

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

FORCES OF BALANCE



∞ RÈGLES DU JEU ∞



MINDCLASH
GAMES

∞ MATÉRIEL ∞



5 compteurs Essence Tristesse



5 compteurs Essence Joie



20 compteurs Volonté



1 carte de Référence Équilibre



2 plateaux Esprit Équilibre double face



1 plateau Équipe Équilibre



1 Roue des Intentions



16 cartes Émotion Moyenne Équilibre



6 cartes Émotion Forte Équilibre



8 cartes Aspiration Équilibre



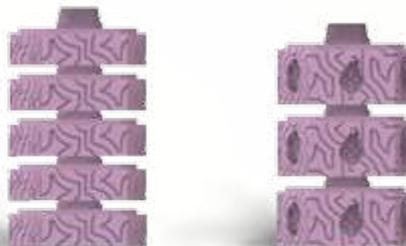
3 cartes de Référence de Score Équilibre



32 jetons Onde Équilibre



8 jetons Onde Primaire Équilibre



5 Fragments Identité Mineur Équilibre

3 Fragments Identité Majeur Équilibre



2 compteurs Point (1 de réserve)



1 Sommet de Fragment Identité Équilibre



2 marqueurs Ordre Joueur Équilibre



3 jetons Ambition



16 marqueurs Onde Émotion Forte



2 jetons Action Équilibre



2 Figures Esprit Équilibre avec supports plastique



4 figurines Esprit Tristesse



4 figurines Esprit Joie



2 figurines Esprit Équilibre

∞ FORCES DE L'ÉQUILIBRE ∞

Alors que Joie et Tristesse luttent pour le contrôle du Monde Intérieur, une nouvelle force entre en scène. Ni juge ni spectateur, Équilibre est un participant actif qui s'efforce de faire en sorte qu'aucune des parties ne parvienne à dominer. Joie et Tristesse sont tous deux importants pour la santé de Cerebria, et Équilibre cherche un moyen pour qu'ils coexistent en harmonie.

∞ PRÉSENTATION DU JEU ∞

L'extension Forces de l'Équilibre ajoute au monde de Cerebria un troisième camp. Le mode de jeu Équilibre permet de jouer jusqu'à 6 joueurs et fonctionne aussi avec d'autre nombre de joueurs.

Cette extension se joue avec le jeu de base. La plupart des règles se trouve dans le livret du jeu de base. Ce livret explique seulement les modifications nécessaire pour jouer avec Équilibre.

∞ NOMBRE DE JOUEURS ∞

Équilibre est destiné à être joué en tant que troisième camp, avec Joie et Tristesse. Suivant le nombre de joueurs, vous pourrez jouer la variante Façonneur des règles standard.

NOMBRE DE JOUEURS	3 	4 	5 	6 
NOMBRE DE FAÇONNEURS	3	2	1	0

NOTE : Équilibre ne peut pas être joué à 2 joueurs car il faut que 2 camps opposés.

Lorsque ces règles se réfèrent à une équipe ou aux joueurs d'une équipe, cela inclut un seul joueur jouant le rôle de Façonneur.

NOTE : Comme dans le jeu de base, au lieu de jouer un Façonneur, un joueur expérimenté peut essayer de contrôler seul deux Esprits.

∞ OBJECTIFS ∞

Équilibre a sa propre Roue des Intentions et marque des points comme Joie et Tristesse.

Équilibre ne se bat pas pour l'Aspiration Commune. À la place, il a une Aspiration Cachée avec deux conditions équivalentes. La première est comme une Aspiration classique sauf qu'Équilibre la remporte que quand Joie et Tristesse sont à égalité. La deuxième a un objectif unique à Équilibre. Pendant une Révélation, Équilibre marque un Fragment Mineur s'il remplit l'une des deux conditions et marque un Fragment Majeur s'il remplit les deux.

Comme Joie et Tristesse, Équilibre gagne s'il a le plus de points à la fin de la partie, de l'Identité et de la Roue des Intentions.



6-MISE EN PLACE JOUEUR

B



6 Aspirations Communes placées au hasard



8 Volonté

C



Le joueur Équilibre se place de ce côté du plateau.

Pioche Émotion "A" du joueur Équilibre



Pioche Émotion "B" du joueur Équilibre



Réserve jetons Onde



Pioche Émotion Forte



Fragments Équilibre



Réserve marqueurs Onde Émotion Forte



Jetons Ambition double face



PLATEAU ÉQUIPE



Compteur Point ROUE DES INTENTIONS



PLATEAU JOUEUR

Chaque joueur Équilibre commence avec 4 jetons Onde Primaire. 4 Actions ont été débloquées avec un jeton Onde Primaire.

Pioche Aspiration Cachée mélangée La carte du dessus doit être différente de l'Aspiration Commune.

Commencez avec 1 Essence Joie et Tristesse et 4 Volonté.

Jeton Action

Vous débutez avec 2 Émotions dans votre main.

D

MISE EN PLACE PLATEAU

Le plateau principal est mis en place comme d'habitude, avec les exceptions suivantes :

- **A** Placez sur chaque Sphère Origine 8 Volonté au lieu de 7.
- **B** Avant de placer les Aspirations Communes, retirez l'**Aspiration "Reflection"** et deux autres Aspirations au hasard. Une partie avec Équilibre ne comporte que 6 Aspirations Communes.
- **C** Déterminez l'ordre des joueurs au hasard, comme d'habitude, sauf qu'Équilibre joue troisième et sixième. Si Équilibre est joué par un Façonneur, placez ses marqueurs Ordre comme indiqué.
- Donnez à chaque équipe une carte de Référence de Score Équilibre.

Équilibre place ses Figures Esprit après que Joie et Tristesse aient placés les leurs. Les Esprits d'Équilibre peuvent être placés sur n'importe quelle Frontière, même celles occupées. Cependant, Équilibre ne place aucune émotion de départ.

MISE EN PLACE ÉQUILIBRE

La mise en place d'Équilibre est comme celle des autres joueurs, avec quelques exceptions.

ESPRITS ÉQUILIBRE

Équilibre a 2 Esprits. Comme pour Joie et Tristesse, chacun a un pouvoir spécial :



Reason (Raison) est le stratège. Quand Raison fait l'Action d'un Royaume, ça lui coûte 1 Volonté de moins que ce qui est indiqué, peu importe qui contrôle le Royaume associé à cette Action.



Intuition est le motivateur. Quand Intuition gagne de la Volonté, il peut en convertir une en compteur Essence de son choix (Joie ou Tristesse).

ÉQUILIBRE ET ESSENCE (● / ●)

Équilibre n'a pas de compteur Essence propre. Il commence avec 1 Essence Joie et 1 Essence Tristesse.

Pendant la partie, quand un Esprit Équilibre gagne de l'Essence, le joueur décide s'il prend de l'Essence Joie, Tristesse ou un mélange des deux (si plusieurs compteurs sont gagnés). Le type d'Essence disponible sera important. Une carte Émotion Équilibre peut contenir de l'Essence Joie ou Tristesse mais jamais les deux !

ROUE DES INTENTIONS

D Équilibre a sa propre Roue des Intentions, placée à côté du plateau Équipe Équilibre.

IMPORTANT : Cette extension n'est pas compatible avec les règles du jeu basique présentes dans le jeu de base – il faut jouer avec les règles complètes.

ÉMOTIONS ÉQUILIBRE

Comme Équilibre peut tirer profit des Émotions de Joie et de Tristesse pour réaliser ses Aspirations, il n'a besoin que d'une pioche d'Émotions Moyennes. Chaque joueur d'Équilibre a une pioche de 8 Émotions NEUTRALITY (2 de chaque Onde). Comme joie et Tristesse, chaque joueur d'Équilibre débute avec une main de 2 Émotions Moyennes.



4 types d'Émotions Moyennes

Bien que les Émotions Moyennes Équilibre ont le même nom, elles ont des pouvoirs différents, dépendants de leur Onde, qui sont déclenchés au moment où l'Émotion quitte le jeu. Les pouvoirs des Émotions Équilibre sont expliqués en dernière page.

NOTE : Quand la règle se réfère à une Émotion Équilibre, cela inclut Neutrality et les Émotions Fortes Équilibre.

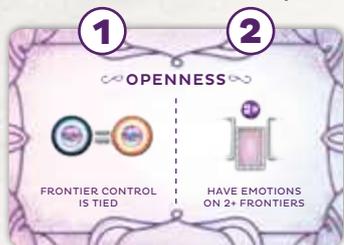
ÉMOTIONS FORTE ÉQUILIBRE



Choisissez l'Onde de l'Émotion Forte quand vous la jouez. Chaque Émotion Neutrality peut recevoir des pouvoirs pour devenir l'une des six Émotions Fortes Équilibre. Pas comme joie et Tristesse, les Émotions Fortes Équilibre n'ont pas d'Onde prédéfinie – vous choisissez son Onde avec un marqueur quand vous la mettez en jeu. Leurs pouvoirs sont expliqués en dernière page. L'interaction d'Équilibre avec les Émotions sera expliquée plus tard, dans la section PARTIE.

ASPIRATIONS ÉQUILIBRE

Une grande partie du caractère unique d'Équilibre réside dans ses Aspirations. Il ne se bat pas pour les Aspirations communes – uniquement pour ses Aspirations Cachées. Il a son propre set de **8 cartes Aspiration Cachée** avec 2 parties :



1. La première condition est identiques aux Aspirations classiques. (**Reflection est la seule Aspiration non présente dans la pioche Équilibre**). Équilibre remporte cette condition si Joie et Tristesse sont à égalité pour cette Aspiration.
2. La deuxième condition a un objectif unique à Équilibre. Généralement, c'est une mesure de certains aspects de la puissance de l'Équilibre dans Cerebria. Équilibre essaiera d'atteindre cet objectif avant la prochaine Révélation. Une liste des conditions se trouve dans l'annexe.

Les deux conditions sont aussi importantes pour Équilibre. S'il n'en remporte qu'une pendant la Révélation, il placera un Fragment Mineur. S'il remporte les deux, il placera un Fragment Majeur.

MISE EN PLACE DES ASPIRATIONS

Avant de mélanger leur pioche d'Aspiration Cachée, Joie et Tristesse retirent Reflection. Ensuite chaque équipe mélange sa pioche de 8 Aspirations Cachées et la place sur son, plateau Equipe. Comme dans les règles de base, la carte du dessus devient l'Aspiration Cachée de l'équipe – si elle est identique à l'Aspiration Commune, remélangez jusqu'à en obtenir une différente.

PARTIE

Équilibre s'efforce d'éviter que Joie ou Tristesse domine Cerebria. Équilibre a son propre set d'Émotion, chacune pouvant être Alignée d'un côté comme de l'autre. Il peut aussi bénéficier des Émotions Joie et Tristesse présentes sur le plateau.

Les règles des Actions Équilibre demandent un ajustement expliqué ci-après. Nous expliquons aussi le lien entre les Actions Joie et Tristesse et les Esprits et les Émotions d'Équilibre.

ACTIONS ESPRIT

DÉPLACER L'ESPRIT

L'Esprit d'Équilibre peut partager un emplacement avec n'importe qui. Quand Joie ou Tristesse bougent, ils ne sont pas gênés par Équilibre tout comme Équilibre n'est pas gêné par les autres.



À la place de l'amélioration Surmonter, Équilibre possède une deuxième amélioration Hâte. Il peut donc potentiellement se déplacer de 3 cases en une Action.

INVOKER UNE ÉMOTION

Équilibre peut Invoquer n'importe laquelle de ses Émotions avec des Essences Joie ou Tristesse. Une fois Invoquée, cette Émotion n'acceptera plus que le type d'Essence choisi jusqu'à ce qu'elle quitte la partie. Par exemple, si vous Invoquez une Émotion avec de l'Essence Joie, votre amélioration Soutien ajoutera de l'Essence Joie.

ALIGNEMENT

Quand une Émotion Neutrality est Invoquée elle a un Alignement déterminé par l'Essence choisie (Joie ou Tristesse).

L'Alignement est important pour calculer le contrôle des Royaumes et des Frontières ainsi que lors de la vérification des Aspirations. Dans ces cas, les Émotions Équilibre comptent comme des Émotions Joie ou Tristesse suivant le genre d'Essence choisi.

Dans tous les autres cas, une Émotion Équilibre est une Émotion opposée à Joie ou Tristesse. Par exemple, Joie ou Tristesse peuvent Calmer une Émotion Équilibre mais ne peuvent pas l'Intensifier, quelque soit son Alignement. Lorsque l'on évalue les pouvoirs des Esprits et des Émotions de joie ou de Tristesse, traitez les Émotions Équilibre quand étant du camp adverse. **La seule exception est Suspicion – cette Émotion Tristesse gagne +1 Intensité uniquement pour les Émotions Joie.**

EXEMPLE :

Lors du calcul de l'Aspiration Unity de Joie, l'Émotion Équilibre Urge est considéré comme faisant partie de la chaîne de Joie. Joie a donc une unité de 3. ①-③

Toutefois, si Joie Invoquait Desire dans l'emplacement vide à côté de Urge, il ne gagnerait pas un jeton +1 Intensité ④ – Urge ne compte pas comme faisant partie de la chaîne lorsque l'on évalue les pouvoirs de l'Émotion.



CALMER UNE ÉMOTION

Joie et Tristesse peuvent Calmer une Émotion Équilibre, quelque soit son Alignement. Équilibre peut Calmer les Émotions de joie et de Tristesse (mais pas ses propres Émotions).

FORTIFIER

Équilibre a ses propres Fragments et peut construire des Forteresses sur les emplacements vides. Une Forteresse Équilibre ajoutera de l'Intensité à Joie et à Tristesse. Équilibre paye de l'Essence pour effectuer l'Action Fortifier – de l'Essence Joie pour ajouter un jeton Intensité appartenant à Joie et de l'Essence Tristesse pour un jeton Tristesse.

Quand Équilibre construit une Forteresse, utilisez un de ses Fragments Mineurs, mais utilisez un jeton +1 Intensité du camp qui contrôle le Royaume. Si Joie et Tristesse sont à égalité, vous pouvez choisir quel jeton Intensité utiliser et donc quel camp prendra le contrôle.

RASER

Joie et Tristesse peuvent Raser une Forteresse Équilibre, peu importe le camp du jeton Intensité. Équilibre peut Raser les Forteresses de joie et de Tristesse. L'Essence dépensée pour l'Action doit être du camp opposé à la Forteresse – par exemple de l'Essence Joie  pour Raser une Forteresse Tristesse . Équilibre ne peut pas Raser ses propres Forteresses.

EXALTER

Équilibre ne peut Exalter que ses propres Forteresses. Si la Forteresse a un jeton Intensité Joie, Équilibre doit payer de l'Essence Joie pour l'Exalter et doit améliorer le jeton Intensité Joie. De plus, la Forteresse ne peut être Exalter que si Tristesse ne contrôle pas le Royaume. Et vice-versa pour Exalter une Forteresse avec une Intensité Tristesse.

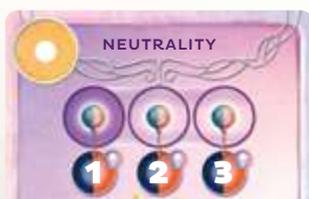
ALIGNEMENT DES FORTERESSES ÉQUILIBRE

Comme les Émotions, les Forteresses Équilibre ont aussi un Alignement. Lorsque l'on évalue l'Aspiration Fortitude, elles comptent pour Joie ou Tristesse suivant le camp du jeton intensité.

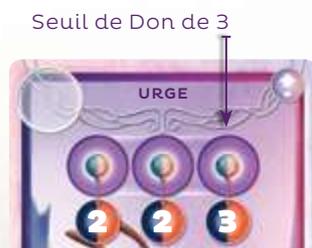
DONNER DES POUVOIRS A L'ÉMOTION

Équilibre a 6 Émotions Fortes. Chaque Émotion Neutrality peut devenir l'une d'elle.

Le Seuil de Don peut être 3, 2 ou même 1. La valeur est déterminée par l'Émotion Forte.



Émotion Moyenne



Émotion Forte

Quand une Émotion Forte Équilibre entre en jeu, elle garde l'Essence de l'Émotion Moyenne, son Alignement reste donc le même. Toutefois, Équilibre peut choisir une nouvelle Onde pour ses Émotions Fortes lorsqu'il les met en jeu. Placez un marqueur Onde de votre choix sur l'emplacement en haut à gauche de la carte Émotion Forte pour lui attribuer l'Onde.

NOTE : Les Émotions Neutrality ont des capacités qui se déclenchent lorsqu'elles quittent la partie. Leur Donner des Pouvoirs les font quitter la partie, Équilibre aura donc toujours un bonus lorsqu'il effectuera cette Action.



Les Actions des Royaumes sont les mêmes pour Équilibre que pour les autres camps. Reason peut les effectuer pour 1 Volonté de moins (tant que son équipe a le contrôle du Royaume concerné), alors qu'Intuition peut les effectuer au coût indiqué (tant que son équipe n'a pas le contrôle du Royaume concerné).

NETWORK OF THOUGHTS

Les Émotions Équilibre ne peuvent pas être déplacées par Joie ou Tristesse, peu importe leur Alignement. Les deux Esprits d'Équilibre peuvent déplacer des Émotions Équilibre au coût habituel mais ne peuvent pas déplacer des Émotions Joie ou Tristesse.

LAND OF DESIRES

Les Émotions Équilibre ne peuvent pas être Intensifiées par Joie ou Tristesse, peu importe leur Alignement. De même, Équilibre ne peut pas Intensifier les Émotions de Joie ou Tristesse. Les Esprits Équilibre peuvent Intensifier les Émotions Équilibre en payant leur coût. L'Essence utilisée pour Intensifier l'Émotion doit correspondre au type d'Essence déjà présent sur la carte.

WILLOW OF VALUES

Chaque fois qu'un Esprit Équilibre gagne de l'Essence, le joueur décide entre de l'Essence Joie, Tristesse, ou une combinaison des deux.



∞ LA CAPACITÉ ABSORBER ∞

La Capacité Absorber d'Équilibre fonctionne comme d'habitude, sauf qu'Équilibre ne prend pas de Volonté supplémentaire d'une Sphère pour le contrôle d'une Frontière adjacente. À la place, Équilibre prend 1 Volonté supplémentaire de la Sphère pour chaque Trio adjacent avec au moins une Émotion Équilibre dessus.

2 Trios sont adjacents
à la Figure Esprit dans le Royaume.



Seul 1 Trio est adjacent
à la Figure Esprit sur la Frontière.

∞ RÉVÉLATION ∞

Comme dans le jeu de base, dès qu'une Sphère est vidée, une Révélation est déclenchée. La plupart des étapes de la Révélation est similaire au jeu de base, mais quelques changements spécifiques à Équilibre s'appliquent. Revoyons toutes les étapes en soulignant les changements dus à Équilibre.

1. Chaque camp révèle son Aspiration Cachée (la carte du dessus de leur pioche Aspiration Cachée).
2. Joie et Tristesse vérifient leur Aspiration Cachée et l'Aspiration Commune pour voir s'ils les remportent. Cela implique toujours de déterminer quelle équipe a plus de quelque chose. (Si les deux équipes sont à égalité, l'Aspiration n'est pas accomplie).

NOTE : Il n'est pas possible d'accomplir l'Aspiration Cachée de l'équipe adverse.

3. Si Joie et/ou Tristesse accomplissent des Aspirations, ils peuvent ajouter des Fragments à l'Identité :
 - Une équipe qui n'a accompli qu'une Aspiration ajoute un Fragment Mineur.
 - Une équipe qui a accompli son Aspiration Cachée et l'Aspiration commune ajoute un

Fragment Majeur.

- Si l'équipe n'a plus de Fragment du type qu'elle est supposée ajouter, elle ajoute son Sommet à la place, déclenchant la fin de partie.
4. L'équipe Équilibre vérifie seulement son Aspiration Cachée. La première condition est remplie si Joie et Tristesse sont à égalité sur l'aspect qui est évalué. La deuxième condition est remplie si Équilibre atteint ou dépasse un certain seuil d'un aspect spécifique.
 - Si Équilibre remplit l'une des deux conditions, mais pas les deux, il ajoute un Fragment Mineur.
 - Si Équilibre remplit les deux conditions, il ajoute un Fragment Majeur.
 - S'il n'a plus de Fragment du type requis, il ajoute son Sommet, déclenchant la fin de partie.
 5. Déterminez la nouvelle Aspiration Commune :
 - L'Aspiration Commune actuelle est tournée face cachée. Elle ne sera plus scorée.
 - L'équipe avec le moins de points actuels (Identité et Roue des Intentions combinées) peut déplacer une des Aspirations Communes restante. (Elle reste une Aspiration Commune restante après son déplacement). Départagez les égalités au hasard.
 - L'Aspiration face visible la plus à gauche devient la nouvelle Aspiration Commune.
 6. Choisissez de nouvelles Aspirations Cachées :
 - Chaque équipe range son Aspiration Cachée dans la boîte, qu'elle ait été accomplie ou pas.
 - Si une équipe n'a pas ajouté de Fragment pendant cette Révélation, elle peut regarder les 3 cartes du dessus de sa pioche Aspiration Cachée, en choisir 1 et remélanger les autres dans la pioche. La carte choisie est placée au sommet et ne doit pas être identique à la nouvelle Aspiration Commune.
 - Une équipe qui a placé un Fragment vérifie juste que la carte au sommet de sa pioche Aspiration Cachée est différente de la nouvelle Aspiration Commune. Si ce n'est pas le cas, elle remélange sa pioche jusqu'à en avoir une différente.
 - La carte du dessus des pioches Aspiration Cachée devient la nouvelle Aspiration Cachée de chaque équipe.

7. Si l'emplacement Forteresse adjacent à la Sphère vidée contient un Fragment qui a été Construit ou Exalté avant le tour en cours, ajoutez ce Fragment à l'Identité et retirez le jeton Intensité associé du Royaume. Le contrôle du Royaume peut donc changer.

NOTE : Une Forteresse Construite ou Exaltée (remplacer le Fragment Mineur par un Fragment Majeur) ce tour ne peut pas être ajoutée à l'Identité.

8. Enfin, placez 8 Volonté de la réserve générale sur la Sphère qui veint d'être vidée.

NOTE : Dans les rares cas où plus d'une équipe place régulièrement des Fragments Majeurs à l'Identité, celle-ci grandit rapidement et peut devenir instable. Dans ce cas, nous vous conseillons de la diviser en deux et de la placer à côté du plateau.

EXEMPLE :

- A** Les contrôles de Royaume sont à égalité entre Joie ①-② et Tristesse ③-④. Équilibre a aussi des Émotions sur trois emplacements de Royaume ⑤-⑦. Cela veut donc dire qu'Équilibre accomplit les 2 conditions de son Aspiration Cachée.
- B** Joie ⑧-⑩ contrôle plus de Frontières que Tristesse ⑪-⑫. Joie accomplit son Aspiration Cachée.
- C** Joie a une chaîne de 5 Émotions ⑬-⑰, plus longue que Tristesse qui en a 4 ⑱-⑳. Les Émotions d'Équilibre comptent dans ces totaux. Joie accomplit l'Aspiration Commune.
- D** Enfin, Tristesse a 11 Essence sur ses Émotions alors que Joie en a 10. Tristesse accomplit donc son Aspiration Cachée.

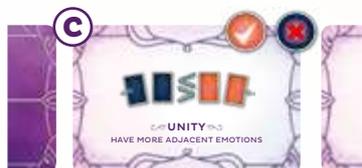
Les trois équipes se sont bien débrouillées lors de cette Révélation. Équilibre ajoute un Fragment Majeur pour avoir réalisé les deux conditions de son Aspiration Cachée. Joie ajoute lui aussi un Fragment Majeur pour avoir réalisé les Aspirations Commune et Cachée. Tristesse, qui n'a réalisé que son Aspiration Cachée, ajoute un Fragment Mineur.



Aspiration Cachée Équilibre



Aspiration Cachée Joie



Aspiration Commune



Aspiration Cachée Tristesse



FIN DE PARTIE

Comme d'habitude, la fin de partie est déclenchée

- quand une équipe a au moins 20 points sur sa Roue des Intentions;
- Quand une équipe doit ajouter un Fragment à l'Identité et qu'elle n'en a plus de ce type;
- après avoir scoré la sixième Aspiration Commune.

Lorsque l'on joue avec Équilibre, il y a seulement 6 Aspirations Communes. Une partie aura donc au plus 6 Révélations.

NOTE : Dans le cas où plus d'une équipe doivent placer leur Sommet en même temps, l'équipe qui a déclenché la Révélation (ou l'équipe la plus proche d'elle dans l'ordre des joueurs) place son Sommet, et les autres qui devaient aussi le placer marquent 4 points sur leur Roue des Intentions à la place (sans gagner les éventuels bonus de la Roue).

SCORE FINAL

Calculez le score final des trois équipes comme d'habitude. Celui qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, l'équipe qui a placé son Sommet gagne. Si aucune équipe n'a placé son Sommet, la partie se termine sur une égalité.

CREDITS

CONCEPTION DU JEU

Viktor Peter
Richard Ámann
avec
István Pócsi
Frigyes Schöberl

ART

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

3D DESIGN

Krisztián Hartmann
László Forgách

RÈGLES

Jason A. Holt
Viktor Peter

VERSION FRANÇAISE

Fabien Allois



ANNEXE

DEUXIÈMES CONDITIONS DES ASPIRATIONS ÉQUILIBRE

Chaque Aspiration Équilibre a deux conditions. La première est comme les autres Aspirations, la seconde est unique à Équilibre.



Attitude : Il y a au moins 3 Émotions Équilibre sur les emplacements d'un Royaume.



Openness : Il y a des Émotions Équilibre sur au moins 2 Frontières différentes.



Awareness : Il y a des Émotions Équilibre sur au moins 3 Trios différents.



Unity : Il y a au moins 2 Émotions Équilibre dans au moins une Unité.



Liveliness : Le nombre d'Essence Joie et Tristesse sur les Émotions Équilibre doit être égal (et plus grand que 0).



Versatility : Il y a au moins 2 Émotions Équilibre en jeu avec une Onde unique. En d'autres mots, au moins 2 Émotions Équilibre ont une couleur d'Onde que les équipes avec lesquelles ces Émotions sont alignées n'ont pas.



Fortitude : Il y a au moins 2 Fortresses Équilibre en jeu.



Sensibility : Il y a au moins une Émotion Équilibre en jeu d'une Intensité d'au moins 3.

ESPRITS ÉQUILIBRE



REASON, LE NIVELEUR

Organisé et vigilant, Reason est un esprit de retenue, d'ordre et de vigilance. Avec l'aide de Disciple, son émotion préférée, il peut résoudre les conflits sauvages et imprévisibles entre Joie et Tristesse, apportant ainsi un équilibre où qu'il aille. Reason est aussi un esprit qui encourage la contemplation et la découverte de soi : avec l'aide de Curiosity, il ne perd jamais de vue ses objectifs. Aucun esprit ne connaît mieux Cerebria que Reason - il se sent toujours chez lui dans tous les royaumes, peu importe à qui il appartient.



Reason peut effectuer les Actions Royaume pour 1 Volonté de moins. (Peu importe qui contrôle le Royaume.)



INTUITION, LE LIBRE

Intuition représente la joie sans retenue et un comportement imprévisible. Esprit de créativité et de solutions inattendues, il est capable de façonner l'Essence de Cerebria à volonté, en aidant Joie ou Tristesse sur un coup de tête. Il peut donner l'impulsion au monde intérieur pour laisser couler l'Essence librement, ou hâter le développement de l'Identité.



A chaque fois qu'Intuition gagne de la Volonté, il peut en convertir une en Essence de son choix (Joie ou Tristesse).

PLATEAUX ESPRIT ASYMÉTRIQUES

REASON

DÉPLACER



Voler (+1 V) : Déplacez-vous jusqu'à 2 cases de plus. Remplace Hâte.



Commander (+2 V) : Si vous terminez cette Action sur une case occupée par un Esprit adverse, vous pouvez déplacer cette Figure Esprit sur un autre emplacement Esprit libre. Remplace Hâte.

INVOQUER



Émerger (+2 V) : Vous pouvez Invoquer cette Émotion sur n'importe quel emplacement Émotion vide, même un qui n'est pas adjacent à vous. Remplace Soutien.



Conversion (pas de coût supplémentaire) : Vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve générale au lieu de la vôtre seulement si vous défaussez le même nombre d'Essence de l'affiliation opposée. Par exemple, vous pouvez Invoquer avec de l'Essence Joie prise de la réserve générale si vous défaussez d'abord de votre plateau Esprit le même nombre d'Essence Tristesse. Remplace Force intérieure.

CALMER

Anéantir : coûte 0V au lieu de 1.



Cycle Émotionnel (pas de coût supplémentaire) : Si vous retirez la dernière Essence d'une Émotion avec cette Action, piochez une carte. Remplace Détermination.

FORTIFIER

Raser : Coûte 3 V au lieu de 1 V et 1 Ambition.

DONNER DES POUVOIRS



Observer (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action, vous pouvez utiliser un jeton Onde correspondant à l'Onde

de l'Émotion Moyenne défaussée pour débloquer ou augmenter une de vos Actions Esprit. Remplace Puissance canalisée.

INTUITION

DÉPLACER



Cache-cache (+1 V) : Au lieu de vous déplacer, échangez votre emplacement avec un autre Esprit. Remplace hâte.

INVOQUER

Soutien : Coûte 3 V au lieu de 1 Ambition.



Conversion (pas de coût supplémentaire) : Vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve générale au lieu de la vôtre seulement si vous défaussez le même nombre d'Essence de l'affiliation opposée. Par exemple, vous pouvez Invoquer avec de l'Essence Joie prise de la réserve générale si vous défaussez d'abord de votre plateau Esprit le même nombre d'Essence Tristesse. Remplace Force intérieure.

CALMER



Imiter (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action Calmer, vous pouvez utiliser un jeton Onde correspondant à la couleur de l'Onde de l'Émotion Calmée pour débloquer ou augmenter une de vos Actions Esprit. Remplace Détermination.

FORTIFIER

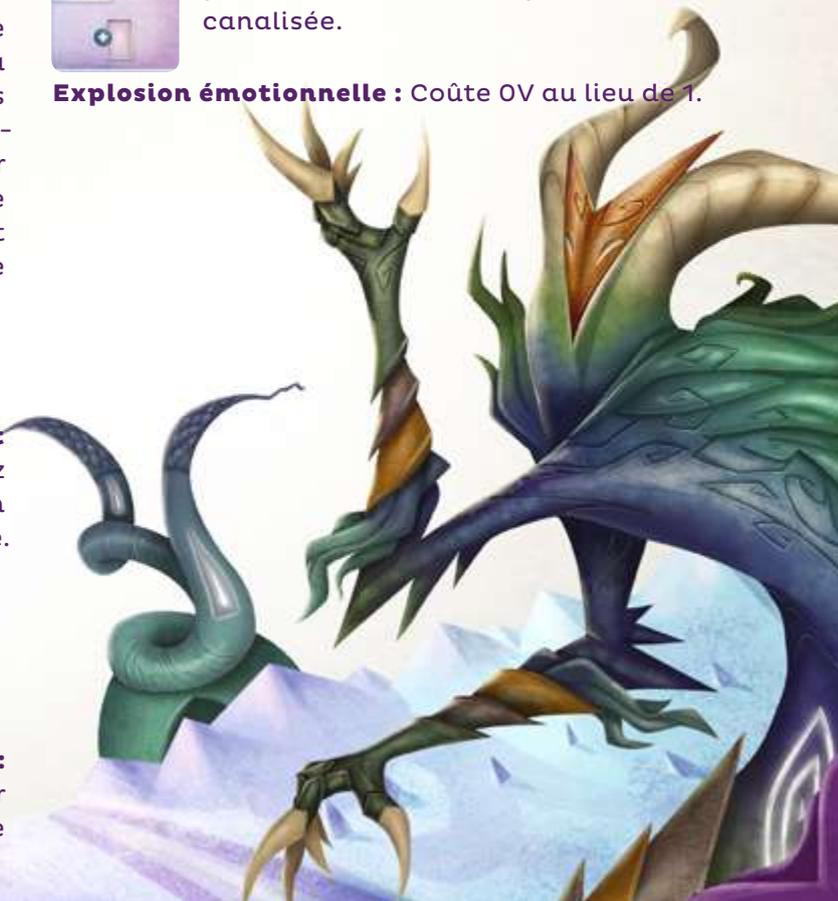
Exalter : Coûte 2 V au lieu de 1 Ambition.

DONNER DES POUVOIRS



Entrain (+1 V) : Après cette Action, piochez une carte. Remplace Puissance canalisée.

Explosion émotionnelle : Coûte 0V au lieu de 1.



ÉMOTIONS MOYENNES ÉQUILIBRE



NEUTRALITY (NEUTRALITÉ)

Quand **Neutrality Ondes rouge quitte la partie**, un des Esprit Equilibre (au choix de l'équipe) pioche une carte Emotion.



NEUTRALITY (NEUTRALITÉ)

Quand **Neutrality Ondes jaune quitte la partie**, un des Esprit Equilibre (au choix de l'équipe) gagne 2 V.



NEUTRALITY (NEUTRALITÉ)

Quand **Neutrality Ondes verte quitte la partie**, un des Esprit Equilibre (au choix de l'équipe) gagne 1 Essence (Joie ou Tristesse).



NEUTRALITY (NEUTRALITÉ)

Quand **Neutrality Ondes bleue quitte la partie**, un des Esprit Equilibre (au choix de l'équipe) peut prendre un jeton Onde de son choix pour débloquer ou augmenter une Actions Esprit.

EMOTIONS FORTES EQUILIBRE



URGE (EXHORTER) ⚡ Seuil de Don 3

Lorsque vous **mettez Urge en jeu**, choisissez une Sphère avec au moins 3 V et défaussez-en 2. Vous pouvez alors tourner l'Origine d'un pas dans le sens horaire. Ceci n'est pas votre Capacité Absorber. Urge veut juste qu'une Révélation arrive !



DISCIPLINE Seuil de Don 2

Les Emotions dans le même Trio que Discipline ont toujours la même Intensité que Discipline. Ceci annule toute augmentation ou réduction d'Intensité, y compris les jetons Intensité. Discipline ne laissera pas les choses devenir incontrôlables.



IMPULSE (IMPULSION) ⚡ Seuil de Don 1

Lorsque vous **mettez Impulse en jeu**, vous gagnez un nombre d'Essence égal au nombre d'Essence sur Impulse. L'Essence gagnée peut être de n'importe quel type, y compris une combinaison des deux. Les possibilités sont infinies !



CAUTION (PRUDENCE) ⚡ Seuil de Don 1

Lorsque vous **mettez Caution en jeu**, vous pouvez réduire l'Intensité des Emotions qui possèdent des jetons Intensité. La réduction totale peut être n'importe quel nombre ne dépassant pas le total d'Essence sur Caution. Retirez ou réduisez les jetons Intensité du montant choisi. Mieux vaut ne pas laisser ces Emotions devenir trop fortes !



INSPIRATION ⚡ Seuil de Don 3

Lorsque vous **mettez Inspiration en jeu**, prenez 1 jeton Onde de chaque couleur que vous avez le moins et utilisez-les pour débloquer ou améliorer vos actions Esprit. (Par exemple, si votre plateau a exactement 1 couleur de chaque, vous pouvez ajouter 1 Onde pour chaque couleur, vous améliorez ou augmentez donc quatre fois)



CURIOSITY (CURIOSITÉ) ⚡ Seuil de Don 2

Lorsque vous **mettez Curiosity en jeu**, regardez les quatre cartes du dessus de votre pioche Aspiration et classez-les dans l'ordre que vous voulez. Cela peut changer votre Aspiration Cachée en cours. Curiosity peut vous aider à réaliser de grandes choses.

ICÔNES



Utiliser la capacité Absorber d'Équilibre



Esprit Équilibre



Emplacement d'Essence d'Émotion Équilibre



Jeton Onde Équilibre



Carte Aspiration Cachée Équilibre



Carte Émotion Équilibre



Défausser une carte Émotion



Carte Émotion Moyenne Équilibre



Carte Émotion Forte Équilibre



Donner des Pouvoirs



Fragment Mineur Équilibre



Fragment Majeur Équilibre



Sommet de Fragment Équilibre