

# CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

## ∞ THE EGO ∞

SOLO OR CO-OP GAME MODE



## ∞ RÈGLES DU JEU ∞

∞ MODE SOLO ∞  
DÁVID TURCZI et NICK SHAW



MINDCLASH  
GAMES

## LISTE DU MATÉRIEL

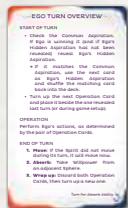
### 12 cartes Opération



3x Defiance  
(Défiance)

4x Endeavor  
(Effort)

5x Judgment  
(Jugement)



**1 Carte de Référence rapide**  
Aperçu du tour d'Ego  
Capacité Absorber

## INTRODUCTION

L'Ego est une force ultime à Cerebria avec la mission sacrée d'assurer la prospérité du monde intérieur par-dessus tout, en ne respectant aucun équilibre ni sens commun.

Tout comme les Esprits, votre ego est là pour vous protéger, mais parfois il vous gâche simplement la vie en compensant de manière excessive tout ce qui touche votre monde intérieur. C'est probablement mieux si vous ne le laissez pas prendre le relais.

## APERÇU

Dans cette variante, vous jouez contre l'Ego.

Vous pouvez jouer soit Joie soit Tristesse. Votre équipe peut avoir 2 Esprits contrôlés par un ou deux joueurs ou 1 Esprit pour un joueur en utilisant les règles du Façonneur. L'équipe adverse - l'Ego - est jouée par l'IA.

L'Ego joue toujours avec 2 Esprits. Ses Actions sont déterminées par la pioche Opération.

La plupart des règles sont les mêmes que le jeu classique.

**NOTE :** Si aucune règle n'indique le contraire, se référer aux règles du jeu classique.

### RECOMMANDATIONS PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie contre l'Ego, nous vous recommandons une partie solo en utilisant le Façonneur. Sinon vous pouvez utiliser la simplification du jeu basique (pas d'Intention, pas d'Émotion Forte). Cependant, vous devez utiliser les règles de configurations présentées ici.

## PLATEAU PRINCIPAL

Mettre en place le plateau principal comme indiqué dans les règles classiques, avec les modifications suivantes :

- Mélangez les 12 cartes Opération. Puis, en les gardant faces cachées, placez-les comme indiqué ci-dessous : le symbole de la carte du dessus doit être en haut, le symbole sur la suivante doit être en bas, la suivante en haut et ainsi de suite. Placez la pioche près du plateau.



Marqueurs Ordre

6 Volonté  
Premier  
joueur

Réserve  
Essence  
joueur

Réserve  
Volonté  
joueur

Aspirations Cachées Ego

Pioche Émotion Ego

Carte de suivi de Volonté

Essence d'Ego

2. Ego n'utilise pas de plateau Esprit. Utilisez le dos d'une carte Émotion Forte pour garder une trace de sa Volonté (gagnée de ses Absorptions ou des Opérations Spéciales ratées). Placez cette carte à côté de la pioche Opération.
3. Ego n'a pas de ressource de départ, de plateau Equipe ni de jeton Ambition.
4. Quand Ego a besoin d'Essence, il la prend de la réserve générale. Il ne gagne pas d'Essence comme les joueurs.
5. Mélangez les Aspirations Cachées d'Ego et gardez-les à proximité, faces cachées pour le moment.
6. Créez une pioche Émotion pour Ego constituée d'une copie de chaque Émotion du camp d'Ego.
7. Rangez les cartes Émotion Forte d'Ego dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées.
8. Vos plateaux Equipe et Esprit sont mis en place comme d'habitude.
9. Placez les Émotions Bleakness / Brightness sur le plateau de cette façon :
  - a. Choisissez un Royaume au hasard. Placez au hasard 1 Bleakness et 1 Brightness sur les 2 emplacements Émotion du Royaume.
  - b. Choisissez un deuxième Royaume au hasard et placez-y une Bleakness et un troisième où vous placerez une Brightness. Ces cartes doivent être placées de telle façon que chacune des quatre Émotions de départ soient situées dans des Trios différents.
  - c. Vérifiez : Joie et Tristesse doivent chacun contrôler 1 Royaume et 2 Frontières.
  - d. Dans le Royaume contrôlé par Ego, placez l'une de ses Figures Esprit. C'est **l'Esprit Influenceur**. (C'est la seule Figure Esprit qui commence dans un Royaume.)
  - e. Placez l'autre Figure Esprit d'Ego sur la Frontière la plus proche de l'autre Émotion d'Ego. C'est **l'Esprit Gardien**.
  - f. Si vous jouez avec 2 Esprits, placez-les sur les Frontières les plus proches de vos deux Émotions. Si vous jouez avec le Façonneur, choisissez l'un de ces deux emplacements.
  - g. Comme vous êtes toujours le premier joueur, vous commencez avec 6 Volonté et sans Absorption pour le premier tour.
10. Révélez la première carte Opération (ne pas la résoudre) et placez-la à côté de la pioche Opération.



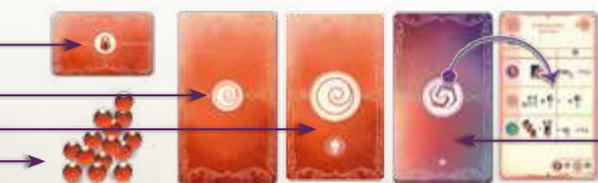
Les 9 Aspirations  
Communes  
en ordre aléatoire

Roue des  
Intentions  
d'Ego



Révélez la première  
Carte Opération

Pioche Opération



## ∞ ORDRE DU TOUR ∞

Votre équipe joue en premier et en troisième, même si vous jouez avec le Façonneur. L'Esprit Gardien (celui sur la Frontière) joue en deuxième et l'Influenceur (celui dans un Royaume) joue en quatrième. Comme d'habitude, l'ordre ne change pas et vous pouvez utiliser les marqueurs Ordre des Joueurs pour vous en souvenir.

**ASTUCE :** Pour vous aider à vous rappeler quel Esprit est en train de jouer, vous pouvez décaler son marqueur Ordre au-dessus de la ligne d'Ordre et le replacer quand il a fini de jouer.

## ∞ APERÇU DU TOUR D'EGO ∞

Vos tours sont joués comme d'habitude, les tours d'Ego se jouent comme suit :

### DÉBUT DU TOUR

1. Vérifiez l'Aspiration Commune. Si Ego la remporte (et si son Aspiration Cachée n'a pas été dévoilée), révéléz son Aspiration Cachée. Si elle correspond à l'Aspiration Commune, dévoilez la carte suivante et remélangez la carte identique dans la pioche.
2. Dévoilez la prochaine carte Opération et placez-la à côté de la carte dévoilée le tour précédent (ou pendant la mise en place). Cette carte sera à l'envers.



Ego a déjà une carte Opération révélée avant le début du tour. Après avoir vérifié les Aspirations, révéléz la carte Opération suivante.

### OPÉRATION

Effectuez les Actions d'Ego comme indiqué sur la paire de cartes Opération.

### FIN DU TOUR

1. **Déplacer :** Si l'Esprit ne s'est pas déplacé pendant son tour, vérifiez s'il bouge maintenant.
2. **Absorber :** Prenez la Volonté d'une Sphère adjacente.
3. **Terminer :** Défaussez les deux cartes Opération puis dévoilez-en une nouvelle.

Les détails des étapes ci-dessus sont donnés dans les sections suivantes.

## ∞ OPÉRATIONS ∞

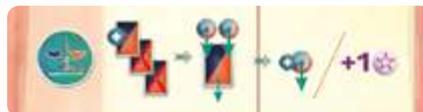
Les Actions du tour d'Ego sont définies par deux cartes Opération. Une carte est révélée à la fin du tour d'Ego, l'autre reste cachée jusqu'au début du tour d'Ego.

Si la pioche est vide au moment de révéler une nouvelle carte, reformez une pioche en mélangeant les cartes défaussées. Réorientez les cartes comme

## RASSEMBLER LES CARTES



La carte qui a été révélée en premier décrit 3 Opérations possibles. Elle possède un cadre en haut. Lorsqu'il est combiné avec la deuxième carte, il spécifie quelle Opération Ego effectuera. (Les deux cartes forment aussi un cadre à l'envers en bas mais il n'est pas pris en compte).



### EXEMPLE :

Sur l'illustration ci-dessus, les cartes Opération indiquent Endeavor (Effort) + Jugement avec un effet bonus. Regardez les trois Actions représentées sur la carte Endeavor et effectuez celle qui correspond à la carte de droite. Dans cet exemple, Ego pioche 3 cartes Émotion et invoque la meilleure avec 2 + 1 Essence.



Ce symbole indique qu'Ego effectue l'(les) Action(s) spécifiée(s) avec un bonus. Vous pouvez ignorer ces bonus dans le jeu basique.

### CE QUI POURRAIT SE PASSER DANS UNE OPÉRATION

1. **D'abord, Ego décide laquelle de ses Aspirations est sa cible.**
2. **Ensuite, Ego fait quelque chose.** L'Opération nécessite généralement que Ego effectue l'une des quatre Actions de base. A l'inverse des joueurs, Ego ne paye pas de Volonté ou d'Ambition pour effectuer ses Actions.
3. **Si Ego ne peut pas effectuer l'Opération, elle devient une Opération Spéciale, qui dépend de l'Aspiration ciblée.**

**Ego peut se déplacer une fois pendant l'Opération,** selon des règles de priorité spécifiques. Dans certains cas, Ego effectuera plusieurs Actions de base pendant l'Opération mais Ego n'est toujours autorisé qu'à un seul déplacement.

### PLUSIEURS OPÉRATIONS EN UN TOUR

Une Opération (Défiance + Défiance) indique à Ego de tirer 4 cartes et d'effectuer 2 nouvelles Opérations. (Si un autre Défiance + Défiance est tiré, il marque 2 points au lieu d'effectuer cette Opération). Quand Ego effectue plusieurs Opérations, il répète les phases précédentes plusieurs fois : Ego réévalue son Aspiration cible avant chaque Opération et chaque Opération peut potentiellement devenir une Opération Spéciale. Ego peut effectuer un déplacement pendant chaque Opération.



Effectue une nouvelle Opération



Effectue une deuxième nouvelle Opération



## ∞ ASPIRATION CIBLE ∞

Les Actions d'Ego dépendent habituellement de l'Aspiration qu'il essaye de remporter. Elle est appelée **l'Aspiration Cible**.

- Si Ego ne remporte pas l'Aspiration Commune, elle devient son Aspiration Cible.
- Si Ego remporte l'Aspiration Commune, son Aspiration Cachée doit être révélée. (Si elle correspond à l'Aspiration Commune, dévoilez la carte suivante et remélangez la carte identique dans la pioche).
- Si Ego remporte les deux Aspirations, l'Aspiration Commune devient son Aspiration Cible.
- Si Ego ne remporte que l'Aspiration Commune, son Aspiration Cachée devient son Aspiration Cible.

**Ego se focalisera sur cette Aspiration Cible pendant toute la durée de l'Opération.**

## ∞ MOUVEMENT ∞

L'Esprit d'Ego ne suit pas les règles classiques de mouvement.

Quand l'Influenceur se déplace, il se déplace toujours dans un Royaume adjacent. (Il débute la partie dans un Royaume et ne se retrouve jamais sur une Frontière).

Quand le Gardien se déplace, il se déplace toujours sur une Frontière adjacente. (Il débute la partie sur une Frontière et ne se retrouve jamais dans un Royaume).

Il y a deux cas qui peuvent faire déplacer l'Esprit d'Ego :

- Une fois pendant chaque Opération, l'Esprit actif d'Ego peut se déplacer pour atteindre une meilleure cible.
- A la fin du tour, si l'Esprit n'a pas encore bougé, il se déplace dans le sens indiqué par une flèche sur la deuxième carte Opération (sens horaire ou anti-horaire). S'il n'y a pas de flèche, il ne se déplace pas.



Dans tous les cas, le déplacement se fait toujours sur une case du Royaume suivant ou de la Frontière 5 suivante.



**Ego est limité à un seul déplacement par Opération.**

La plupart des tours n'a qu'une Opération, Ego ne se déplace donc qu'une fois. Si Ego a plusieurs Opérations, il pourra faire un déplacement pour chaque opération mais les déplacements non effectués sont perdus. **Le déplacement de fin de tour d'Ego ne sera effectué que si Ego n'a pas bougé durant les Opérations.** Dans les rares cas où Ego effectue plusieurs Opérations sans déplacement, le déplacement de fin de tour s'effectuera dans le sens indiqué par la dernière Opération effectuée.

## ∞ ACTIONS ∞

Les Actions d'Ego sont les mêmes que celles des joueurs. Les Esprits d'Ego peuvent agir sur une distance plus grande et suivent certaines priorités expliquées ci-après et résumées sur la dernière page.

### DISTANCE D'ACTION

La distance d'Ego pour ses Actions est plus grande que d'habitude. Le Gardien peut Invoquer, Intensifier ou Calmer une Émotion sur n'importe quel emplacement du Trio qui influence sa Frontière. L'Influenceur peut affecter une Émotion sur n'importe quel emplacement qui influence son Royaume.



Gardien



Influenceur

En outre, l'Esprit est capable de se déplacer à la Frontière suivante ou au Royaume suivant dans le sens horaire ou anti-horaire. Cela donne à l'Esprit l'accès à plus de la moitié des emplacements d'Émotion du plateau.

### IMPACT

Lorsqu'il choisit une Émotion ou un emplacement Forteresse comme cible pour une Action, Ego essaye d'avoir le plus fort **Impact**.

1. Considérons d'abord l'Aspiration cible d'Ego. Ego essaye de faire une Action qui change les statistiques de cette Aspiration. Les Actions qui produisent le plus gros changement en faveur d'Ego ont un plus gros Impact.
2. Si plusieurs Actions sont à égalité après l'étape 1, Ego effectuera l'Action qui lui donnera le contrôle d'un Royaume ou neutralisera le contrôle du joueur.
3. Si plusieurs Actions sont à égalité après les étapes 1 et 2, Ego effectuera l'Action qui lui donnera le contrôle d'une Frontière ou neutralisera le contrôle du joueur.
4. Toutes les Actions encore à égalité ont le même impact. La description de l'Action explique comment rompre les égalités.

### EXEMPLE :

(Voir l'illustration **EXEMPLE DE PRIORITÉ**.) Si l'Aspiration cible d'Ego est Fortitude – plus d'Intensité des Forteresses – alors une Action qui donne à Ego une nouvelle Émotion ne peut en aucune manière influencer cette Aspiration. Toutefois, Ego essaye toujours d'avoir l'Impact le plus fort, donc suivant le point 2 de la liste de priorité, il va essayer d'Invoquer sur un emplacement qui lui donne le contrôle du Royaume.

## ACTIONS BASIQUES

Les Opérations vont vous demander d'effectuer des Actions avec les Esprits d'Ego.

Chacune des quatre Actions de base a une hiérarchie de priorités. Le résumé est en dernière page et le détail présenté ici.

Ego ne dépense pas de Volonté pour ses Actions. Quand il a besoin d'Essence, il la prend de sa réserve. Ego n'utilise pas d'Ambition.

**NOTE :** Ego utilise toujours ses Actions pour/contre l'équipe attendue. Il Invoque et Intensifie ses Émotions, Calme celles du joueur. Il Fortifie ses Forteresses et Rase celles du joueur.

### PROCÉDURE POUR INVOQUER

1. Piochez le nombre de carte indiqué. Choisissez le meilleur en utilisant les critères suivants. Placez les cartes non retenues sous la pioche Émotion d'Ego.
  - a. Une carte avec une Onde nouvelle est mieux qu'une carte dont l'Onde est déjà présente sur le plateau dans le camp d'Ego.
  - b. Parmi les cartes avec une nouvelle Onde (ou une ancienne), la meilleure est celle avec la plus forte Intensité maximum.
  - c. Parmi les cartes encore à égalité, choisissez celle qui a été piochée en premier.
2. Choisissez le meilleur emplacement où Invoquer l'Émotion. N'oubliez pas que l'Esprit peut bouger d'une Frontière ou d'un Royaume dans le sens

horaire ou anti-horaire, une fois par Opération. Utilisez les critères suivants :

- a. Choisir l'emplacement qui a le plus d'Impact.
- b. En cas d'égalité, choisir le plus proche de l'Esprit. (Par exemple, les 2 cases Royaume sont plus proche de l'Influenceur que les 2 cases Frontière et ces 4 emplacements sont plus proches que n'importe lesquels affectés en bougeant).

c. En cas d'égalité, choisissez celui qui se trouve dans le sens horaire par rapport à l'Esprit.

3. Si besoin, bougez pour affecter l'emplacement choisi.
4. Placez l'Émotion sur l'emplacement choisi avec l'Essence prise de la réserve. Ego ne dépense pas de Volonté pour faire l'Action.

## EXEMPLE DE PRIORITÉ

Le joueur vérifie la carte Opération et voit que Ego doit faire une **Action Invoquer**. En vérifiant la liste des priorités, il voit :

**Invoquer** : Plus d'Impact → Plus proche → Sens Horaire



L'Aspiration Cible est Fortitude ①. Comme Ego ne peut pas influencer cette Aspiration avec l'Action Invoquer, il va essayer de trouver un autre moyen d'avoir de l'Impact. En accord avec la liste des priorités d'Impact, il va essayer de faire une Action qui lui donnera le contrôle d'un Royaume. L'Esprit actif d'Ego est l'Influenceur, qui ne peut se déplacer que dans les Royaumes. Après un déplacement dans le sens horaire, il va pouvoir faire une Action Invoquer qui bloque Dislike dans Cradle of Senses, le récupérant au joueur.

Maintenant supposons que l'Aspiration Cible est Awareness ② – le plus de Trios avec Emotions. Dans ce cas, Ego peut avoir un Impact sur l'Aspiration en Invoquant sur l'emplacement libre adjacent – il a maintenant des Emotions sur quatre Trios. S'il y avait déjà eu une Emotion sur cet emplacement, il aurait du faire comme pour l'exemple ① : il n'aurait pas pu Invoquer sur Willow of Values pour Influencer l'Aspiration, il aurait donc eu plus d'Impact en prenant Cradle of Senses au joueur.

## PROCÉDURE POUR INTENSIFIER

1. Choisissez la meilleure Émotion d'Ego à intensifier, en gardant en tête que l'Esprit peut bouger une fois par Opération.
  - a. Choisissez l'Émotion qui recevra le plus gros total d'Intensité.
  - b. En cas d'égalité, choisissez celle la plus proche de l'Esprit.
  - c. En cas de nouvelle égalité, choisissez celle dans le sens horaire par rapport à l'Esprit.
2. Bougez si nécessaire.
3. Placez le montant spécifié d'Essence sur l'Émotion (de la réserve générale).

## PROCÉDURE POUR CALMER

1. Choisissez la meilleure Émotion du joueur à Calmer, en gardant en tête que l'Esprit peut bouger une fois par Opération.
  - a. Choisissez l'Émotion qui aura le plus d'Impact si elle est Calmée.
  - b. En cas d'égalité, choisissez celle qui a la plus forte Intensité actuelle.
  - c. En cas d'égalité, choisissez celle qui a la plus forte Intensité maximale.
  - d. En cas d'égalité, choisissez celle la plus proche de l'Esprit.
  - e. En cas de nouvelle égalité, choisissez celle dans le sens horaire par rapport à l'Esprit.
2. Bougez si nécessaire.
3. Retirez le montant spécifié d'Essence.

## PROCÉDURE POUR FORTIFIER OU RASER

1. Choisissez le meilleur emplacement Forteresse à affecter, en gardant en tête que l'Esprit peut bouger une fois par Opération.
  - a. Choisissez l'emplacement qui a le plus d'Impact.
  - b. En cas d'égalité, choisissez un emplacement qui évite à l'Esprit de bouger.
  - c. En cas de nouvelle égalité, choisissez celui dans le sens horaire par rapport à l'Esprit.
2. Bougez si nécessaire.
3. Terminez l'action, comme spécifié par l'Opération.

## MULTIPLES ACTIONS DE BASE

Certaines Opérations peuvent spécifier plusieurs Actions de base. Dans ce cas, effectuez-les dans l'ordre. Ego effectuera son déplacement la première fois qu'une procédure le lui demande. Une fois qu'il s'est déplacé, Ego ne bouge plus pour les Actions suivantes de cette Opération. (Les Opérations décrites par les cartes Défiante 🏹 + Défiante 🏹 et Jugement 🌱 + Jugement 🌱 comptent comme des Opérations séparées).

## ÉCHECS

Dans beaucoup de cas, il peut être impossible d'effectuer complètement une Opération. Par exemple, il peut ne pas y avoir d'emplacement Émotion adéquat à portée. Ces situations sont appelées **Échecs** et sont traitées de la manière suivante :

- Si Ego n'a pas de Fragment Mineur disponible pour construire une Forteresse normale, il utilise un

Fragment Majeur pour construire une Forteresse exaltée à la place.

- Si aucune des Actions spécifiées par une Opération ne peut être réalisée, effectuez une Opération Spéciale à la place. (Les Opérations Spéciales sont expliquées page suivante.)
- Si une Action ne peut être effectuée que partiellement, Ego marque 1 point. ("Partiellement" veut dire qu'elle a un effet sur le plateau mais pas tous les effets. Par exemple, si Ego a le droit d'Intensifier avec 2 Essence mais que l'Émotion choisie n'a de place que pour 1 seule, Ego n'en ajoute qu'une et marque 1 point).
- Si un effet bonus n'a pas d'effet, Ego marque 1 point. (Ceci s'applique aussi lorsque l'effet bonus échoue car l'Échec de l'Opération entraîne une Opération Spéciale).

Ces informations sont aussi présentes dans le tableau de la dernière page.

## POINTS

Vous pouvez marquer les points d'Ego sur sa Roue des Intentions.

**NOTE :** Ego ne marque pas de point pour ses Intentions et ne gagne pas les bonus indiqués sur la Roue.



## OPÉRATIONS SPÉCIALES

Ego passe d'Opération à Opération Spéciale dans les cas suivant :

- Les cartes Opération avec une combinaison Jugement + Jugement obligent Ego à effectuer une Opération Spéciale.
- Quand les cartes Opération demandent une Opération qu'Ego ne peut pas effectuer (une opération qui ne change en rien le plateau).

### ACTION RASER SPÉCIALE DE FIN DE PARTIE

Quand Ego effectue une Opération Spéciale, vérifiez d'abord si les joueurs ne sont pas proche de la fin de partie :

1. Si les joueurs n'ont plus de Fragment Mineur, Ego va d'abord essayer de Raser une de leurs Forteresses, selon la procédure habituelle, en se limitant aux Forteresses de Fragment Mineur.
2. Si les joueurs possèdent des Fragments Mineurs ou qu'Ego n'a pas Rasé de Forteresse à l'étape 1, Ego vérifie si les joueurs n'ont plus de Fragments Majeurs. Si c'est le cas, Ego va essayer de Raser une Forteresse de Fragment Majeur.
3. Si Ego a Rasé une Forteresse à l'étape 1 ou 2, il marque 1 point et l'Opération Spéciale est terminée.
4. Sinon (si les joueurs ont toujours des Fragments des 2 types ou si Ego ne peut rien faire), suivez la procédure dans la section suivante.

### CHOISIR UNE OPÉRATION SPÉCIALE

Si Ego n'a pas effectué d'Action Raser Spéciale de Fin de Partie, comme décrit dans la section précédente, utilisez la liste en dernière page pour déterminer l'Opération Spéciale d'Ego. Le choix est déterminé par l'Aspiration Cible, comme expliqué dans cet exemple :

#### EXEMPLE DE CHOIX D'OPÉRATION SPÉCIALE

##### OPENNESS

- I. **Intensifiez** 1 Émotion avec 1 Essence, mais seulement si ça augmente son Intensité. S'il n'y a pas d'Émotion d'Ego éligible à portée, passez au point II.
- II. Piochez 2 cartes et Invoquez l'une des deux. S'il n'y a pas d'emplacement Émotion vide à portée, passez au point III.
- III. **Calmez** l'Émotion d'un joueur de (jusqu'à) 2 Essence. Ego choisit l'Émotion adjacente d'un joueur et Calme un maximum de 2 Essence.

Peu importe qu'Ego choisisse I, II ou III, il choisira une cible pour l'Action en fonction des priorités habituelles pour le type d'Action choisi.

Si l'Opération Spéciale n'améliore pas la position d'Ego sur l'Aspiration Cible, il marque aussi 1 point et gagne 1 Volonté de la réserve.

## AJUSTEMENT DES POUVOIRS DES ÉMOTIONS

Tous les Pouvoirs des Émotions d'Ego sont ignorés, **même ceux qui affectent le joueur.**

Tous les Pouvoirs des Émotions du joueur font effet, **même ceux qui affectent Ego.**

Nous recommandons de jouer contre Ego avec les pioches de départ du jeu basique. Si vous choisissez de jouer avec toutes les Émotions, vous allez devoir faire quelques ajustements :

### JOIE

Les Émotions Joie adjacentes à Safety sont toujours au plus bas dans la liste des priorités lorsque Ego Calme et les Calmer coûte 2 Volonté à Ego. Si Ego n'a pas les 2 Volonté dans sa réserve, les Émotions Joie adjacentes à Safety ne sont pas des cibles valides pour l'Action Calmer.

### TRISTESSE

Jealousy/Envy, Insecurity/Doubt, Boredom/Indifference, Guilt / Remorse et Fear / Panic ne font rien contre l'Ego, nous ne recommandons donc pas de les inclure.

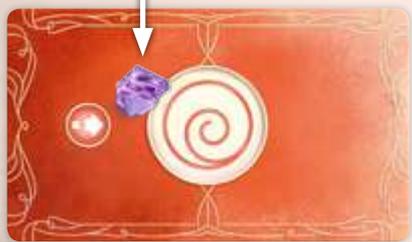
Si vous choisissez de les utiliser, gagnez 2 Volonté lorsque l'une de ces Émotions entre en jeu à la place de leur Pouvoir.



## ∞ CAPACITÉ D'ABSORPTION ∞

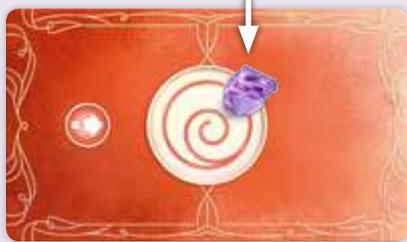
À la fin de son tour, l'Esprit d'Ego doit utiliser sa Capacité d'Absorption. Où et combien Ego Absorbe dépend de la force d'Ego sur l'Aspiration à la fin du tour :

Si Ego **ne gagne pas** l'Aspiration Commune en cours, il **prend et garde** 1 Volonté de la **Sphère accessible la plus remplie**.



Si Ego **remporte** l'Aspiration Commune, révélez son Aspiration Cachée, si nécessaire (et assurez vous qu'elle n'est pas identique à l'Aspiration Commune).

Si Ego **ne gagne pas son Aspiration Cachée**, il **prend** jusqu'à 2 Volonté de la **Sphère accessible la moins remplie**, gardez en 1 et défaussez l'autre. (Si 1 seule est disponible, défaussez-la.)



Si Ego **remporte les deux Aspirations**, il **prend et défausse** jusqu'à 3 Volonté de la **Sphère accessible la moins remplie**.



L'Influenceur étant dans un Royaume, il n'a pas le choix de la Sphère. Seul le Gardien doit faire un choix. "La plus remplie" ou "la moins remplie" veut dire **le plus ou le moins de compteurs Volonté**. Si les deux Sphères ont le même nombre de compteurs, le Gardien choisit celle adjacente à une Forteresse d'Ego. Si le choix demeure, choisissez celle dans le sens horaire par rapport à l'emplacement de l'Esprit.

**NOTE :** Ego ne gagne pas le bonus de la Sphère qu'il Absorbe.

Chaque fois qu'une Sphère est vidée, une Révélation est déclenchée, comme expliqué ci-après.

**Pour finir, pivotez l'Origine une fois dans le sens horaire comme décrit dans les règles de base.**

## SCORE

Les Révélation sont résolues comme d'habitude, sauf qu'Ego peut dépenser (défausser) sa Volonté pour réduire votre force dans les Aspirations. Le coût pour Ego est de 2 Volonté pour 1 réduction, 3 Volonté pour 2 réductions ou 4 Volonté pour 3 réductions par Aspiration. Ego réduira votre force que si ça affecte le scoring de cette Aspiration. Il ne peut pas réduire votre force en dessous de zéro.

### EXEMPLE :

L'Aspiration Commune est Fortitude. Ego n'a pas de Forteresse et vous en avez une. Ego a 4 Volonté. Il peut dépenser 2 Volonté pour réduire votre force à zéro et être à égalité (mais ne peut pas en dépenser 3 pour vous faire passer sous zéro et gagner).

Maintenant supposons que vous avez deux Forteresses et Ego 2 Volonté. Il ne peut pas réduire votre force à 0 car il ne peut pas la réduire de plus de 1. Ego ne réduira donc pas votre force de un puisqu'il perdra quand même.

Finalement, supposons que vous n'avez pas de Forteresse. Ego a 2 Volonté et veut gagner, mais il ne peut pas car il ne peut pas réduire votre force en dessous de zéro.

Pendant une Révélation, Ego suit la procédure suivante :

### 1. Réduire la force du joueur des Aspirations pertinentes

- Ego considère d'abord l'Aspiration Commune. S'il ne gagne pas, Ego dépense assez de Volonté pour gagner, si possible. S'il ne peut pas, il dépense assez de Volonté pour être à égalité, si possible.
- Si les joueurs gagnent leur Aspiration Cachée, Ego dépense assez de Volonté pour être à égalité, si possible.
- Enfin, si Ego perd son Aspiration Cachée, il dépense assez de Volonté pour gagner, si possible.

### 2. Marquer des Points

Si Ego n'a que 1 Volonté lorsqu'une Révélation est déclenchée, il garde ce 1 Volonté pour le prochain tour et ne marque pas de point supplémentaire.

Si Ego a plus de 1 Volonté lorsqu'une Révélation est déclenchée et qu'il lui en reste après en avoir éventuellement dépensé pour des réductions, il défausse toute la Volonté qui lui reste et marque autant de points.

### 3. Ajouter des Fragments

Les Fragments sont ajoutés en suivant les règles classiques. Si votre camp ajoute des Fragments, Ego gagne 1 Volonté pour chacun (Mineur ou Majeur), y compris pour les Forteresses ajoutées à l'Identité.

Si vous avez ajouté un Fragment Majeur, Ego considère les Aspirations Communes restantes de gauche à droite et supprime la première qu'il n'est pas en train de gagner.

### EXEMPLE :

Au début de la Révélation, Ego a 4 Volonté. L'Aspiration Commune est Openness qu'Ego remporte en contrôlant 3 Frontières contre 2. Votre Aspiration Cachée est Attitude, que vous remportez 3 Royaumes contre 2. Ego dépense 2 Volonté pour être à égalité. (Ego ne tire aucun bénéfice de votre Aspiration Cachée et être à égalité vous empêche juste d'en tirer profit).

L'Aspiration Cachée d'Ego est Fortitude, mais comme il n'a pas de Forteresse en jeu, il ne peut pas la remporter. Vous ne pouvez pas non plus scorer pour Fortitude, Ego ne dépense donc pas de Volonté.

Il reste 2 Volonté à Ego. Il marque 2 points puis les défausse.

Vous n'avez pas ajouté de Fragment, Ego ne gagne donc pas de Volonté. Ego ajoute un Fragment Mineur puisqu'il a gagné l'Aspiration Commune.

## FIN DE PARTIE

Une partie contre Ego se termine dans les conditions habituelles sauf que la Roue des Intentions d'Ego sert juste à marquer son score, pas à déclencher la fin de partie.

Les points sont marqués comme d'habitude sauf pour Ego qui marque juste des points pour ses Forteresses encore sur le plateau :

- 2 points pour chaque Forteresse Mineure
- 4 points pour chaque Forteresse Majeure

## DIFFICULTÉ

Le jeu est de "difficulté moyenne". Vous pouvez réduire ou augmenter la difficulté comme décrit ci-dessous.

Nous vous recommandons de modifier les règles dans l'ordre des numéros mais si vous connaissez assez bien le jeu, vous pouvez le modifier à votre convenance pour répondre à vos attentes et préférences.

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

- Ego débute la partie avec 2 Volonté.
- Ego débute avec ses Émotions de Départ pleinement Intensifiées.
- Ego gagne 1 Volonté chaque fois qu'il atteint un bonus sur la Roue des Intentions.
- Lorsqu'on vérifie l'Impact, si l'impact pour l'Aspiration Cible est à égalité, considérez l'Impact sur la prochaine Aspiration Commune de la ligne. Continuez à départager les égalités en fonction des Aspirations Communes à venir. Enfin, départagez les égalités en mesurant l'Impact sur le contrôle des Royaumes puis celui des Frontières. Seules les cibles à égalité pour toutes ces Aspirations sont considérées comme ayant le même Impact.
- Ego débute la partie avec un Fragment Mineur déjà présent sur l'Identité.
- Ego gagne 1 Volonté de plus après chaque Révélation.
- Ego garde la Volonté lorsqu'il Absorbe 2 Volonté.

### RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ

- Ego défausse la Volonté lorsqu'il Absorbe 2 Volonté.
- Ego ne marque pas de point pour sa Volonté à l'étape 2 d'une Révélation.
- Ego score juste 1 point par Forteresse Mineure et 2 par Forteresse Majeure à la fin de la partie.

## ∞ PRIORITÉ DES ACTIONS ∞

Utilisez les priorités dans l'ordre donné pour restreindre les choix d'Ego jusqu'à ce qu'une seule cible soit sélectionnée.

- **Invoquer :**
  - **Selectionner une carte :** Nouvelle Onde (pas encore possédée par Ego) → Plus haute Intensité maxi → Première piochée.
  - **Selectionner un emplacement :** Le plus d'Impact → Plus proche → Sens horaire.
- **Intensifier :** Plus grand changement total d'Intensité → Plus proche → Sens horaire.
- **Calmer :** Le plus d'Impact → Plus forte Intensité actuelle → Plus haute Intensité maxi → Plus proche → Sens horaire.
- **Fortifier / Raser :** Le plus d'Impact → Pas de Déplacement requis → Sens horaire.

## ∞ OPÉRATIONS SPÉCIALES ∞

Si les joueurs n'ont plus de Fragment Mineur ou Majeur, vérifiez d'abord si Ego peut Raser une Forteresse. S'il ne peut pas, passez à la liste suivante.

Chaque Aspiration a un choix d'effets (I, II, III). Sauf indication contraire, résolvez le premier qui a une cible légale.

- **Fortitude :**
  - I. **Rasez** la Forteresse d'un joueur.
  - II. **Fortifiez** un Royaume.
- **Versatility :**
  - I. **Calmez** jusqu'à 2 Essence une Émotion du joueur, mais seulement si ça élimine une Onde.
  - II. Piochez 3 cartes et **Invoquez** la meilleur avec 1 Essence dessus.
- **Sensibility :**
  - I. **Intensifiez** 1 Émotion à son maximum.
  - II. **Calmez** jusqu'à 2 Essence une Émotion du joueur.
- **Liveliness :**
  - I. Répétez 3 fois pour 3 Émotions différentes : **Intensifiez** l'Émotion d'1 Essence.
  - II. Piochez 1 carte et **Invoquez-la** avec 3 Essence.
- **Unity :**
  - I. Piochez 1 carte et **Invoquez-la** avec 2 Essence, mais seulement si ça prolonge l'Unité d'Ego.
  - II. **Calmez** jusqu'à 2 Essence une Émotion du joueur de l'Unité du joueur.
- **Awareness :**
  - I. Piochez 1 carte et **Invoquez-la** avec 2 Essence, mais seulement dans un Trio où Ego n'a pas d'Émotion.
  - II. **Calmez** jusqu'à 2 Essence une Émotion du joueur, mais seulement si ça la retire du jeu.
- **Openness / Attitude / Reflection :**
  - I. **Intensifiez** 1 Émotion d'1 Essence, mais seulement si ça augmente son Intensité.
  - II. Piochez 2 cartes et **Invoquez** l'une d'elles.
  - III. **Calmez** jusqu'à 2 Essence une Émotion du joueur.

ACTIONS	EFFETS BONUS	ÉCHECS PARTIELS
 +  Effectuez 2 Opérations, déterminées par les 4 prochaines cartes Opération.	 +  Marquez 1 Point.	 +  Si une ou les deux Opérations échouent, Ego marque 1 Point.
 +  Calmez 1 Essence d'une Émotion. Puis Calmez 1 Essence d'une autre Émotion.	 +  Calmez une seconde Essence sur chaque si possible. Sinon, marquez 1 point.	 +  Si Ego peut seulement Calmer 1 Essence d'1 Émotion, il marque aussi 1 point.
 +  Fortifiez un Royaume, si possible ; sinon, Rasez 1 Forteresse.	 +  Si vous Fortifiez, utilisez un Fragment Majeur. Si vous Rasez, marquez 1 point.	 +  Non applicable.
 +  Calmez jusqu'à 2 Essence d'une Émotion.	 +  Calmez une 3 <sup>e</sup> Essence de cette Émotion. Si pas possible, marquez 1 point.	 +  Non applicable.
 +  Intensifiez une Émotion adjacente avec 2 Essence et un jeton +1 Intensité.	 +  Placez un deuxième jeton +1 Intensité.	 +  Si Ego place moins de 2 Essence, il marque aussi 1 point.
 +  Piochez 3 Émotions et Invoquez la meilleure avec 2 Essence.	 +  Placez une Essence de plus, si possible. Sinon, marquez 1 point.	 +  Non applicable.
 +  Rasez 1 Forteresse, si possible ; sinon, Fortifiez un Royaume.	 +  Rasez 1 Forteresse (encore), si possible.	 +  Non applicable.
 +  Piochez 2 Émotions et Invoquez-les avec 1 Essence chacune.	 +  Placez 1 Essence de plus sur la première Émotion.	 +  Si Ego ne peut placer qu'une des 2 cartes, il marque aussi 1 point.
 +  Effectuez 2 Opérations Spéciales.	 +  Marquez 1 Point.	 +  Non applicable.