire) € à la cible. Si c'est un Hacker d'élite, il peut choisir de désactiver les IA périphériques de la cible jusqu'à la fin du tour, à la place.
AUTOCOMBAT		NON	YES	Permet de participer à une soirée d'autocombat à l'Anficirco (1 Personnage par Corporation). Le vainqueur et l'organisateur gagnent chacun (carte aléatoire +1) €.
SABOTAGE		YES	YES	CIBLE : toute Propriété en jeu (SAUF Projets majeurs) Si l'action réussit, la cible reçoit un marqueur « dégâts / zone interdite ». De plus, dans tous les cas, si la carte aléatoire du saboteur est : 0-1 le saboteur meurt ; 8 le saboteur meurt, sa cible est endommagée et l'un des trois managers de la cible meurt (au choix de la cible).
PROFESSIONS ET COMPÉTENCES INNÉES N'IMPLIQUANT PAS UN CONFLIT				
SOCIABILISATION		YES	YES	Nuit au casino : piochez une carte et recevez ou payez : 0 -10K ; 1-2 -5K ; 3 0K ; 4-5 +5K ; 6 +10K ; 8 +20K
BUSINESS EFFICACE		YES	YES	Recevez (carte aléatoire) € dans une zone avec l'icône BUSINESS.
ANIMATION SUSPENDUE		NON	NON	DOIT utiliser au moins une IA périphérique lors d'envoi d'agents. Bonus de +1 si icône HACKER.
TECHNICIEN		NON	NON	Reçoit +1 dans le soutien de la part des Robots. Peut réparer les Propriétés sabotées durant une étape Réparations moyennant 10K (5K si technicien d'élite).
PILOTE		NON	YES	Bonus de +1 dans les confrontations du spacioport.
MYSTECH		NON	NON	Un leader Mystech reçoit +1 dans le soutien de la part des autres Mystech se trouvant dans la zone.
OFFICIER DE SÉCURITÉ		NON	NON	-1 point pour les assassinats dans cette zone.
IMMORTEL		NON	NON	Quand ce Personnage meurt, sa Megacorporation peut payer 10K pour qu'il revienne activé au bureau central.
DOPPLEGANGER		NON	NON	Le Personnage peut copier toutes les valeurs X d'un autre Personnage se trouvant dans la zone (s'il n'y a personne, toutes ses valeurs sont égales à 1).
PSYCHIQUE		NON	NON	Dans une confrontation, les psychiques jouent leur carte Action APRES avoir vu celle des adversaires. Les psy d'élite peuvent changer la confrontation en confrontation R&D durant l'étape Identités, à la place.
DIPLOMATE (PEACEMAKER)		NON	NON	Empêche les combats dans sa zone. Les confrontations deviennent des négociations durant l'étape Identités.
TRIPES (GUTS)		NON	NON	Bonus de +1 (+2 si élite) contre les Menaces (qu'il soit leader ou soutien).
CRIMINEL CORRUPTION		NON	NON	Peut être poursuivi.
SCIENTIFIQUE		NON	NON	Reçoit le soutien des labos et assistants scientifiques. Peut assister à l'événement « Congrès Scientifique ».
STAR DES MÉDIA		NON	NON	Un leader Star des média reçoit +1 dans le soutien de la part des autres stars de la zone. Bonus de +2 dans les événements « Fiesta Salvaje (Wild Party) » et « Alfombra Roja (Red Carpet) ».
POLITICIEN		NON	NON	Ne peut être nommé manager.

	NEGOCIATION		CIBLE MENACE		COÛT		CAVORITE	<p>PHASE 1 : DEPLOIEMENT (tours 3 et 4 : révéléz une carte Evénement de Victoire)</p> <p>1 Opportunités 2 Agents</p> <p>PHASE 2 : RESOLUTIONS Si pas de confrontation : CONTRÔLE Si confrontations :</p> <p>1 Initiative 2 Identités 3 Assassinats 4 Périphériques 5 Propriétés 6 Cartes Action 7 Contrôle</p> <p>(tours 3 et 4 : vérifiez les événements de victoire)</p> <p>PHASE 3 : FINAL</p> <p>1 Renvois et contrats 2 Revenus 3 Paiements 4 Réparations 5 Rafraîchissement 6 Projets majeurs 7 Récupération 8 Ordre du prochain tour 9 Défausse</p>
	COMBAT		PARTICIPANTS D'UN EVENEMENT		REVENU		ÎLE	
	SOUTIEN		VICTOIRE		PAIEMENT UNIQUE		LABORATOIRE	
	R&D		POINTS DE VICTOIRE		1 ACTIVATION PAR TOUR		SOUS-MARIN	
	PROJETS MAJEURS		EVENEMENT		DEFAUSSEZ APRES ACTIVATION		NAVETTE SPACIALE	
	HUMAIN		MENACE		PIOCHEZ UNE CARTE OPPORTUNITE		CRONOSCAFO	
	ROBOT		PROPAGATION D'UNE MENACE		ANNULE UNE ACTION		DONNEES	
	CYBORG		MENACE DETRUISANT ZONE INTERDITE		INITIATIVE		BÂTIMENT	
	MUTANT		A TOUS LES JOUEURS		VOIR SUR LA CARTE			
	CYBERIMPLANT		CONTRÔLE DE LA ZONE		BASE LUNAIRE			
	HUMAIN/ROBOT /MUTANT		CARTE ALEATOIRE		DEUX CARTES OPPORTUNITE DANS LA ZONE			

CONFRONTATIONS	Chaque Faction additionne :	Résultat :
 COMBAT  OU NEGOCIATION  R&D (si confrontations avec un psi d'élite ou indiqué par un événement)	(la Faction ayant l'initiative décide) POINTS DE COMBAT / NEGOCIATION / R&D DU LEADER + SOUTIEN D'AGENTS AMIS DANS LA ZONE + BONUS DE ZONE + PERIPHERIQUES (simultanément) + PROPRIETES ACTIVEES DANS LE BUREAU CENTRAL + CARTE ACTION (simultanément)	La Faction avec le plus haut score gagne. En cas d'égalité, c'est celle qui a l'initiative qui gagne. COMBAT : le perdant retire du jeu un Personnage de son choix de la zone. DANS TOUS LES CAS : le gagnant CONTRÔLE LA ZONE.
 MENACES Additionnez les forces des Menaces (certaines doivent être vaincues plusieurs fois pour être arrêtées).	Chaque Faction dans la zone additionne : POINTS DE COMBAT DU LEADER + BONUS DE ZONE + POINTS DE TRIPES DE TOUS LES AGENTS PARTICIPANT + PERIPHERIQUES + PROPRIETES ACTIVEES DANS LE BUREAU CENTRAL + CARTE ACTION	Résultat : LA MENACE GAGNE si AUCUNE FACTION NE SURPASSE sa force. Elle effectue alors l'action décrite contre ses cibles. LA MENACE EST VAINCUE si AU MOINS UNE FACTION SURPASSE sa force. La Faction avec le plus haut score prend le CONTRÔLE (en cas d'égalité, l'initiative départage). Toute Faction ne surpassant pas la force de la Menace perd un Personnage de la zone.