

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ



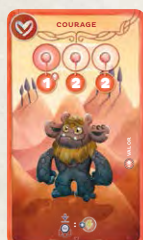
AFFECTION / ПРИВЯЗАННОСТЬ

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



ADORATION / ОБОЖАНИЕ

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



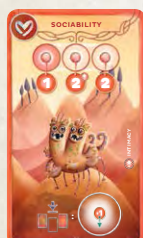
COURAGE / ХРАБРОСТЬ

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



VALOR / ДОБЛЕСТЬ

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



SOCIABILITY / ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ

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



INTIMACY / БЛИЗОСТЬ

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



COMFORT / КОМФОРТ

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



SATISFACTION / УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ

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



CHEERFULNESS / БОДРОСТЬ

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



EUPHORIA / ЭЙФОРИЯ

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



SAFETY / БЕЗОПАСНОСТЬ

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



FREEDOM / СВОБОДА

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



TRUST / ДОВЕРИЕ

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



FAITH / ВЕРА

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



EXCITEMENT / ВООДУШЕВЛЕНИЕ

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

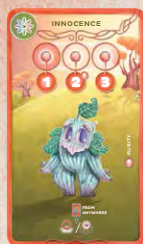


PASSION / СТРАСТЬ

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



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ



INNOCENCE / НЕВИННОСТЬ

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



PURITY / ЧИСТОТА

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



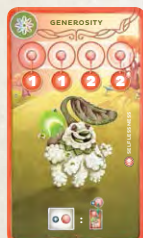
KINDNESS / ДОБРОТА

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



BENEVOLENCE / ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНОСТЬ

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



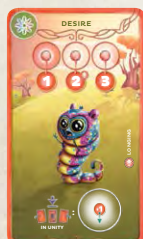
GENEROCITY / ЦЕДРОСТЬ

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



SELFLESSNESS / САМООТВЕРЖЕННОСТЬ

Эта эмоция хочет принести максимум пользы команде. Когда вы вводите Самоотверженность в игру, вы можете немедленно переместить с неё до двух эссенций на одну или две других Светлых эмоции.



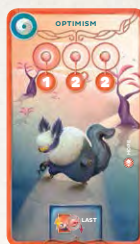
DESIRE / СТРАСТНОЕ ЖЕЛАНИЕ

Сразу после введения Страстного Желания в игру проверьте, входит ли оно в вашу самую длинную цепочку эмоций (или в одну из самых длинных в случае ничьей). Если это так, дайте Страстному Желанию ÷1 жетон Интенсивности. Страстное Желание любит друзей!



LONGING / СТРЕМЛЕНИЕ

Сразу после того, как вы введете в игру Стремление, проверьте, входит ли она в вашу самую длинную цепочку эмоций (или в одну из самых длинных в случае ничьей). Если это так, дайте Стремлению жетон +2 Интенсивности. Стремление стремится стать частью чего-то большого.



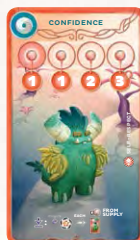
OPTIMISM / ОПТИМИЗМ

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



HOPE / НАДЕЖДА

Надежда не может быть подавлена.



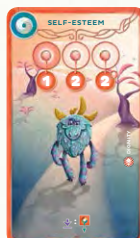
CONFIDENCE / УВЕРЕННОСТЬ

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



SELF-RESPECT / САМОУВАЖЕНИЕ

Пока Самоуважение в игре, каждый раз, когда вы тратите Амбиции, вы можете забрать 1 эссенцию с Самоуважения, и поместить её на свой планшет Духа. Вы заслуживаете это!



SELF-ESTEEM / САМООЦЕНКА

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



DIGNITY / ДОСТОИНСТВО

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



TRANQUILITY / СПОКОЙСТВИЕ

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

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



SERENITY / БЕЗМЯТЕЖНОСТЬ

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

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



НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ



HOSTILITY / ВРАЖДЕБНОСТЬ

Хотите подраться? Вы можете подавить эмоции противника рядом с Враждебностью, независимо от местоположения вашего Духа.



MALEVOLENCE / ЗЛОРАДСТВО

Вы можете подавлять эмоции противника, рядом с любой негативной эмоцией, независимо от местоположения вашего Духа. Никто не застрахован!



JEALOUSY / РЕВНОСТЬ

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



ENVY / ЗАВИСТЬ

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



ANGER / ГНЕВ

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



RAGE / ЯРОСТЬ

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



CRAVING / ЗАВИСИМОСТЬ

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



GREED / ЖАДНОСТЬ

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



PESSIMISM / ПЕССИМИЗМ

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



DESPAIR / ОТЧАЯНИЕ

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



BITTERNESS / ГОРЕЧЬ

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



LETHARGY / АПАТИЯ

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



GUILT / ВИНА

Пока действует чувство Вины, эмоциям противника трудно бороться с вами. Когда Светлый Дух вводит в игру эмоцию за счёт эффекта при вводе в игру другой эмоции, ваша команда может выбрать Тёмного Духа. Этот Дух получает 1 силу воли.



REMORSE / УГРЫЗЕНИЯ СОВЕСТИ

Эта эмоция заставляет врагов чувствовать себя виноватыми, заставляет оправдываться. Пока действует Угрызение Совести, способности Светлых эмоций, сбрасываемые при вводе этих эмоций в игру, не работают.



BOREDOM / СКУКА

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



INDIFFERENCE / БЕЗРАЗЛИЧИЕ

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



НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ



DISLIKE / НЕПРИЯЗНЬ

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

Хотите избавиться от лишних эмоций? Неприязни нравится эта идея!



ANIMOSITY / ВРАЖДЕБНОСТЬ

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



MISTRUST / НЕДОВЕРИЕ

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



SUSPICION / ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ

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



SELFISHNESS / ЭГОИСТИЧНОСТЬ

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



NARCISSISM / НАРЦИССИЗМ

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



DISGUST / ОТВРАЩЕНИЕ

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



LOATHING / ГАДЛИВОСТЬ

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



FEAR / СТРАХ

Другие Эмоции хотят избежать Страх. Светлый Дух должен заплатить штраф в размере 1 эссенции (в общий запас) при размещении эмоции в слот рядом со Страхом. (Если Дух не может заплатить штраф, эмоция не может быть размещена рядом со Страхом).



PANIC / ПАНИКА

Пока действует Паника, Светлые Духи должны заплатить штраф в размере 1 эссенции (в общий запас) при вызове эмоции. (Если Дух не может заплатить штраф, эмоция не может быть вызвана).

Ха! Посмотрите на них, они бегут!



INSECURITY / ТРЕВОЖНОСТЬ

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



DOUBT / СОМНЕНИЕ

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



LONELINESS / ОДИНОЧЕСТВО

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



ISOLATION / ИЗОЛЯЦИЯ

Эта эмоция может справиться с одиночеством. Изоляцию заблокировать нельзя. (Другими словами, когда она находится на Границе, она всегда влияет на обе Области).



EMBARRASSMENT / СМУЩЕНИЕ

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



SHAME / СТЫД

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

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

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