

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

FORCES OF BALANCE



∞ ПРАВИЛА ∞



MINDCLASH
GAMES

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



5 эссенций тёмных помыслов



5 эссенций благих намерений



20 фишек силы воли



1 памятка сил Баланса



2 двусторонних планшета Баланса



1 планшет команды Баланса



1 диск Намерений



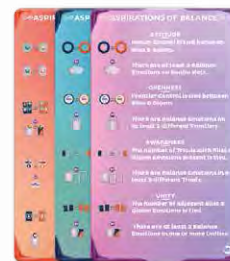
16 карт Мягких эмоций Баланса



6 карт Сильных эмоций Баланса



8 карт Устремлений Баланса



3 памятки Баланса по подсчёту очков



32 жетона вибраций Баланса



5 Малых Фрагментов Крепости Баланса

3 Больших Фрагмента Крепости Баланса



2 счётчика ПО (1 запасной)



1 Венчающая пирамида Крепости Баланса



8 жетонов необузданных вибраций



2 маркера очередности ходов



3 жетона Амбиций



16 жетонов вибраций



2 счётчика действий



2 фигурки духов Баланса (на пластиковых одставках)



4 миниатюры Тёмных Духов



4 миниатюры Светлых Духов



2 миниатюры Духов Баланса

СИЛЫ БАЛАНСА



Пока Светлая и Тёмная сторона борются за контроль над Внутренним миром, в бой вступает новая сила. Ни судья, ни зритель, Баланс - активный участник, стремящийся к тому, чтобы ни одна из сторон не стала доминирующей. И Свет, и Тьма важны для здоровья Церебрии, и Баланс ищет способ их гармоничного сосуществования.

ОБЗОР ИГРЫ

Дополнение Силы Баланса расширяет мир Церебрии, добавляя в игру третью сторону. Этот режим позволяет включить в игру до 6 игроков.

Это дополнение к основной игре. Большинство правил, необходимых для игры, находятся в Своде правил Церебрии. В этой книге объясняются только нюансы, появившиеся при силах Баланса.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Силы Баланса - это третья сторона, наряду со Светлой и Тёмной. В зависимости от количества игроков вы можете использовать вариант стандартных правил "Творец".

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	3	4	5	6
КОЛИЧЕСТВО ТВОРЦОВ	3	2	1	0

ПРИМЕЧАНИЕ: Силы Баланса не могут быть использованы в игре на двоих.

Эти правила одинаковы и для команды или игрокам в команде, и для одного игрока, играющего за Творца.

ПРИМЕЧАНИЕ: Как и в основной игре, вместо того, чтобы играть за Творца, опытный одиночный игрок может попробовать управлять двумя духами одновременно.

ЦЕЛИ

Баланс имеет собственный диск Намерений и оценивает достигнутые Намерения, наряду с другими сторонами.

Баланс не борется за достижение Общих Устремлений. Вместо этого у него есть Тайное устремление с двумя эквивалентными условиями. Первое условие похоже на обычные Устремления, за исключением того, что Баланс выполняет их только тогда, когда Светлая и Тёмная стороны получают ничью. Второе условие - это цель, уникальная для Баланса. Во время Откровения Баланс может получить Малый Фрагмент за выполнение любого условия или Большой Фрагмент за выполнение обоих.

Подобно Светлой или Тёмной стороне, Баланс выигрывает, набирая наибольшее количество очков в конце игры от Фрагментов Личности и диска Намерений.



НАСТРОЙКА ДЛЯ 6 ИГРОВ

B



C

6 Общих устремлений в случайном порядке

8 фишек силы воли

Маркеры очередности ходов

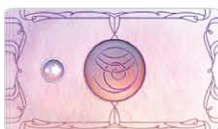


Силы Баланса занимают эту сторону доски

Колода карт Эмоций 1 игрока



Колода карт Эмоций 2 игрока



Жетоны вибрации Колода Сильных эмоций Фрагменты Баланса



Двусторонние жетоны Амбиций



Планшет команды

Strong Emotion Vibe marker supply



Счётчик ПО Диск Намерений



Планшет Духа

Начинает с 1 светлой эссенцией, 1 тёмной эссенцией и 4 силами воли.

2 карты Эмоции в руке

4 жетона необузданных вибраций
Ими разблокируете 4 любых Действия.

Перемешанная колода Тайных устремлений
Верхняя карта должна отличаться от текущего Общего устремления.

Счётчик действий

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

Игровое поле собирается как обычно, но с некоторыми изменениями.

- В сферы кладётся не 7, а 8 фишек силы воли.
- Перед тем, как выложить «Общие устремления», удалите из колоды "Стремление к Рефлексии» (Aspiration of Reflection) и два других случайных Устремления. В игре с Балансом всего 6 Общих устремлений.
- Распределите порядок ходов так, чтобы Силы Баланса ходили третьими и шестыми. Если за Баланс играет один игрок в качестве Творца, всё равно поместите его маркеры в эти позиции.
- Раздайте каждой команде памятку по подсчёту очков.

Баланс размещает своих Духов в последнюю очередь. Духи Баланса могут размещаться на любой Границе, даже если она уже занята. Однако Баланс не выкладывает начальных эмоций.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ БАЛАНСА

Подготовка к игре в целом такая же, как у других игроков, но есть несколько исключений.

ДУХИ БАЛАНСА

У Баланса есть 2 духа. Как и у Света и Тьмы, у каждого есть особая сила:



Ризон - Разум - это стратег. Всякий раз, когда Ризон использует Действие Области, оно всегда стоит на 1 силу воли меньше, чем указано, независимо от того, какая команда контролирует Область, связанную с этим Действием.



Интуиша - Интуиция - это стимул. Каждый раз, когда Интуиция получает какое-либо количество силы воли, она может преобразовать её в эссенцию по своему выбору (светлую или тёмную).

БАЛАНС И ЭССЕНЦИИ (● / ●)

Баланс не имеет собственной эссенции. Его Духи начинают с 1 тёмной эссенцией и с 1 светлой эссенцией.

Во время игры, когда Дух Баланса получает эссенцию, игрок сам решает какую взять. Он может даже взять их сочетание. Тип доступной эссенции будет иметь значение. На карту Эмоций Баланса можно выкладывать либо тёмную, либо светлую эссенцию. Но не обе вместе!

ДИСК НАМЕРЕНИЙ

Баланс имеет собственный диск Намерений, который можно держать рядом с планшетом команды.

ВАЖНО: Дополнение несовместимо с Базовыми правилами игры, представленными в основной книге правил!

ЭМОЦИИ БАЛАНСА

Духи Равновесия могут извлекать выгоду как из светлых, так и тёмных эмоций. У каждого игрока Баланса есть колода из 8 нейтральных (мягких) эмоций, по 2 каждой вибрации. Как и в случае со Светом и Тьмой, каждый игрок Баланса начинает с двумя мягкими эмоциями.



4 типа Мягких эмоций

Несмотря на то, что каждая карта эмоций Равновесия имеет одно и то же название, они обладают разными способностями, зависящими от их вибраций. В отличие от эмоций Света и Тьмы, их способности срабатывают, когда эмоция покидает игру. Силы эмоций Баланса описаны в конце этого свода правил.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда в правилах говорится об эмоциях Равновесия, подразумеваются их Нейтральные и Сильные эмоции.

СИЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ БАЛАНСА



Выберите вибрацию сильных эмоций, когда вы введёте ее в игру. Любая нейтральная эмоция может стать любой из шести сильных эмоций Баланса. В отличие от светлых и тёмных, Сильные эмоции Баланса не имеет заранее определённой Вибрации - вы можете выбрать их Вибрацию, поместив на них соответствующий жетон Вибрации, когда они входят в игру. Их силы объяснены в конце этого свода правил. Подробнее о том, как Баланс взаимодействует с эмоциями, будет рассказано позже, в разделе, посвященном игровому процессу.

УСТРЕМЛЕНИЯ БАЛАНСА

Большая часть уникальности фракции Баланса заключается в их Устремлениях. Они вообще не соревнуются за Общие устремления. У них есть собственный набор из 8 специальных карт Тайных устремлений, состоящий из двух частей:



1. Первое условие похоже на одно из обычных устремлений. (Стремление к Рефлексии - единственное, чего нет в колоде Равновесия). Равновесие достигнет этого условия, если Свет и Тьма сыграют вничью.
2. Второе условие - это цель, уникальная для колоды Баланса. Как правило, это мера некоторого аспекта власти Баланса в Церебрии. Баланс хочет достичь этой цели до следующего Откровения. Список этих условий можно найти в Приложении.

Эти два условия одинаково важны для Баланса. Выполнение любого из двух во время Откровения даст Балансу Малый Фрагмент. Баланс получает Большой Фрагмент при выполнении обоих условий.

ПОДГОТОВКА УСТРЕМЛЕНИЙ

Прежде чем перетасовать свою колоду Тайных устремлений, Свет и Тьма должны удалить Стремление к Рефлексии из своих колод. Затем все три команды перетасовывают свои колоды из 8 Тайных устремлений и кладут их лицом вниз на свои планшеты команд. Как и в основной игре, верхняя карта колоды станет Тайным устремлением команды - они могут посмотреть его в любой момент. Если это устремление такое же, как и текущее Общее, перемешивайте колоду, пока не выпадет другая карта.

ГЕЙМПЛЕЙ

Баланс стремится удержать Свет и Тьму от господства над Церебрией. У Баланса есть свой собственный набор эмоций, каждая из которых может быть совмещена с той или иной стороной, но он также может извлечь выгоду из тёмных и светлых эмоций на доске.

Правила Действий Баланса требуют ряда настроек, приведённых ниже. Мы также объясняем, как Действия Света и Тьмы соотносятся с Духами и Эмоциями Равновесия.



ДЕЙСТВИЯ ДУХА



ДВИЖЕНИЕ ДУХА

Дух Баланса может находиться на одной ячейке с кем угодно. Никто друг другу не мешает и не препятствует.



Вместо улучшения Преодоления (Surmount) у Духов Баланса есть улучшение скорости, поэтому потенциально они могут перемещаться на 3 ячейки за ход.

ПРОБУЖДЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Равновесие может пробудить одну из своих эмоций и сразу выложить на неё эссенцию на выбор: тёмную или светлую. Но до тех пор, пока эта эмоция не покинет игру, она должна придерживаться выбранной стороны.

ALIGNMENT - ПРИВЕРЖЕННОСТЬ

Когда пробуждается нейтральная эмоция, она будет придерживаться той стороны, чьей эссенцией она была заряжена.

Такая позиция сильно сказывается на влияние Тёмных и Светлых сил на Границы и Области.

Однако во всех остальных случаях эмоция Равновесия - это эмоция, противостоящая и Свету и Тьме. Например, Свет или Мрак может подавить эмоцию Равновесия, но не могут усилить её, независимо от её мировоззрения. При оценке сил Тёмных и Светлых Эмоций, относитесь к эмоциям Баланса как к третьей стороне. **Единственное исключение - Suspicion - Подозрение - эта негативная эмоция получает +1 к интенсивности только за положительные эмоции.**

ПРИМЕР:

При подсчёте светлой стороны длины цепочки (Устремления к Единству) Эмоция Баланса (Urgе - Побуждение), со светлой эссенцией на ней, считается частью светлой цепочки. В случае, приведённом ниже, её длина составляет 3. 1 - 3

Однако, если Свет пробудит Страстное Желание (Desire) рядом с Побуждением (Urgе), он не получит жетон +1 Интенсивности 4 - Импульс не будет засчитываться при оценивании сил эмоций.



ПОДАВЛЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Свет и Тьма могут подавлять эмоции Равновесия, независимо от их мировоззрения. Баланс может подавить и светлые и негативные эмоции, но не свои.

ФОРТИФИКАЦИЯ

Баланс имеет собственные фрагменты Личности и может строить Крепости на незанятых фундаментах. Крепость Равновесия добавит интенсивности Свету или Тьме. Баланс платит эссенцией за использование Действие Фортификации - светлую эссенцию при добавлении жетона Интенсивности Света, и тёмной эссенцией, если он выкладывает жетон Интенсивности Тьмы.

При строительстве Крепости Равновесия используйте свой собственный Малый Фрагмент, но используйте жетон +1 Интенсивности той команды, которая в настоящее время контролирует Область. Если никто не контролирует Область, то вы сами можете отдать предпочтение той или иной стороне.

СНОС

Свет или Тьма могут разрушать Крепости Равновесия, независимо от жетона Интенсивности.

Баланс может разрушить Крепости, принадлежащие Свету или Тьме, но затрачиваемая при этом эссенция, должна быть противоположной. Баланс не может разрушать собственные Крепости.

ВОЗВЫШЕНИЕ

Баланс может возвышать только собственные Крепости., затрачивая эссенцию заинтересованной стороны. Крепость нельзя возвышать, если Область контролируется другой командой, не той, за которую стоит Крепость.

ПРИВЕРЖЕННОСТЬ КРЕПОСТЕЙ РАВНОВЕСИЯ

Как и у эмоций, у Крепостей Равновесия тоже есть Приверженность (Alignment). При оценивании Стремления к Защищенности (Aspiration of Fortitude) они засчитываются либо Светлой стороне, либо Тёмной, в зависимости от их жетона Интенсивности.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЭМОЦИЙ

Баланс имеет 6 Сильных эмоций. Каждая нейтральная эмоция может стать любой из этих шести.

Порог трансформации может быть 3, 2 или даже 1. Его значение определяется не Мягкой, а Сильной эмоцией.



Мягкая эмоция



Сильная эмоция

Когда сильная эмоция Баланса входит в игру, она сохраняет эссенцию Мягкой эмоции, поэтому её мировоззрение остаётся прежним. Однако, обладая уникальной способностью, Баланс может выбрать для неё другую Вибрацию. Поместите выбранный вами маркер Вибрации в верхний левый пустой слот на карте Сильной эмоции чтобы обозначить её вибрацию.

ПРИМЕЧАНИЕ: У нейтральных эмоций есть способности, которые срабатывают, когда они покидают игру. Трансформация заставляет её покинуть игру, поэтому действия Трансформации для Баланса всегда будут иметь дополнительную выгоду.



Действия Областей для Баланса в основном такие же, как и для других команд. Ризон может использовать все Действия Области за 1 силу воли меньше (как если бы Области находились под контролем его команды), в то время как Интуишн оплачивает действия Области полностью.

ПАУТИНА МЫСЛЕЙ

Эмоции Баланса не могут быть перемещены ни Светлой, ни Тёмной стороной, независимо от мировоззрения. Так же как и Духи Баланса могут перемещать только свои карты.

ЗЕМЛЯ ЖЕЛАНИЙ

Эмоции не могут быть усилены другой стороной, независимо от Мировоззрения. При усилении карты, обращайтесь внимание на её приверженность.

ДРЕВО ЦЕННОСТЕЙ

Каждый раз, когда Дух Баланса получает эссенцию, игрок выбирает, будет ли она светлая или тёмная или же вообще может взять их комбинацию.





ПОГЛОЩЕНИЕ



Способность Поглощения у сил Баланса работает так же, как у всех, за исключением того, что Баланс не может забирать дополнительную силу воли из Сферы за управления прилегающей Границей. Вместо этого Дух Баланса берет 1 дополнительную силу воли из Сферы за каждую соседствующую Триаду с хотя бы одной Эмоцией Баланса на ней.

Две Триады соседствуют с Духом в Области.



Только одна Триада соседствует с Духом на Границе.

ОТКРОВЕНИЯ

Как и в основной игре, как только Сфера опустошается, вызывается Откровение. Большинство шагов Откровения аналогичны основной игре, но есть несколько изменений, характерных для игры Сил Баланса. Мы повторим все шаги ещё раз, выделив изменения.

1. Каждая сторона показывает свое текущее Тайное устремление (самая верхняя карта в их колоде Тайных устремлений).
2. Свет и Тьма проверяют выполнение своего Тайного и Общего устремления. Это всегда связано с определением, в какой команде чего-то больше. (Если у обеих команд одинаковое количество, устремление не выполнено)

ПРИМЕЧАНИЕ: Невозможно выполнить Тайное устремление другой команды.

3. Если Свет и/или Тьма исполнили какие-либо устремления, они могут добавить Фрагмент к Личности, установив его в центре поля:
 - Команда, выполнившая только одно устремление, добавляет Малый Фрагмент.

- Команда, выполнившая оба устремления, добавляет Большой Фрагмент.
- Если у команды больше нет Фрагментов того типа, который они должны добавить, вместо этого они добавляют свой Венчающий Фрагмент, запуская тем самым конец игры.

4. Команда Баланса проверяет только своё Тайное устремление. Первое условие выполняется, если у Света и Тьмы ничья в измеряемом аспекте. Второе условие выполняется, если Баланс достиг или превысил определённый порог в определённом аспекте.

- Если Баланс выполняет одно из условий, то он добавляет Малый Фрагмент к Личности.
- Если Баланс выполняет оба условия, то добавляет Большой Фрагмент к Личности.
- Если у них больше нет Фрагментов требуемого типа, он добавляет свой Венчающий Фрагмент, вызывая конец игры.

5. Определите новое Общее устремление:

- Текущее общее устремление переворачивается лицом вниз. Оно больше не участвует в игре.
- Команда с наименьшим количеством текущих очков вкпе может переместить одно из оставшихся Общих устремлений на другое место.
- Крайняя левая карта Устремлений станет текущим Общим устремлением.

6. Определите новое Тайное устремление:

7. Каждая команда сбрасывает прежние Тайные устремления в коробку, независимо от того, достигли они их выполнения или нет.
 - Если команда не добавила Фрагментов во время этого Откровения, они могут посмотреть 3 верхние карты своей колоды Тайных устремлений, выбрать 1, замешать остальные в колоду и положить выбранную карту сверху. Выбранное ими устремление не должно совпадать с новым Общим стремлением.
 - Команда, добавившая Фрагмент, просто проверяет свою новую верхнюю карту, чтобы убедиться, что она отличается от новой Общей цели. Если это не так, они тасуют колоду, пока не получат другую.
 - Верхняя карта каждой колоды Тайных устремлений станет новым Тайным устремлением для каждой команды.

7. Если в локации Крепости рядом с опустошенной Сферой есть Фрагмент, который был построен или вознесен до текущего хода, добавьте этот Фрагмент в Личность и удалите связанный с ним жетон Интенсивности из Области. В результате контроль над Областью может измениться.

ПРИМЕЧАНИЕ: Крепость, которую вы построили в этот ход, не может быть добавлена к Личности. Точно так же Крепость, которую вы вознесли в этом ходу (заменяя ее Малый фрагмент на Большой фрагмент), не может быть добавлен в Личность.

8. Наконец, поместите 8 Силы Воли из общего запаса в только что опустошенную Сферу.

ПРИМЕЧАНИЕ: В редких случаях, когда стержень формирующейся Личности становится очень высоким и неустойчивым, предлагаем разделить его пополам и разместить рядом с полем.

ПРИМЕР:

- A** Влияние на Область Тёмной 3-4 и Светлой стороны 1-2 равно. Кроме того, у силы Баланса имеют эмоции в трёх слотах Области 5-7. Это означает, что Баланс выполнил первое и второе условие своего Тайного устремления.
- B** Свет 8-10 контролирует больше Границ, чем Тьма 11-12. Светлые выполнили своё Тайное устремление.
- C** Помимо этого, у них самая длинная цепочка из пяти эмоций 13-17, а у Тьмы только четыре 18-21. Эмоции Баланса также учитываются в этих цепочках. Светлые выполнили и Общее устремление.
- D** В свою очередь, Тёмная сторона наполнила эмоции 11 эссенциями тёмных помыслов, тогда как у Света их только 10. Тёмные Духи также добились своего Тайного устремления.

Все три команды неплохо выступили во время этого Откровения. Баланс добавляет Большой Фрагмент к Личности за выполнение обоих условий своего Скрытого устремления. Свет также добавляет Большой Фрагмент за выполнения как Общего устремления, так и их Тайного. Тьма выполнила только Тайное своё устремление, поэтому они добавляют Малый Фрагмент.



Тайное устремление Баланса



Тайное устремление Света



Общее устремление



Тайное устремление Тьмы



∞ КОНЦОВКА ИГРЫ ∞

Как обычно, конец игры вызывается 3 ситуациями:

- когда одна из команд набирает 20 и более очков на своём диске Намерений;
- когда одной из команд нужно выложить определённый Фрагмент Личности, а его у них уже нет;
- После подсчёта шестого Общего устремления;

При игре с Балансом участвует всего 6 устремлений, поэтому в игре будет не более 6 Откровений.

ПРИМЕЧАНИЕ: в маловероятном случае, когда две или более команд должны разместить свой Венчающий Фрагмент одновременно, команда, запустившая Откровение, получает право установить этот Фрагмент, а другой достаётся 4 очка на диске Намерений (без получения каких-либо бонусов от Диска).

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Подсчитайте окончательные результаты всех трёх команд, как обычно, побеждает тот, у кого больше очков. В случае ничьей побеждает команда с Венчающим Фрагментом. Если ни одна из команд не установила этот Фрагмент, игра заканчивается ничьей.

∞ БЛАГОДАРНОСТИ ∞

ГЕЙМДИЗАЙН

Виктор Петр
Ричард Аманн
с участием
Иштван Почы Фриджес Шёберл

АРТ

Виллу Фаркаш
Тоби Аллен
Джейми Сичел Педро А.
Альберто

3D-ДИЗАЙН

Кристиан Хартманн
Ласло Форгач

ПРАВИЛА

Джейсон А. Холт
Виктор Петр

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Медведев Е.С.



∞ ПРИЛОЖЕНИЕ ∞

ДВА УСЛОВИЯ УСТРЕМЛЕНИЙ БАЛАНСА

У каждого устремления Баланса есть два условия: первое как и у обычного устремления, а второе - уникальное:



Стремление к Отношениям (Aspiration of Attitude): в слотах Областей есть минимум 3 эмоции Баланса.



Стремление к Открытости (Aspiration of Openness): наличие эмоций Баланса минимум на двух Границах.



Стремление к Признанию (Aspiration Awareness): Эмоции Баланса присутствуют как минимум в трёх разных Триадах.



Стремление к Единству (Aspiration of Unity): В одной или нескольких цепочках есть как минимум 2 Эмоции Баланса.



Стремление к Оживлённости (Aspiration of Liveliness): Количество эссенции Тьмы и Света на эмоциях Баланса равно (и больше 0).



Стремление к Универсальности (Aspiration of Versatility): В игре присутствует как минимум 2 эмоции Баланса с уникальной вибрацией. Другими словами, как минимум две эмоции Баланса имеют цвет вибрации, которого нет у команд, с которыми связаны эти эмоции.



Стремление к Защищённости (Aspiration of Fortitude): В игре есть как минимум 2 Крепости Равновесия.



Стремление к Чувственности (Aspiration of Sensibility): в игре присутствует как минимум одна эмоция Баланса с 3 или более интенсивностью.

ДУХИ БАЛАНСА



РИЗОН - ПРИЧИНА, УРАВНИТЕЛЬ

Организованный и бдительный разум - это Дух сдержанности, порядка и внимательности. С помощью Дисциплины (Disciple), своей любимой эмоции, он может урегулировать самые дикие и непредсказуемые конфликты между Светом и Тьмой, обеспечивая равновесие, где бы он ни находился. Ризон - это также Дух, побуждающий к созерцанию и самопознанию: с помощью Любопытства (Curiosity) он никогда не упустит из виду свои цели. Ни один Дух не знает Церебрию лучше, чем Разум - он всегда чувствует себя как дома в любой Области, независимо от того, кому она принадлежит.



Разум может использовать все Действия Области на одну силу воли меньше. (Независимо от того, какая команда её контролирует).



ИНТУИШН - ИНТУИЦИЯ, РАСКРЕПОЩЁННАЯ

Интуиция представляет собой безудержную радость и неустойчивое, непредсказуемое поведение. Будучи Духом творчества и неожиданных решений, она может формировать наполнение Церебрии тёмной или светлой Эссенцией, исходя из своей прихоти. Она может принести Импульс (Impulse) во Внутренний мир, чтобы позволить эссенции течь без привязки, или Побуждение (Urge), чтобы ускорить развитие Личности.



Каждый раз, когда Интуиция получает какое-либо количество Силы Воли, она может преобразовать одну из них в эссенцию по своему выбору.

АССИМЕТРИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ДУХОВ

© РИЗОН - ПРИЧИНА ©

ДВИЖЕНИЕ



Полёт (+1 СВ): Переместитесь на 2 дополнительные клетки.



Команда (+2 СВ): Если вы остановитесь на ячейке, занятой Духом противника, вы можете переместить его фигурку на любое незанятое место.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Появление (+2 СВ): вы можете пробудить эмоцию в любом пустом слоте эмоций, даже в том, с которым вы не соседствуете



Конверсия (без допзатрат): вы можете взять необходимую эссенцию из общего запаса, а не использовать свою. Вы можете сделать это, только если вернёте такое же количество противоположной эссенции с вашего планшета Духа в общий запас.

Например, после пробуждения эмоции вы можете выложить на неё тёмную эссенцию из общего запаса, вернув в запас со своего планшета светлую эссенцию.

ПОДАВЛЕНИЕ

Погашение (Extinguish): стоит 0 СВ вместо 1.



Эмоциональный цикл (Emotional Cycle) (без допзатрат): если вы удалите последнюю эссенцию с эмоции действием Подавления, возьмите карту.

ФОРТИФИКАЦИЯ

Снос (Raze): Стоит 3 СВ вместо 1 СВ и 1 Амбиции

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Наблюдение (Observe) (без допзатрат): после Действия Фортификации вы можете использовать жетон вибрации, соответствующий сброшенной вибрации мягких эмоций, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших действий Духа.

© ИНТУИШН - ИНТУИЦИЯ ©

ДВИЖЕНИЕ



Прятки (Hide and Seek) (+1 СВ): Вместо передвижения, обменяйтесь местами с любым другим Духом.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Поддержка (Bolster): Стоит 3 СВ вместо 1 Амбиции.



Конверсия (Conversion) (без допзатрат): Вы можете взять необходимую эссенцию из общего запаса, а не использовать свою. Вы можете сделать это только в том случае, если вернете такое же количество противоположной эссенции в общий запас со своего планшета Духа.

ПОДАВЛЕНИЕ



Мимика (Mimic) (без допзатрат): После действия Подавления вы можете использовать жетон вибрации, соответствующий цвету подавленной эмоции, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших действий Духа.

ФОРТИФИКАЦИЯ

Возвышение (Exalt): стоит 2 СВ вместо 1 Амбиции.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

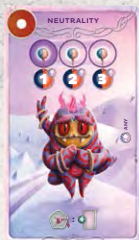


Высшие Духи (High Spirits) (+1 СВ): После действия Трансформации, вытащите карту.

Эмоциональный взрыв (Emotional Outburst): Стоит 0 СВ вместо 1.



МЯГКИЕ ЭМОЦИИ БАЛАНСА



НЕЙТРАЛЬНОСТЬ - NEUTRALITY

Когда эта Нейтральность красного цвета покидает игру, Дух Баланса (по выбору команды) может взять карту Эмоций.



НЕЙТРАЛЬНОСТЬ - NEUTRALITY

Когда эта Нейтральность жёлтого цвета покидает игру, Дух Баланса (по выбору команды) получает 2 СВ.



НЕЙТРАЛЬНОСТЬ - NEUTRALITY

Когда эта Нейтральность с зеленой вибрацией покидает игру, Дух Равновесия (по выбору команды) может получить 1 тёмную или 1 светлую эссенцию.



НЕЙТРАЛЬНОСТЬ - NEUTRALITY

Когда эта синяя Нейтральность покидает игру, выбранный командой дух Баланса может взять жетон вибрации по своему выбору и использовать его, чтобы разблокировать или улучшить одно действие Духа.

СИЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ БАЛАНСА



ПОБУЖДЕНИЕ ↓ Порог трансформации 3

Когда вы вводите Побуждение в игру, выберите Сферу с минимум 3 силами воли и верните 2 из этих силы воли в общий запас. Затем вы можете повернуть Источник Бытия по часовой стрелке один раз. Это не считается использованием вашей способностью Поглощения. Побуждение просто хочет, чтобы Откровение скорее произошло!



ИМПУЛЬС ↓ Порог трансформации 1

Когда вы вводите Импульс в игру, вы получаете эссенцию, равную количеству ячеек для эссенции на карте Импульсе. Вы получаете эссенцию любого типа или их комбинацию. Возможности безграничны!



ВДОХНОВЕНИЕ ↓ Порог трансформации 3

Когда вы вводите Вдохновение в игру, возьмите по 1 жетону вибрации каждого цвета, которого у вас меньше всего, и используйте их, чтобы разблокировать или улучшить свои действия Духа. Пусть ваш разум летает свободно!

(Например, если на вашей доске ровно по одному экземпляру каждого цвета, вы можете добавить ещё по одному экземпляру каждого цвета, таким образом получая 4 ключа для разблокировки или улучшения).



ДИСЦИПЛИНА Порог трансформации 2

Эмоции в той же Триаде, что и Дисциплина, всегда имеют ту же интенсивность, что и Дисциплина. Это отменяет любое добавление или уменьшение интенсивности, включая жетоны интенсивности. Дисциплина не позволит вещам выйти из-под контроля.



ОСТОРОЖНОСТЬ ↓ Порог трансформации 1

Когда вы вводите в игру Осторожность, вы можете уменьшить интенсивность эмоций, которые имеют жетоны интенсивности. Общее уменьшение может быть любым, вплоть до количества ячеек эссенции на Осторожности. Лучше не позволяйте эмоциям становиться слишком сильными!



ЛЮБОПЫТСТВО ↓ Порог трансформации 2

Когда вы вводите Любопытство в игру, посмотрите 4 верхние карты вашей колоды Устремления и положите их обратно в любом порядке. Это может изменить ваше текущее т Тайное устремление. Любопытство может помочь вам добиться больших успехов.

ЛЕГЕНДА



Используйте Поглощение



Дух Равновесия



Ячейки для эссенций



Жетон вибрации



Карта Тайных устремлений Баланса



Карта Эмоций Баланса



Сбросьте карту Эмоций



Мягкая эмоция Баланса



Сильная эмоция Баланса



Трансформация



Малый Фрагмент Личности



Большой Фрагмент Личности



Венчающий Фрагмент Личности