

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ



ПРИВЯЗАННОСТЬ

Этой эмоции просто нужно немного внимания. Когда вы двигаете или усиливаете его, он приобретает жетон +1 интенсивности (если его ещё нет).



ОБОЖАНИЕ

Эта эмоция любит вас (и вашего союзника). Когда вы двигаете или усиливаете его, он приобретает жетон +2 интенсивности (если его ещё нет).



ОТВАГА

Иногда нужно занимать твёрдую позицию! Если вы задействуете Храбрость в Триаде, которая влияет на контролируемую Тёмной стороной границу, вы получаете 1 действие. (Проверьте контроль перед пробуждением Храбрости и получите Действие, даже если Храбрость заставляет Тёмную сторону потерять контроль над Границей).



ДОБЛЕСТЬ

Эта эмоция готова к битве! Когда вы вводите Доблесть в игру, дайте ей по 1 дополнительной эссенции за каждую противоположную эмоцию противника.



ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ

Будем друзьями! Когда вы вводите Общительность в игру, а в той же триаде есть другие светлые эмоции, то дайте Общительности +1 жетон интенсивности.



БЛИЗОСТЬ

Эта эмоция просто хочет иметь кого-то рядом с собой. Когда вы вводите Близость в игру, и в той же Триаде есть ещё одна положительная эмоция, дайте Близости +2 жетона интенсивности.



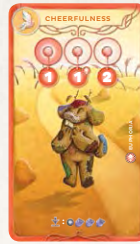
КОМФОРТ

Если вы вводите Комфорт в игру через слот Области, вы можете немедленно выполнить бонусное действие Укрепления в этой Области. (Это не засчитывается в счёт ваших действий на ход. Вы оплачиваете расходы и используете улучшения как обычно. Вы можете разблокировать или улучшить Действие обычным способом).



УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ

Если Удовлетворённость находится в игре, и игра заканчивается, ваша команда получает очки за каждую оставшуюся в игре Крепость Блаженства: 2 очка за каждый Большой Фрагмент и 1 очко за каждый Малый Фрагмент. Приятно, не правда ли?



БОДРОСТЬ

Когда вы вводите в игру Бодрость, вы получаете 3 силы воли. Ура!



ЭЙФОРΙΑ

Когда вы вводите Эйфорию в игру, вы получаете по 2 силы воли за каждую находящуюся на ней эссенцию. Ииикаа!



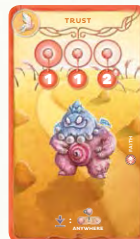
БЕЗОПАСНОСТЬ

Безопасность защитит другие эмоции. Противостоящие духи должны заплатить дополнительно 2 силы воли, чтобы подавить эмоции, смежные с Безопасностью. (Напоминание: каждый слот эмоций примыкает ровно к двум другим слотам). Если есть несколько Безопасностей, их эффекты накапливаются - и враждебной эмоции между ними придётся потратить дополнительно 4 силы воли, чтобы подавить их.



СВОБОДА

Свобода! Свобода-а-а-а! Один раз за ход вы можете переместить Свободу в любой пустой слот эмоций. Вы можете использовать эту возможность в любое время вашего хода (но не во время Действия или Способности).



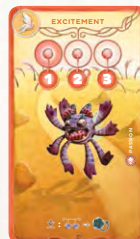
ДОВЕРИЕ

Доверие верит в других, и это вдохновляет их. Когда вы вводите Доверие в игру, вы можете добавить 1 дополнительную эссенцию со своего планшета Духа к любой светлой эмоции на игровой доске. (Доверие доверяет и себе и является допустимой целью для этого эффекта).



ВЕРА

Без сомнения, это сильная эмоция. После использования действия «Усиление», если в игре присутствует Вера, вы получаете 1 Действие. (Это работает, даже если вы используете действие «Усиление», чтобы ввести в игру Веру).



ВООДУШЕВЛЕНИЕ

С вами сейчас начнут происходить хорошие вещи! Когда вы вводите Воодушевление, вы можете заплатить 2 силы воли, чтобы получить 1 Амбицию.

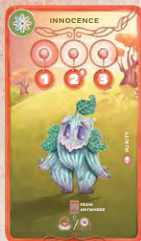


СТРАСТЬ

Когда вы вводите Страсть в игру, получите 1 амбицию. Теперь ничто не может вас остановить!



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ



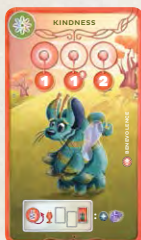
НЕВИННОСТЬ

Невинность может проявиться везде, где есть светлые чувства. Если вы контролируете Область, вы можете вызвать Невинность в любом пустом слоте этой Области. Если вы контролируете Границу, вы можете призвать Невинность в любой пустой слот в этой Триаде Границы. (Или вы можете вызвать Невинность в соседнем слоте, как обычно, если хотите).



ЧИСТОТА

Эта эмоция сильна, потому что ее сердце так чисто! Области и Границы, на которые влияет Чистота, контролируются светлой стороной, независимо от общего количества Интенсивности. (Обратите внимание, что если Чистота находится в слоте Границы, Тёмная сторона может соревноваться за соседнюю Область, блокируя влияние Чистоты).



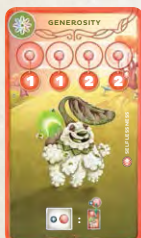
ДОБРОТА

Когда вы используете свою способность поглощения, проверьте Триаду доброты. Если ваш дух находится рядом с любым слотом в этой триаде, ваша способность поглощения дает вам 1 дополнительную силу воли из общего запаса. Доброта жертвует!



ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНОСТЬ

Эта эмоция дарит блага ближайшим духам. Когда вы используете свою способность поглощения, проверьте Триаду Доброжелательности. Если ваш дух находится рядом с любым слотом в этой Триаде, вы можете взять 1 дополнительную силу воли из Сферы во время поглощения, а также вы можете взять 1 дополнительную силу воли из общего запаса.



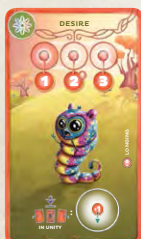
ЩЕДРОСТЬ

Эта эмоция вдохновляет других делиться. Каждый раз, когда светлый Дух получает любое количество эссенции, 1 эссенция может быть добавлена к Щедрости, даже если светлый Дух не находится рядом с ней.



САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ

Эта эмоция верит в вас. Когда вы вводите Самооценку в игру, используйте жетон Вибрации по вашему выбору, чтобы разблокировать или улучшить любое из ваших Действий Духа. (Это работает как способность Амбиций).



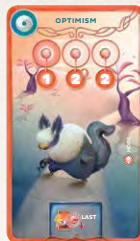
СТРАСТНОЕ ЖЕЛАНИЕ

Сразу после введения Страстного Желания в игру проверьте, входит ли оно в вашу самую длинную цепочку эмоций (или она стала связывающим звеном этой цепи). Если это так, дайте Желанию +1 жетон Интенсивности. Страстное Желание любит друзей!



СТРЕМЛЕНИЕ

Сразу после того, как вы введете в игру Стремление, проверьте, входит ли она в вашу самую длинную цепочку эмоций (или стала связующим звеном этой цепи). Если это так, дайте Стремлению жетон +2 Интенсивности. Стремление стремится стать частью чего-то большого.



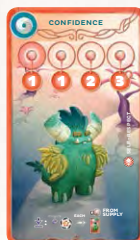
ОПТИМИЗМ

Так трудно сдерживать хорошие эмоции! Последняя эссенция не может быть удалена из Оптимизма с помощью Действия подавления, даже если оно усилено.



НАДЕЖДА

Надежда не может быть подавлена.



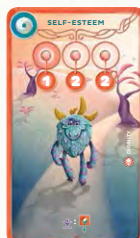
УВЕРЕННОСТЬ

Уверенность здесь, чтобы добиться успеха. Когда вы вводите Уверенность в игру, вы можете дать ей дополнительную эссенцию из общего запаса, вплоть до количества доступных жетонов Амбиций, имеющихся у вашей команды, платя по 1 силе воли за каждую дополнительную эссенцию.



САМОУВАЖЕНИЕ

Пока действует Собственное Достоинство, каждый раз, когда вы тратите Амбиции, вы можете удалить 1 эссенцию от Собственного Достоинства, и поместить её на свой планшет Духа. Ты заслуживаешь это!



САМООЦЕНКА

Эта эмоция верит в вас. Когда вы вводите Самооценку в игру, используйте жетон Вибрации по вашему выбору, чтобы разблокировать или улучшить любое из ваших Действий Духа. (Это работает как Способность Амбиций).



ДОСТОИНСТВО

Достоинство поддерживает ваш дух. Когда вы используете свою способность поглощения, проверьте Триаду достоинства. Если ваш дух находится рядом с любым слотом в этой триаде, вы можете использовать жетон вибрации по вашему выбору, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших Действий Духа. (Это работает как Способность Амбиций).



СПОКОЙСТВИЕ

Найдите минутку, чтобы расслабиться и восстановить силы. Когда вы вводите в игру Спокойствие, выберите одно из следующих преимуществ:

- получить 1 эссенцию;
- или получить 2 силы воли;
- или возьмите 1 карту эмоций.



УМИРОТВОРЁННОСТЬ

Время помедитировать. Когда вы используете свою способность поглощения, проверьте Триаду Безмятежности. Если ваш Дух находится рядом с любым слотом в этой Триаде, выберите одно из следующих преимуществ:

- получить 1 эссенцию;
- или получить 2 силы воли;
- или возьмите 1 карту эмоций.



НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ



ВРАЖДЕБНОСТЬ

Хочешь подраться? Вы можете подавить противоположные эмоции, скиньте с враждебностью, независимо от местоположения вашего Духа.



ЗЛОРАДСТВО

Вы можете подавить противоположные эмоции, скиньте с любой негативной эмоцией, независимо от местоположения вашего Духа. Никто не застрахован!



РЕВНОСТЬ

Эта эмоция хочет того, что есть у других. Когда вы вводите Ревность в игру, вы можете разблокировать или улучшить Действие Духа с помощью жетона Вибрации по вашему выбору. Ваше новое действие или апгрейд должен быть аналогичен действию или апгрейду, которые уже есть у Духа противника.



ЗАВИСТЬ

Зависть хочет это! Когда вы вводите в игру Зависть, выберите Дух противника и удалите 1 жетон вибрации от одного из его улучшений. Затем вы можете разблокировать или улучшить любое из ваших Действий Духа, используя 1 жетон вибрации по вашему выбору. (Учтите, что вы можете повлиять только на улучшение вашего оппонента, но не на базовое действие).



ГНЕВ

А-а-а!!! Давайте их сюда! Когда вы вводите Гнев в игру, возьмите 2 карты эмоций. Оставьте 1 и сбросьте другую.



ЯРОСТЬ

А-а-а-а-а!!! Когда вы вводите Ярость в игру, дайте ей +1 Интенсивности за каждую карту эмоций в вашей руке. Отметьте этот бонус соответствующим счетчиком интенсивности.



ЗАВИСИМОСТЬ

Мне нужно это получить! Когда вы вводите Зависимость в игру, сразу после выполнения действия Призыва, проверьте доступные Амбиции. Если у вас их нет, получите 1 Действие.



ЖАДНОСТЬ

Когда вы используете свою способность поглощения, отметьте триаду Жадности. Если ваш Дух находится рядом с любым слотом в этой Триаде, бонус Сферы сработает дважды. Независимо от того, сколько у вас есть, всегда приятно иметь больше.



ПЕССИМИЗМ

Эта эмоция наверняка заставит вас проиграть. Когда вы вводите Пессимизм в игру, после того, как даёте ему эссенцию, проверьте общее количество жетонов эссенции на эмоциях каждой команды. Если эссенций благих намерений больше, чем тёмных помыслов, дайте Пессимизму +1 жетон Интенсивности.



ОТЧАЯНИЕ

Эта эмоция уверена, что вы обречены. Когда вы вводите в игру Отчаяние, дайте ему +1 бонус к интенсивности за каждые 2 жетона эссенции благих намерений на картах эмоций на основном поле. Отметьте бонус интенсивности соответствующим жетоном интенсивности.



ГОРЕЧЬ

Когда вы вводите Горечь в игру через слот Области, а в этой Области есть Крепость (принадлежащая любой команде), то дайте Горечи +1 жетон Интенсивности. Не сдавайтесь!



АПАТИЯ

Когда вы вводите Апатию в игру через слот Области, и в этой Области есть Крепость Блаженства, то удалите её, если это Малый Фрагмент, или понизьте её до Малого Фрагмента, если это Главный фрагмент. Гарнизону сейчас просто не до сражения.



ВИНА

Пока действует чувство Вины, противостоящим эмоциям трудно бороться с вами. Когда противоборствующий Дух вводит в игру эмоцию с помощью триггера, который её вызывает, ваша команда может выбрать тёмного Духа. Этот Дух получает 1 силу воли.



УГРЫЗЕНИЯ СОВЕСТИ

Эта эмоция заставляет врагов чувствовать себя виноватыми, заставляет оправдываться. Пока действует Угрызение Совесть, триггеры противника с вызовом других эмоций, не работают.



СКУКА

Эта эмоция заставляет ваших противников бездействовать. Пока действует Скука, всякий раз, когда светлый Дух использует одно или несколько улучшений с Действием Движения, ваша команда может выбрать тёмного Духа. Этот Дух получает 1 силу воли.



БЕЗРАЗЛИЧИЕ

Эта эмоция нагоняет на Духов противника тотальное безразличие. Пока оно действует, всякий раз, когда светлый Дух использует одно или несколько улучшений с любым из своих Действий, ваша команда может выбрать тёмного Духа. Этот Дух получает 1 силу воли.



НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ



НЕПРИЯЗНЬ ↓

Когда вы вводите Неприязнь в игру, вы получаете 1 силу воли за каждый жетон Вибрации на вашем Действии Подавления. (То есть, 1 сила воли, если действие разблокировано, плюс 1 сила воли за каждое обновление).

Хотите избавиться от лишних эмоций? Неприязни нравится эта идея!



ВРАЖДЕБНОСТЬ ↓

Когда вы задействуете Враждебность, вы получаете 1 Амбицию за каждые 2 жетона Вибрации в вашем Действии Подавления. Вы готовы к грохоту?



НЕДОВЕРИЕ ↓

Эта эмоция всегда настороже. Если вы вводите Недоверие в игру в Триаде, которая также содержит противоположную Эмоцию, дайте Недоверию +1 жетон Интенсивности.



ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ ↓

Эта эмоция видит врагов повсюду. Когда вы задействуете Подозрение, прибавьте ему +1 к интенсивности за каждую светлую эмоцию в игре. Отметьте этот бонус соответствующим счетчиком интенсивности.



ЭГОИСТИЧНОСТЬ

Всё для себя! Когда вы заполните все его ячейки эссенции, вы получите 1 Амбицию.



НАРЦИССИЗМ

Эта эмоция самая прекрасная из всех! Если Нарциссизм действует, когда игра заканчивается, получите 1 дополнительное очко за каждую эссенцию на ней.



ОТВРАЩЕНИЕ ↓

Когда вы вводите Отвращение в игру, вы можете выбрать соседнюю эмоцию противника, заплатить 2 силы воли и переместить эту эмоцию в любой пустой слот на доске. Фу! Отвращение не может поверить, что ты прикоснулся к этой вещи! (Если рядом с отвращением есть пустая ячейка, эту способность можно использовать для перемещения эмоции с одной стороны отвращения на другую).



ГАДЛИВОСТЬ ↓

Когда вы вводите Гадливость в игру, вы можете переместить любую эмоцию противника в любой пустой слот. Это можно использовать даже для перемещения эмоции в слот рядом с Гадливостью - близко или далеко, Гадливость всё равно будет ненавидеть его.



СТРАХ

Другие Эмоции косят избежать Страх.

Противостоящий Дух должен заплатить штраф в размере

1 эссенции (в общий запас) при размещении эмоции в слот рядом со страхом.

(Если Дух не может заплатить штраф, Эмоция не может быть вызвана там).



ПАНИКА

Пока действует Паника, противостоящие Души должны заплатить штраф в размере 1 эссенции (в общий запас) при вызове эмоции.

(Если Дух не может заплатить штраф, Эмоция не может быть вызвана).

Ха! Посмотрите на них, они бегут!



НЕНАДЁЖНОСТЬ ↓

Когда вы вводите Ненадёжность в игру, выберите мягкую эмоцию противника и поместите жетон Тревожности на её силу, чтобы обозначить, что способность больше не может быть использована. Этот жетон остаётся, даже если Ненадёжности покидает игру. Если у целевой эмоции есть жетон интенсивности, удалите его.



СОМНЕНИЯ ↓

Когда вы вводите Сомнение в игру, выберите противоположную Эмоцию и поместите жетон Тревожности на её силу, чтобы обозначить, что способность больше не может быть использована. Если у целевой эмоции есть жетон интенсивности, удалите его. Это похоже на действие Ненадёжности, за исключением того, что её можно применить даже к сильным эмоциям - даже у самых сильных бывают сомнения.



ОДИНОЧЕСТВО ↓

Эта эмоция совершенно уверена, что никто другой не хочет находиться рядом с ней. Когда вы вводите Одиночество в игру, и это единственная негативная эмоция в триаде, она получает +1 жетон интенсивности.



ИЗОЛЯЦИЯ

Эта эмоция может справиться с одиночеством.

Изоляцию заблокировать нельзя.

(Другими словами, когда она находится на Границе, она всегда влияет на обе Области).



СМУЩЕНИЕ

Эта эмоция позволяет Тёмной стороне извлекать выгоду из позора других. Каждый раз, когда какая-либо эмоция покидает игру (кроме этой), ваша команда может выбрать тёмного духа. Этот Дух получает 1 силу воли.



СТЫД

Каждый раз, когда другая эмоция покидает игру, ваша команда может выбрать тёмного Духа. Этот Дух может:

- получить 1 эссенцию;
- или получить 2 силы воли;
- или возьмите 1 карту эмоций.

Что бы это ни было, только не говорите Стыду - он не сможет этого вынести.