

# Cerebria. The inside world

1-4

60 - 120

14+

## Правила игры

### Состав игры

#### Компоненты команды мрака

- 4 двусторонних планшета духов мрака
- 1 карта-подсказка для команды мрака
- 1 поле команды мрака
- 20 капель эссенции мрака
- 64 карты умеренных эмоций мрака
- 32 карты сильных эмоций мрака
- 6 карт эмоций уныния
- 9 карт устремлений мрака
- 5 фрагментов второстепенных черт характера мрака
- 3 фрагмента основных черт характера мрака
- 1 фрагмент венчающий индивидуальность команды мрака
- 40 жетонов ощущений мрака
- 1 таблица карт эмоций мрака
- 2 счётчика действий мрака
- 4 жетона очерёдности хода мрака
- 3 жетона амбиций
- 2 маркера ПО (1 запасной)
- 18 двусторонних жетонов интенсивности мрака
- 4 фигурки духов мрака на пластиковых подставках

#### Компоненты команды света

- 4 двусторонних планшета духов света
- 1 карта-подсказка для команды света
- 1 поле команды света
- 20 капель эссенции света
- 64 карты умеренных эмоций света
- 32 карты сильных эмоций света
- 6 карт эмоций блаженства
- 9 карт устремлений света
- 5 фрагментов второстепенных черт характера света
- 3 фрагмента основных черт характера света
- 1 фрагмент венчающий индивидуальность команды света
- 40 жетонов ощущений света
- 1 таблица карт эмоций света
- 2 счётчика действий света
- 4 жетона очерёдности хода света

- 3 жетона амбиций
- 2 маркера ПО (1 запасной)
- 12 двухсторонних жетонов интенсивности света
- 4 фигурки духов света на пластиковых подставках

### **Общие компоненты**

- 1 игровое поле
- 1 основа индивидуальности
- 80 фишек силы воли
- 9 карт обычных устремлений
- 6 жетонов уязвимости
- 1 поле изначального
- 5 двухсторонних маркеров контроля над миром
- 5 двухсторонних маркеров контроля над рубежом

## Мир Церебрии

Разум Церебрии являет собой нечто не имеющее формы и нарождающееся в изначальном. Но ничто не может быть вечно необузданным и неназванным. Две антагонистичные силы (свет и мрак) вступили в противоборство с целью переделать мир по их собственному представлению.

Инструментами борьбы этих сторон выступают Духи, могущественные сущности, которые призывают различные эмоции себе на помощь в борьбе за контроль над пятью мирами: Долиной мотивов, Колыбелью чувств, Паутиной мыслей, Землёй желаний и Лесом ценностей.

Распространяя своё влияние в мирах, они формируют индивидуальность Церебрии, приводят её к откровениям, которые оставляют неизгладимые следы на её идентичности.

Что возобладает, свет или мрак? Конечный результат зависит только от вас.

## Краткий обзор игры

Церебрия – это динамичная игра, основанная на командном взаимодействии, достижении целей и умелом контроле над областями. Игроки примеряют роль духов: могущественных сущностей представляющих в игре свет и мрак, две противоборствующих силы внутреннего мира.

В свой ход игроки совершают различные действия, стараясь всячески манипулировать разумом мира (Церебрии) посредством карт эмоций. ПО набираются двумя путями:

- Намерения – это небольшие цели, доступные всем. Когда игрок исполняет намерение, его команда незамедлительно получает ПО.
- Устремления – это важные цели. В отличие от намерений, устремления меняются динамически в течение игры. У каждой команды есть скрытые устремления, а также обе команды соревнуются за право быть тем, кто выполнит текущее основное устремление. Игроки могут вызвать промежуточные подсчёты ПО, называемые Откровениями, в такие моменты вскрываются секретные устремления, а затем происходит оценка исполнения всех устремлений командами. В ходе игры команды создают личность Церебрии, прививая ей различные черты характера, которые в свою очередь являются фишками подсчёта ПО и называются фрагментами.



В конце игры, фрагменты команд в общей целостности индивидуальности Церебрии подсчитываются и прибавляются к ПО, начисленным за выполненные намерения. Команда, набравшая большее количество ПО, побеждает и становится доминирующей силой в Церебрии.

## Изначальное

Наши души связаны с изначальным, бесконечным источником энергии, который позволяет нам расти и развиваться. Различные пути развития представлены в Церебрии мирами, энергия которых концентрируется в сферах воли. Время от времени мы переживаем различные откровения, которые помогают нам чуть больше понять о нашей жизни.

1. Соберите игровое поле.
2. Выполните стартовую подготовку изначального (положите по 7 фишек силы воли на каждую сферу).

3. Под центр изначального поместите основу индивидуальности. На данный момент он остаётся пустым, но в течение игры Церебрия постепенно обретёт свою индивидуальность.

Начните подготовку к игре с присоединения поля изначального к основному игровому полю.

Пять сфер изначального генерируют силу воли, энергию, которая наполняет Церебрию. В ходе игры ваши духи могут поглотить часть этой силы и применить её для формирования внутреннего мира. Когда сфера иссушена, Церебрия испытывает откровение, после чего сфера восполняется.

В начале игры на каждой сфере расположено по 7 фишек силы воли. Остальные фишки хранятся в общем запасе.

Изначальное – это ещё и то место, на основе которого вы будете придавать форму индивидуальности Церебрии. В течении игры вы будете надстраивать фрагменты индивидуальности, отмечая таким образом ваше влияние на Церебрию. В начале игры разум ещё не осознаёт себя, поэтому данное место остаётся пустым.

## Подготовка основного поля

*Наш внутренний мир – это зеркальное отражение внешнего мира.*

### **Базовый игровой режим**

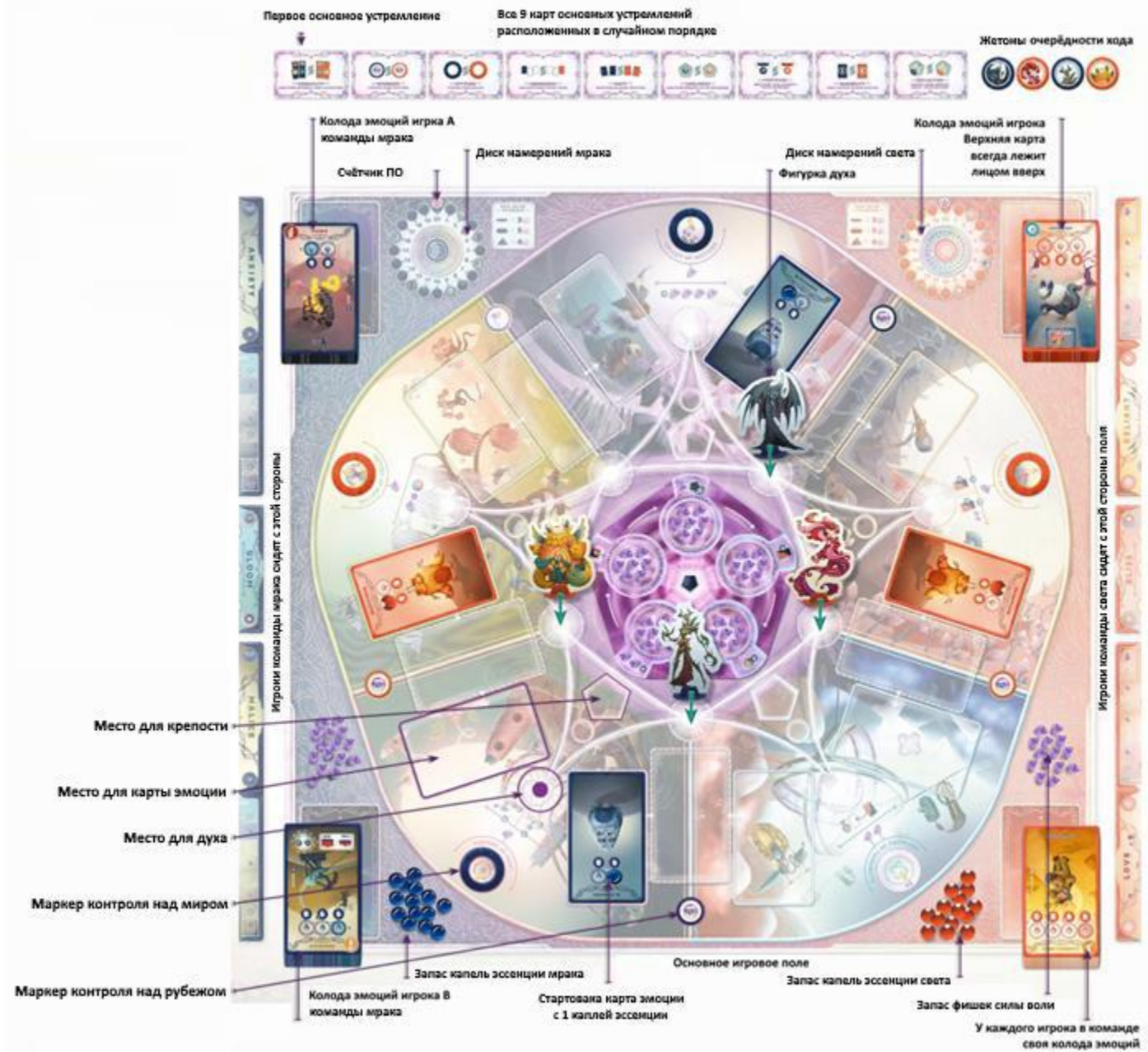
*Церебрия – это глубокая комплексная игра в которую надо сыграть несколько раз, прежде чем вы в ней целиком разберётесь. Мы разработали базовый игровой режим, в котором исключены наиболее сложные игровые концепты, чтобы вам было проще научиться играть. Если ваша группа является новичками в этой игре, то мы настоятельно рекомендуем начать с базового режима. После пары игр вы можете перейти к полным правилам, но вы всегда можете вернуться к базовому режиму, если он вам понравился. Периодически в тексте правил будут встречаться вставки такого рода, в которых будут даваться объяснения разных в правилах изменений для базового режима. А в приложении вы сможете найти полную подводку изменений.*

В этом разделе описана базовая подготовка к стандартной игре **на четверых**. Правила для другого количества игроков вы можете найти в приложении.

1. Установите изначальное на основу индивидуальности и положите на каждую сферу по 7 фишек силы воли.
2. Положите оставшиеся фишки силы воли и капли эссенции каждой команды на игровое поле, в зоне доступности всех игроков.
3. Поместите маркеры ПО каждой команды на стартовую ячейку (0) их диска намерений.
4. **Шаг, выполняемый всеми игроками.** Игроки выбирают духов и подготавливают колоду эмоций (подробнее об этом написано далее). Колода должна быть перемешана и помещена на поле. Верхняя карта каждой колоды эмоций всегда должна лежать лицом вверх.
5. Перемешайте колоду основных устремлений и выложите все 9 карт в ряд лицом вверх. (Сами карты будут рассмотрены позже.)

*В базовой игре перед перемешиванием удалите карты стремления к рефлексии (Reflection) и к чувствительности (Sensibility) из колоды, в ряду будет только 7 карт.*

6. Возьмите 4 жетона очередности хода игроков и случайным образом определите очередность хода. Игроки одной команды должны ходить 1 и 3, а другой – 2 и 4. Разместите маркеры рядом с полем, чтобы они напоминали о последовательности хода.
7. Начальное состояние. Игроки начинают игру, решая куда поместить фигурку их духа и стартовые эмоции. Если ваша группа только изучает Церебрию, то вам следует разместить фигурки и карты так, как показано на рисунке, чтобы гарантировать себе простое начало партии.



### Место для крепости

С каждым миром связана пятиугольная ячейка, в которую одна из команд может поставить свою крепость, чтобы утвердить свой контроль над этим миром.

### Место для эмоции

Эмоции на этих 15 местах определяют, кто удерживает контроль над Церебрией.

### Место духа

Фигурки духов могут путешествовать по сияющим тропам, чтобы попасть на одну из 10 круглых ячеек.

## **Маркер контроля над миром/рубежом**

Для каждого мира и рубежа в игре предусмотрен двусторонний маркер контроля, при помощи которого отмечается какая команда контролирует мир/рубеж. Если ни одна из команд не управляет каким-либо миром/рубежом, то отложите предназначенный ему маркер в сторону.

### **Мир**

Церебрия разделена на 5 миров. Каждый мир связан с определённым типом действия. Команда, которая контролирует мир, платит за использование его действия меньше.

### **Рубеж**

Между мирами находятся 5 рубежей. Духи и карты эмоций на рубежах не находятся целиком ни в одном мире, наоборот они могут влиять на оба мира, разделяемые границей.

### **Сила воли**

Воля - это энергия, текущая через Церебрию. Вы можете зачерпнуть немного воли непосредственно из общего запаса, но обычно игроки получают силу воли, поглощая её с одной из пяти сфер. Силу воли можно тратить на различные действия. Потраченная воля возвращается в запас. Когда на сфере заканчиваются фишки силы воли, Церебрия переживает откровение, после которого сфера пополняется 7 новыми фишками силы воли из общего запаса.

### **Эссенция**

Эссенция - это сила жизни, необходимая для поддержания эмоций. В ходе игры игроки будут получать капли эссенции из общего запаса и хранить их на своих планшетах. Иногда вам придётся тратить эти капли и возвращать их в общий запас, чаще всего капли эссенции помещаются на карты эмоций, чтобы усилить их.

## Подготовка игроков

Игрокам предстоит принять несколько решений ещё до начала игры. Для людей не столь хорошо знакомых с Церебрией, эти решения могут оказаться сложной задачей, поэтому для них мы дадим рекомендации по подготовке к первой партии.

### Команды

*Наши светлая и тёмная сторона заставляют нас совершать различные поступки, но общая цель у них одна: управление нашей жизнью.*

Игроки делятся на 2 команды, представителей сил света и мрака. Представители одной команды садятся вместе с одной стороны поля, а их соперники с другой.

**Переговоры в команде.** Игроки вольны делиться любой информацией со своими напарниками, включая показ карт эмоций на руках. Но игроки не могут обмениваться эссенциями, волей или картами.

Планшеты команд двухсторонние. На разных сторонах размещены отличающиеся намерения – способы получения ПО в течение игры. Обе команды должны играть на одинаковых сторонах планшетов команд: А или В.

Каждая команда получает 3 жетона амбиций и помещает их неактивной стороной вверх на свой планшет.

Каждая команда перемешивает свою колоду скрытых устремлений и помещает её на поле.

**Заметка.** Не смотрите на верхнюю карту колоды скрытых устремлений, пока не выберете духа на предстоящую партию и не составите свою колоду эмоций (см. ниже).

Каждая команда получает фрагменты индивидуальности, жетоны интенсивности и капли эссенции своего цвета.

**Базовый игровой режим.** *Перед перемешиванием колоды скрытых устремлений, удалите из неё карты стремления к рефлексии (Reflection) и к чувствительности (Sensibility). Намерения вообще не используются в базовом режиме.*

### Духи

*Наши личности разнообразны и многогранны. Иногда внутренний голос даёт нам советы, к которым нам следовало бы прислушаться, с другой стороны, постоянно следовать им – не очень здравая затея, так мы никогда не получим контроль над нашими жизнями.*

Каждый игрок выбирает одного из духов, доступных его команде, он будет играть за него всю партию. Невзятые духи убираются в коробку.

Возьмите планшет и фигурку выбранного духа.

Все планшеты духов имеют одинаковые действия на стороне А. Сторона В даёт каждому духу уникальный набор действий, которые рассмотрены в приложении. Все игроки должны играть на одинаковых сторонах планшетов духов: А или В.

**Заметка.** Сторона планшета духа не обязана соответствовать стороне планшета команды. Например, вы можете использовать сторону В духа и сторону А команды, если захотите.

**Базовый игровой режим.** Используйте сторону А в базовом режиме. На ней находятся действия, разобранные в основной части книги правил.

Поместите ваш счётчик действий на ваш планшет духа, как показано на картинке. Он должен находиться здесь в начале каждого раунда.

Возьмите 2 капли эссенции и 4 фишки силы воли из основного запаса. Поместите их на свой планшет, отсюда вы можете тратить их в течение игры.

### **Жетоны ощущений**

Данные жетоны используются для обозначения, какие из 5 ваших действий духа были активированы или улучшены. Вы начинаете игру с 4 жетонами ощущений (по 1 каждого типа), вы можете использовать их, чтобы активировать или улучшить любые действия по своему желанию.

**Базовый игровой режим.** Каждый игрок должен поместить жетоны ощущения на действия: переместить духа, задействовать эмоцию, подавить эмоцию и защитить. Теперь у всех игроков активированы все 4 действия без улучшений. Действие усилить эмоцию не используется в базовом режиме.

Если вы опытный игрок, то можете не распределять жетоны ощущений по действиям до первого хода в партии.



## Эмоции

*Если духи – это офицеры на корабле внутреннего исследования, то эмоции – это матросы. Они сопровождают нас в повседневной жизни и помогают нам сохранять связь с нашим окружением.*

Эмоции – это проявление действий духов в Церебрии. Они представлены в игре в виде карт, которые игроки получают из колоды эмоций. У каждого игрока своя колода эмоций.



**Базовый игровой режим.** Мы рекомендуем использовать готовые стартовые колоды базового режима игры для света и мрака, содержащие эмоции с простыми и понятными возможностями. Вы можете найти состав таких колод в приложении.

Когда составляете колоду эмоций, один игрок в каждой команде должен играть с картами, помеченными специальными символами в правом верхнем углу. Это помогает определить, какой из игроков задействовал эмоцию, что может быть важно для некоторых особых сил эмоций.



### Сильные эмоции

Карты с этими символами на рубашке (🔴/🔵) являются картами сильных эмоций. Они не используются при составлении колоды. Ваша колода должна содержать только карты умеренных эмоций. В ходе игры они могут превратиться в сильные эмоции, а пока отложите карты сильных эмоций в сторону. Вы не должны перемешивать колоду карт сильных эмоций. Если вы расположите карты в ней в алфавитном порядке, то игра в целом пройдет быстрее.

**Базовый игровой режим.** Так как действие усиления эмоции не применяется в базовом режиме, то вы можете убрать карты сильных эмоций в коробку.

## **Правила составления колоды**

Если вы решили сами составить колоду, то следуйте следующим правилам:

- Используйте ровно 16 карт умеренных эмоций.
- Используйте не более 2 копий каждой эмоции.

Если вы решили собрать колоду по заготовке для базового режима, то следуйте инструкциям в приложении.

## **Колода карт эмоций**

В начале игры перемешайте вашу колоду карт эмоций. Положите её на специально отведённое ей место в углу игрового поля рубашкой вверх рядом с собой. Возьмите из неё 2 верхние карты, затем переверните верхнюю карту колоды лицом вверх.

**Заметка.** Верхняя карта вашей колоды эмоций всегда должна лежать лицом вверх.

## **Ощущения от эмоций**

У каждой эмоции в вашей колоде есть ощущения от неё, что изображено на ней значком определённого цвета (красный, жёлтый, зелёный и синий). Значение в этом значке имеет только цвет. Рисунок же символизирует то, что две противоположных эмоции с одинаковым рисунком ощущения смотрят на это ощущение с противоположных сторон.

## **Стартовые карты эмоций**

Уныние и блаженство – это простые эмоции, которые формируют раннее развитие Церебрии. Они не помещаются в колоду. Они помещаются непосредственно на поле, в процессе подготовки к игре.

## Последние шаги

В качестве последних шагов подготовки игрокам предстоит узнать свои скрытые устремления, случайным образом определить очерёдность хода и разместить свои фигурки духов и стартовые эмоции на поле.

### Устремления

*У каждого из нас есть определённые цели в жизни. Мы верим, что стремимся к ним по своему выбору. Но посмотрев в своё прошлое, мы сможем осознать, что наши устремления – лишь части нашей индивидуальности, которые ждут, когда их откроют.*

При помощи устремлений духи понимают, что им требуется делать, чтобы достичь определённых целей. В течение игры периодически происходит промежуточный подсчёт ПО, в Церебрии его называют откровением. На этом этапе команды подсчитывают получаемые ими ПО, основываясь на том, насколько хорошо у них получается достигать установленных целей.

В любое время в игре активно одно основное устремление, которому следуют обе стороны конфликта. Карты основных устремлений выложены лицом вверх в ряд вдоль верхней границы поля. Самое левое устремление – это первая цель, за выполнение которой будут соревноваться противники. После того, как ПО при откровении подсчитаны, текущая карта \*\*основного устремления переворачивается лицом вниз, а соперники устремляются к следующей цели в ряду.

У каждой команды также есть и её собственное скрытое устремление, наверху её колоды скрытых устремлений. После выкладывания основных устремлений в ряд, перемешайте вашу колоду скрытых устремлений и положите её лицом вниз на планшет вашей команды. Посмотрите верхнюю карту. **Ваша скрытая цель никогда не должна совпадать с текущей основной целью.** Если она совпадает, то перемешайте колоду ещё раз. (А если она не совпадает, то вы просто оставляете её наверху лицом вниз.)

Верхняя карта колоды скрытых устремлений – это скрытая цель, которую ваша команда пытается выполнить. Вы можете смотреть на эту карту в любое время.

**Заметка.** Все карты устремлений детально объяснены в разделе о промежуточном подсчёте ПО.

### Очерёдность хода игроков

*В ходе нашего путешествия по жизни, наш взор обращается то к мраку, то к свету.*

У каждого духа есть жетон очерёдности хода. Ход должен переходить от команды света к команде мрака. Выберите случайным образом первого игрока. Определите очерёдность хода для всех игроков и поместите жетоны очерёдности хода в этом порядке рядом с полем.

**Заметка.** Так как ход передаётся не по часовой стрелке, жетоны очерёдности хода будут вам хорошим подспорьем, чтобы не забывать этого. Порядок хода игроков не меняется по ходу партии.

Первый игрок начинает с 2 дополнительными фишками силы воли, но он не может использовать способность поглощения в свой первый ход.

### Разместите духов и стартовые эмоции

*Наша первая улыбка, наши первые слёзы – эти начала не определяют нас, но они нас формируют.*

**Базовый игровой режим.** Поместите ваших духов и стартовые эмоции как указано на картинке по подготовке к игре. Вы можете пропустить этот раздел.

Каждый игрок берёт 1 карту уныния или 1 карту блаженства в зависимости от цвета его команды. В порядке очерёдности хода игроков каждый игрок:

1. Помещает фигурку духа на свободное место на одном из 5 рубежей.
2. Помещает стартовую эмоцию на место для карты эмоции, соседнее с местом для карты эмоции, находящимся на его рубеже. (Таким образом, стартовая карта эмоции будет целиком находиться внутри мира, а не на вашем рубеже)
3. Помещает 1 каплю эссенции из общего запаса на первое место для эссенции на стартовой карте эмоции. (Это место на карте затемнено.)



**Заметка.** Это начальное размещение является исключением, так как карта эмоции помещается в мире, когда фигурка духа находится на рубеже. Обычно же фигурка на рубеже может разместить карту эмоции только на этом рубеже.

### Контроль над миром и рубежом

*При помощи силы эмоций, свет или мрак могут управлять вашими мыслями, менять природу мотивации, оказывать эффект на ваши желания, перековывать убеждения, и даже влиять на ваше восприятие реальности.*

В зависимости от того, где игроки разместили свои стартовые карты эмоций, некоторые миры и рубежи могут оказаться под контролем одной из команд.

**Базовый игровой режим.** На картинке подготовки к игре, маркеры контроля миров и рубежей уже расположены для базового режима, но вам всё-равно следует прочитать этот раздел, так как понимание сущности контроля очень важно для понимания игры в целом.

Контроль над мирами и рубежами меняется по ходу игры, то как игроки манипулируют Церебрей при помощи эмоций. После каждого изменения в мире или на рубеже вам следует проверить актуальность контроля над мирами и рубежами.

### Контроль над рубежом

Контроль над рубежом определяется по картам эмоций, лежащим на месте для карт эмоций на рубеже и на соседних с ним местах (по одному месту в каждом соседнем мире). Эти три места для карт называются **триадой** рубежа. Если в триаде есть только карты одной команды, то эта команда контролирует рубеж.

Если в триаде есть карты обеих команд, то вам надо сравнить их интенсивность представленных эмоций.

На каждой карте эмоций на местах для эссенции могут лежать капли эссенции. Накрытое каплей место для эссенции с самым большим номером определяет **интенсивность** этой эмоции.

Подсчитайте интенсивность всех карт эмоций в триаде для каждой из команд. Считается, что команда с наибольшей суммарной интенсивностью контролирует рубеж. **Используйте двусторонний маркер контроля над рубежом, чтобы указать контролирующую команду.**

Если суммарная интенсивность эмоций обеих команд одинакова (или если в триаде нет карт эмоций), то ни одна из команд не контролирует рубеж и маркер контроля над рубежом размещается рядом с полем.

#### Преимущества от контроля над рубежом:

- Это может пригодиться для выполнения целей устремлений.
- Ваша способность поглощения может принести вам 1 дополнительную фишку силы воли, если ваша фигурка духа находится на этом рубеже или на соседнем с этим рубежом месте.

### Контроль над миром

Контроль над миром определяется по 4 местам для карт эмоций: 2 места непосредственно в мире и по 1 месту на каждом соседнем рубеже. Карта эмоции на рубеже может быть заблокирована: если на месте для карты в мире лежит карта эмоции, то она блокирует карту эмоции с соседнего с ней рубежа. (Заблокированная эмоция продолжает оказывать влияние на рубеж и на соседний мир, если она в свою очередь не заблокирована и там.)

**Заметка:** Вы не блокируете ваши собственные эмоции.

В отличие от рубежа, **на мир можно повлиять ещё и при помощи крепости.** У каждого мира есть 1 место под крепость, которую можно построить действием духа «защитить». Команда с крепостью прибавляет +1 или +2 к своей суммарной интенсивности, в зависимости от типа крепости. Этот бонус отмечается жетоном на поле. Бонус с жетона учитывается при определении того, кто контролирует мир.

Сосчитайте интенсивность эмоций внутри мира, а также интенсивность незаблокированных эмоций с соседних рубежей и возможные бонусы с крепостей.

**Считается, что команда с наибольшей суммарной интенсивностью контролирует мир.** Используйте маркер контроля над миром, чтобы обозначить это. Если интенсивность команд равна, то ни одна из команд не контролирует мир, отложите жетон контроля над миром в сторону.

### Преимущества от контроля над миром:

- Это может пригодиться для выполнения целей устремлений.
- Использование действия этого мира обходится вам на 1 фишку силы воли дешевле.

### Определение доступных действий духов

Каждый игрок начинает игру с 4 жетонами ощущений, по одному каждого цвета.

**Базовый игровой режим.** Если вы ещё только обучаетесь игре, то вы уже активировали 4 действия на этапе подготовки к игре.

Опытные игроки не активируют и не улучшают действия ровно до того момента, когда им предстоит сделать первый ход в партии. В это время каждый игрок берёт по 2 карты эмоции в руку, затем в порядке очереди, каждый игрок помещает свои 4 жетона ощущений на свои действия духа.

Вы начинаете с максимум 4 активированными действиями, вы всегда можете решить начать с меньшим количеством активированных действий, но некоторые из этих действий будут улучшены. Активация и улучшение действий рассмотрено подробнее в разделе о действиях духов.

### Краткий итог по компонентам

Каждый игрок начинает с:

- 2 картами эмоций в руке
- 2 каплями эссенции на планшете духа
- 4 фишками силы воли на планшете духа  
(6 фишек силы воли, если он первый игрок)
- 4 жетонами ощущений на действиях духа  
(или в личной игровой зоне, если вы играете не по правилам базовой игры)

## Правила игры

*От рождения и до смерти мы путешествуем по жизни с целью открыть себя. С одними откровения случаются чаще, с другими - реже, но их количество ничего не определяет. Каждое откровение важно.*

Игроки совершают свои ходы в очерёдности, определённой при подготовке к игре. Ход передаётся от команды к команде. Если во время хода игрока что-либо активировало промежуточный подсчёт ПО, то незамедлительно отыграйте откровение, после чего этот игрок продолжает свой ход.

### Обзор ход игрока

В свой ход вы можете совершить **3 действия**.

Вам доступно на выбор 10 действий:

- 5 действий духов, изображённых на планшете духа.
- 5 действий миров, изображённых в 5 мирах на игровом поле.

Вы можете совершать одно и то же действие более 1 раза, если захотите.

В дополнение у вас есть **3 способности амбиций**, которые вы можете использовать **до или после любого действия, если у вас есть активный жетон амбиции**. В частности, одна из этих амбиций позволяет вам купить дополнительное действие на текущий ход. Способности амбиций указаны на вашем планшете команды. **Каждая способность амбиции может быть использована только 1 раз за ход.**

Так же у вас есть способность поглощения, вы можете использовать её **только 1 раз за ход**. Помните, её использование может привести к активации промежуточного подсчёта ПО.

Используйте свой счётчик действий, чтобы всегда помнить, сколько их вы уже совершили. Если вы применили способность поглощения, то переверните этот счётчик на другую сторону, чтобы обозначит это. Этот жетон очень удобен для отслеживания, особенно если ваш ход прерывается откровением.

#### В конце вашего хода:

- Переверните один из ваших жетонов амбиций на сторону «активно» **ИЛИ** возьмите 2 карты эмоций.
- Если у вас 0 фишек силы воли, то получите 1.
- Если необходимо, то переверните ваш счётчик действий на сторону «поглощение доступно».

**Заметка.** Если ваша колода карт эмоций закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Не забудьте перевернуть верхнюю карту колоды лицом вверх.

#### Что вы можете сделать?

Например, в свой ход вы можете попытаться оказать влияние на рубеж посредством карты эмоции. Чтобы поместить карту эмоции на рубеж, вам необходимо находиться на месте для духа этого рубежа. (А чтобы поместить карту эмоции в мир, вам необходимо находиться в этом мире.) Поэтому вам может быть придётся потратить часть ваших действий на перемещение духа. Большая часть действий требуют траты силы воли, поэтому вам может понадобиться применить свою способность поглощения. (Также есть действия, которые позволяют получить силу волю и капли эссенции из общего запаса.)

Все действия и способности подробно рассмотрены далее в книге правил.

## Действия духов

Есть 5 действий духов, они схематично изображены на планшетах игроков. Вам доступны только те, на которых есть жетоны ощущений. По этой причине вы иногда будете начинать ваше действие духа, с добавления жетон ощущения на него.

### Действие. Активировать или улучшить действия духа

Действие духа с хотя бы 1 жетоном ощущения на нём считается активированным. Если вы хотите совершить неактивированное действие, то вам в качестве первого шага этого действия придётся его активировать, поместив на него жетон ощущения.

#### Размещение жетона ощущения

Вы можете разместить **один** жетон ощущения как нулевой шаг выполнения действия духа. Чтобы это сделать, совершите следующее:

1. Сбросьте 1 карту эмоций с руки.
2. Из запаса возьмите жетон ощущения, который совпадает по цвету со значком ощущения на сброшенной карте.
3. Если на самом левом свободном месте в ряду действия духа нет жетона ощущения, то поместите его туда. Таким образом вы активируете данное действие. Если действие уже активировано, то вы может положить жетон на одно из трёх доступных мест улучшений.

Когда размещаете жетон ощущения на действии, то вы следовать одному **правилу**: все жетоны ощущений в ряду действия должны отличаться друг от друга по типу (цвету).



Использование улучшений всегда опционально. Вы можете использовать любое количество доступных вам улучшений действия. Каждое улучшение может быть использовано максимум 1 раз за одно действие.

Действия духов и их стандартные улучшения рассмотрены в текущем разделе. Опытные игроки могут играть на стороне В планшета духа, на которой у каждого духа уникальные наборы улучшений. Эти улучшения рассмотрены в приложении.

Все действия духов имеют одинаковое третье улучшение, так что мы объясним его суть до разбора конкретных действий.

**Решительность:** Использование действия духа стоит на 1 силу воли меньше. Эта скидка применяется только 1 раз за действие. Например, если вы используете базовое действие духа и два улучшения, ваша скидка остаётся 1 фишка, а не 3.

## Пример улучшения действия

Диана хочет переместиться к «доброте». Место с этой картой отстоит от неё на 2 шага, поэтому Диане надо улучшить своё действие перемещения. Перед применением действия, она сбрасывает карту «мужества» с руки и помещает жетон ощущения на улучшение «ускорение», первое улучшение действия перемещения. До конца игры она может перемещаться на 1 или 2 места действием перемещения, но перемещение на 2 места стоит ей на 1 фишку силы воли больше.



**Заметка.** Если у неё на руке карты только с зелёными жетонами ощущений, то она не смогла бы произвести улучшение, так как это нарушило бы правило о различных цветах жетонов ощущений на одном действии.

## Переместить духа

*Эмоции, которым мы поддаёмся, затрагивают различные аспекты наших душ. Через время они могут всё более и более значительно влиять на наш образ мышления и наши идеи.*

Положение сил в Церебрии постоянно меняется. Данное действие помогает вам держаться в основном потоке событий.

Заплатите 1 силу волю, чтобы переместить вашего духа вдоль линии пути на соседнее место для духа. По умолчанию вы не можете завершать своё перемещение на месте, которое занимает дух противоположный. Но вы можете делить одно место с союзником.

**Ускорение:** Заплатите 1 дополнительную силу воли, чтобы переместить духа на 1 дополнительное место (но только 1). Это позволяет вам проходить через (но не останавливаться) места, занятые противоборствующими вам духами.

**Преодоление:** Заплатите 1 дополнительную силу волю, чтобы завершить своё перемещение на месте, занятом духом-противником.

## Задействовать эмоцию

*Жизнь, лишённая эмоций (положительных или отрицательных), скучна, как пустыня растительностью.*

Задействовать эмоцию – это основной способ добавления карт эмоций на поле.

Заплатите 2 силы воли, чтобы сыграть карту эмоции с руки и поместить её на свободное соседнее с вашим духом место для карты. Сразу после этого поместите каплю эссенции на затемнённое место для эссенций на карте эмоции. Пересчитайте контроль над миром и/или рубежом.

**Соседство:** Фигурка духа на рубеже соседствует с 1 местом для карты эмоции, местом на этом рубеже. Фигурка духа в мире соседствует с 2 местами для карт эмоций, местами в этом мире.



**Заметка.** Первое место для эссенций на карте эмоции затемнено, чтобы напомнить вам, что вы обязаны поместить на него каплю эссенции, когда помещаете эту карту на место для карты эмоции в мире или на рубеже. Эта капля берётся с вашего планшета духа. Если у вас нет капель эссенции, то вы не можете задействовать эмоцию... если только у вас нет необходимого улучшения.

**Поддержать:** Вы также можете потратить 1 амбицию, чтобы поместить на карту эмоции на 1 каплю больше. Эта дополнительная капля эссенции берётся из общего запаса.

**Заметка.** Вы тратите амбицию путём переворачивания активного жетона амбиции. Подробнее смотрите в разделе про амбиции.

**Внутренняя сила:** За 2 дополнительных силы воли вы можете взять требуемую каплю эссенции из общего запаса, вместо того, чтобы тратить каплю с планшета духа.

## Подавить эмоцию

*Лишь иногда мы можем немного контролировать то, как эмоции влияют на наше сознание, но только нам решать, какую эмоцию выпустить в мир, а какую попридержать.*

В борьбе за контроль над Церебрией эмоцией иногда лишаются своей интенсивности и даже удаляются с поля. Это происходит при помощи действия подавления.

Потратите 2 силы воли и 1 амбицию, чтобы подавить эмоцию соперника, соседствующую с вашим духом. У вас на руках должна быть карта эмоции со значком ощущения совпадающим по цвету со значком ощущения на подавляемой эмоции. Покажите свою карту и удалите самую правую каплю эссенции с подавляемой эмоции. (Капля эссенции уходит в общий запас, показанная карта эмоции возвращается в руку.)

Если на карте эмоции не осталось эссенций, удалите её с поля и сбросьте. Умеренные эмоции идут под низ колоды эмоций. Сильные эмоции возвращаются в свои колоды.

**Сброшенные карты.** В любое время, когда карта эмоции сбрасывается, положите её лицом вниз под низ колоды эмоций, если это карта умеренной эмоции, или назад в её колоду, если это карта сильной эмоции.

**Заметка.** Вы не можете подавлять чужие эмоции, если у вас на руке нет карты со значком ощущения соответствующего цвета.

**Исключение.** Уныние и блаженство, стартовые карты эмоции, соответствуют любому цвету значка ощущения. Вы можете подавлять их, если у вас есть хотя бы одна карта в руке. Когда они удаляются с поля, то они возвращаются в коробку.

**Ослабить.** За 2 дополнительных силы воли вы можете удалить 1 дополнительную каплю эссенции с подавляемой эмоции. (Но вы не можете потратить 4 силы воли, чтобы удалить 2 дополнительные капли эссенции.)

**Погасить.** За 1 дополнительную силу волю вы можете не вскрывать карту с руки при подавлении эмоции.

## Защитить

*Проживание жизни в светлых или мрачных мыслях может сильно изменить на наш внутренний мир.*

Вместо попыток захватить земли врага, духи Церебрии иногда предпочитают усилить своё влияние над подконтрольными им зонами. Для этих целей можно использовать фрагменты индивидуальности, которые ещё не были включены в сущность Церебрии в качестве черт её характера.

Данное действие (и его улучшения) позволяет вам использовать места для крепости в мирах. Вы можете совершить это действие, только если ваш дух находится на одном из 3 соседних с местом для крепости мест для духа.



Вы можете совершить это действие только в мире, неподконтрольном вашему врагу и только если **место для крепости свободно**. Вы можете потратить 3 силы воли, чтобы поместить один из ваших неиспользованных фрагментов второстепенной черты характера на место для крепости. Поместите жетон «+1 интенсивности» на место для жетона рядом с крепостью. Теперь у вас есть бонус в +1 интенсивности в этом мире (но не на рубежах).

**Заметка.** Если мир не контролируется ни одной командой, то постройка крепости даст вам контроль над этим миром.

**Превознести:** Используйте это улучшение только в мире, который не контролирует ваш противник, и только если ваша команда уже имеет фрагмент второстепенной черты характера на месте для крепости. Потратьте 1 амбицию (в дополнении к 3 силам воли, которые вы платите за выполнение этого действия), чтобы заменить фрагмент второстепенной черты характера фрагментом основной черты характера. Переверните жетон «+1 интенсивности» на сторону «+2 интенсивности».

**Подытожим.** На месте для крепости может находиться только 1 фрагмент. Базовый эффект применяется только к пустому месту, а улучшение позволяет вам применить эффект к месту с фрагментом. Если в области уже есть ваш фрагмент основной черты характера, то вам с ним больше нечего делать. Помните, что базовый эффект и эффект превозношения вы можете использовать только в мире, который не контролирует ваш оппонент.

**Особые случаи:** Количество фрагментов черт характера в игре ограничено. Если тип фрагмента, который вам нужен, недоступен, то вы не можете совершить действие защиты. Если у вашего оппонента нет неиспользованных фрагментов второстепенной черты характера, то вы не можете снести его фрагмент основной черты характера.

**Снести.** Используйте это улучшение только **на соседнем с местом для крепости месте, где уже размещён фрагмент черты характера оппонента.** За 1 дополнительную силу волю и 1 амбицию, вместо добавления своего фрагмента вы можете или

- Удалить фрагмент второстепенной черты характера оппонента (и жетон «+1 интенсивности»), **ИЛИ**
- Заменить фрагмент основной черты характера оппонента на его же фрагмент второстепенной черты характера, и перевернуть жетон «+2 интенсивности» на сторону «+1 интенсивности».

**Заметка.** В отличие от базового эффекта или эффекта превозношения, вы можете использовать улучшение сноса и в мире, контролируемом конкурентом.

**После использования улучшения сноса, вы получаете 1 дополнительное действие на этот ход.**

### **Выгоды от крепостей**

Церебрия – это быстрая тактическая игра с постоянно меняющимся состоянием дел на поле. Крепости, как бы то ни было, добавляют игре стратегичности. У них есть множество плюсов, но основная их сила открывается со временем. Крепости предоставляют следующие преимущества:

- Они приносят +1 (или +2) интенсивности при подсчёте контроля над миром, что даёт хорошую прибавку к надёжности ваших позиций в этом мире.
- Это может пригодиться для выполнения целей устремлений.
- Наиболее важно: их можно добавить к индивидуальности в момент откровений при определённых условиях (рассмотрено далее). Это даёт вам дополнительную возможность добавить фрагменты черт характера в индивидуальность, что является основной целью игры.

### **Усилить эмоцию**

*Когда мы проживаем наши эмоции, мы больше понимаем их.*

У каждой умеренной эмоции есть связанная с ней сильная эмоция, которая может быть введена в игру только при помощи действия усиления. Сильные эмоции имеют большую интенсивность и более сильные способности, поэтому данное действие может сильно повлиять на ход партии.

**Базовый режим игры.** Действие усиления эмоции не используется в базовом режиме, просто игнорируйте нижнюю часть планшета духа.

Чтобы усилить одну из эмоций вашей команды, она должна быть на **соседнем** с вашим духом месте. Усиляемая эмоция должна быть умеренной с количеством капель эссенции на ней, равным или превышающим **порог усиления** этой эмоции, как изображено на рисунке. Если все условия выполнены, то вы можете потратить 3 силы воли, чтобы заместить умеренную эмоцию связанной с ней сильной эмоцией. Сбросьте карту умеренной эмоции и переместите все капли эссенции с неё на выложенную карту сильной эмоции.



**Заметка.** На карте умеренной эмоции написано название связанной с ней сильной эмоции.

**Направленная сила:** Перед усилением умеренной эмоции, вы можете потратить 1 амбицию, чтобы добавить 1 каплю эссенции на усиливаемую карту из общего запаса. (Вы можете применять это усиление только если на карте есть свободные места под капли эссенции. Этим усилением вы можете довести карту до порога усиления, если на момент начала действия усиления эмоции вам не хватало всего 1 капли для удовлетворения требованиям.)

**Эмоциональный взрыв:** Вместо усиления эмоции, которая соседствует с вашим духом, вы можете потратить 1 дополнительную силу воли, чтобы усилить любую эмоцию на поле, которая отвечает остальным требованиям.

**Пример.** Диана соседствует с «добротой». На карте есть 2 капли эссенции (достаточно для достижения порога усиления) и она решает усилить эту эмоцию. Диана тратит 3 силы воли. Она сбрасывает «доброту» и заменяет её «доброжелательностью» (Benevolence), связанной с ней картой из колоды сильных эмоций. 2 капли эссенции с «доброты» переносятся на «доброжелательность».

**Заметка.** Диана не смогла бы усилить «доброту», если б на той была всего 1 капля эссенции.

## Действия миров

В игре есть 5 действий миров, каждое привязано к одному из миров Церебрии.

**Заметка. Все 5 доступны вам независимо от расположения вашего духа на поле.**

Совершение действия мира стоит столько силы воли, сколько указано под названием этого мира. В большинстве миров это 1 сила воли, но действие Паутины мыслей стоит 2 силы воли.

**Если ваша команда контролирует определённый мир, то совершение действия этого мира стоит вам на 1 силу воли меньше.**

Действия миров и действия духов:

- Действие духа должно быть активировано, чтобы его можно было совершить. Действие мира доступно всегда.
- Действие духа можно улучшить, а действие мира – нет.
- Контроль над миром даёт вашей команде скидку на применение действия этого мира.
- Действия мира оплачиваются только силой воли, а некоторые действия духов и их улучшения также требуют затраты амбиций и капель эссенции.

## Долина мотивов

*Глубоко внутри есть безграничный запас энергии, наша мотивация помогает нам прикоснуться к нему.*

Долина мотивов – это мир вдохновения. Он позволяет вам брать силу воли непосредственно из общего запаса.

**Получить силу волю:** Заплатите 1 силу воли, чтобы получить 4 силы воли из общего запаса (а не из одной из 5 сфер).

**Контроль:** Если ваша команда контролирует этот мир, то вы получаете 4 силы воли бесплатно. А если не контролирует, то вы должны иметь как минимум 1 силу волю на вашем планшете духа, чтобы оплатить применение этого действия, а ваш итоговый прирост силы воли будет 3.

## Колыбель чувств

*Эмоции приходят и уходят. Мы сами выбираем, какой из них позволить затронуть наш внутренний мир.*

Колыбель чувств – это место концентрации контактов с внешним миром. Вкус, зрение, осязание, обоняние и слух делают его местом рождения эмоций. Действие данного мира позволит вам получить столько карт эмоций, сколько вы захотите, если вы сможете за них заплатить.

**Взять карты эмоций:** Это действие совершается в 2 шага:

1. Заплатите 1 силу воли, чтобы взять верхнюю карту вашей колоды эмоций. Переверните новую верхнюю карту лицом вверх.
2. Если хотите, вы также можете забрать новую верхнюю карту, уплатив ещё 2 силы воли. Переверните новую верхнюю карту лицом вверх. Вы можете повторить шаг 2 столько раз, сколько захотите.

**Контроль:** Если ваша команда контролирует этот мир, то вы получаете первую карту бесплатно, но каждая дополнительная карта по прежнему стоит для вас по 2 силы воли.

### Паутина мыслей

*Наши эмоции очень сильно влияют на наши мысли. Мы можем вывернуть свои мысли наизнанку, но влияние на них всё-равно вернётся.*

Паутина мыслей – это эффективный путь для путешествия эмоций по мирам и рубежам Церебрии.

**Переместить эмоцию:** Заплатите 2 силы воли, чтобы взять одну из карт эмоций своей команды с любого места на игровом поле и поместить её на пустое место для карт эмоций соседствующее с вашим духом. После чего следует надо пересчитать контроль над мирами и рубежами.

**Контроль:** Если ваша команда контролирует этот мир, то стоимость перемещения эмоции для вас уменьшается до 1 силы воли.

**Соседство:** Как объяснялось в разделе действия задействия эмоции, доступное вам для размещения карты эмоции место, зависит от положения вашего духа. Дух на рубеже, может поместить карту эмоции только только на этот рубеж. Дух в мире может поместить карту эмоции на одно из мест для карт только в этом мире.

### Земля желаний

*К чему бы мы не шли в жизни, наши желания будут накручивать наши эмоции в ожидании этого, но мечты не приблизят нас к исполнению наших целей.*

Земля желаний позволяет духам использовать силу воображения, чтобы сфокусировать внимание на определённых эмоциях, чтобы наполнить их жизненной силой.

**Увеличить интенсивность эмоции:** Это действие выполняется в 2 шага:

1. Заплатить 1 силу волю, чтобы добавить 1 каплю эссенции со своего планшета духа на соседствующую с вами эмоцию, принадлежащую вашей команде. (Места для эссенций на картах эмоций заполняются строго слева направо.)
2. Заплатите дополнительное  $x$  силы воли, чтобы добавить  $x$  капель эссенции с вашего планшета духа на ту же карту.

Это действие увеличивает интенсивность эмоции, поэтому вам может потребоваться пересчитать контроль над миром или рубежом.

**Контроль:** Если ваша команда контролирует данный мир, то первый шаг действия для вас бесплатен, но вы всё ещё должны платить по 1 силе воли за каждую 1 добавленную каплю эссенции на шаге 2.

**Соседство:** Чтобы увеличить интенсивность эмоции на рубеже, вы должны находиться на этом рубеже. Чтобы увеличить интенсивность эмоции в мире, вы должны находиться в этом мире.

### **Лес ценностей**

*Наши ценности вырастают из глубин нашего подсознания, они незаметно подпитывают наши эмоции.*

В Лесу ценностей выращивается эссенция - внутренний энергетический ресурс эмоций. Духи могут свободно собирать плоды с местных деревьев, после чего распределять их в мирах по своему усмотрению.

**Собрать капли эссенции:** Заплатите 1 силу воли, чтобы обменять любое количество силы воли из вашего запаса на такое же количество капель эссенции из общего запаса.

**Контроль:** Если ваша команда контролирует данный мир, то вы просто обмениваете силу волю на капли эссенции, 1 к 1. Если ваша команда не контролирует данный мир, то вы сначала платите 1 силу воли, и только затем совершаете обмен 1 к 1.

**Бесконечные капли эссенции:** Количество капель эссенции считается неограниченным. В редких случаях, когда в запасе не остаётся нужных капель, просто используйте что-то взамен их.

*Вы можете найти краткое описание всех действий миров на ваших картах-подсказках.*

## Способности

В свой ход вы можете применить некоторое число способностей до или после любого из действий. Применение способности не считается действием. Вы можете применять несколько способностей за 1 ход, но вы не можете применить одну способность дважды за 1 ход. В этом разделе рассмотрены способности ваших амбиций.

### Способности амбиций

Амбиции – это третий ресурс в игре (помимо силы воли и капель эссенции). Он ограничен 3 жетонами, которые разделены между членами команды. Амбиции можно потратить на:

1. Некоторые мощные действия духов и из улучшения (например, на действие подавления), что было рассмотрено в предыдущем разделе.
2. Применение способностей амбиций.



Ваша команда начинает игру с 0 активными амбициями. Основной путь получения амбиций – это получение их автоматически по окончании хода. В конце своего хода, один жетон амбиции, лежащий лицом вниз, может быть перевернут лицом вверх, чтобы получить амбицию. (Вместо переворачивания жетона амбиции вы можете просто получить 2 карты эмоций.)

Существуют другие пути получения амбиций в течение хода игрока, но таких возможностей мало.

Чтобы потратить амбицию, переверните жетон активной амбиции рубашкой вверх. Если все жетоны амбиций лежат рубашками вверх, то вы не можете потратить амбицию, а значит и не можете применить способность амбиции.

Способности амбиций изображены на планшетах ваших команд.

**Ограничения:** Вы можете применять столько различных способностей амбиций, на сколько у вас хватает активных амбиций, но каждая способность может быть применена лишь 1 раз за ход.

**Добавить жетон ощущения:** Потратить 1 амбицию, чтобы применить жетон ощущения для активации или улучшения одно из ваших действий духов.

**Заметка.** Эффект этой способности идентичен добавлению жетона ощущения в качестве нулевого шага действия духа, но он обходит большую часть его ограничений, давая вам больше гибкости. Когда применяете эту способность амбиции:

- Вы не сбрасываете карту.
- Вы можете выбрать жетон ощущения любого типа, которого на данный момент нет в ряду целевого действия духа, даже если у вас нет карты эмоции с требуемым значком ощущения на руке.
- Вы не обязаны незамедлительно совершить активируемое или улучшаемое действие.

**Повернуть изначальное:** Потратьте 1 амбицию, чтобы повернуть изначальное. Каждая сфера перемещается на 1 шаг по часовой стрелке и перемещается в другой мир. Таким образом игроки могут получить доступ к сферам, которых они иначе не достигали.

**Дополнительное действие:** Потратьте 2 амбиции, чтобы получить дополнительное действие на текущий ход.

Эти способности очень сильны, если их правильно применять, но получать амбиции в игре довольно трудно. Убедитесь, что вы расходуете их рационально.

### Способность поглощения

Поглощение – это ваша способность вступать в гармонию с изначальным. **Эта способность может быть применена только один раз за ход, до или после любого действия.**

Способность поглощения имеет 2 очень важных преимущества:

- Это отличный источник силы воли и других ресурсов.
- Это самый прямой путь к активированию откровения и промежуточного подсчёта ПО.

Применённое вовремя поглощение, приводящее к откровению, может стать судьбоносным моментом и ключом к овладению Церебрией.

Чтобы применить вашу способность поглощения:

1. **Переверните ваш счётчик действий на его неактивную сторону,** обозначив таким образом, что поглощение более не может быть применено в этот ход.

**Заметка.** Так как счётчик действий первого игрока начинает игру лицом вниз, то этот игрок не может применить поглощение.

2. **Выберите соседнюю вам сферу в изначальном.** (Смотри на картинке.)

3. **Возьмите силу воли со сферы:**

- Ваша базовая способность поглощения 2.
- Возьмите по 1 дополнительной силе воле за каждый соседствующий с вами рубеж под контролем вашей команды. (Если вы находитесь в мире, то вам соседствуют 2 рубежа. Если вы находитесь на рубеже, то вам соседствует только непосредственно этот рубеж.)
- Некоторые эмоции обладают силой, которая также может изменить то количество силы воли, которое вы получаете при поглощении.
- Если вы способны поглотить больше силы воли, чем есть на сфере, вы просто забираете всё, что осталось.

4. **Получите бонус, изображённый на сфере** (Смотри на картинке):



**Преданность:** Заплатите 1 силу воли, затем переверните 1 жетон амбиции на сторону «активна».



**Скромность:** Возьмите 1 каплю эссенции из общего запаса.



**Усердие:** Возьмите 2 силы воли из общего запаса (не со сферы).



**Эрудиция:** Добавьте жетон ощущения по своему выбору к любому из ваших действий духа. (Этот бонус работает точно так же, как и способность амбиции.)



**Творческий потенциал:** Возьмите 1 карту эмоции.

Дух, находящийся в мире, может поглощать силу воли только из сферы, связанной с этим миром. Вы можете получить бонус сферы, если ваша команда контролирует любой из 2 соседних с ней рубежей.



Дух, находящийся на рубеже, может выбрать для поглощения любую из соседствующих ему сфер. Он может получить бонус сферы, если его команда контролирует этот рубеж.

**Заметка.** Эти бонусы опциональны. Например при бонусе преданности, вы не обязаны платить силу воли и получать 1 амбицию, если вы этого не хотите. Но обычно вам этого хочется.

5. Если сфера опустела, то пришло время откровения. Откровение рассмотрено в следующем разделе.
6. Поверните изначальное на 1 шаг по часовой стрелке, изменяя расположение сфер в мирах.

### Пример

Диана решает применить способность поглощения. Она переворачивает свой счётчик действий, чтобы обозначить это. Её дух, Сопереживание, находится в мире, что означает, что она соседствует только с 1 сферой, сферой усердия.

Её базовое поглощение 2, плюс +2, так как свет контролирует два соседних с Долиной мотивов рубежа (1) - (2).

Благожелательность (сильная эмоция, не включённая в базовый режим) позволяет ей получить 1 дополнительную силу воли со сферы в этом мире (3), поэтому поглощение увеличивается до 5. Это опустошает сферу. Бонус (4) от сферы усердия даёт ей 2 дополнительных силы воли из общего запаса.



Так как сфера опустела, то происходит откровение. После отыгрыша откровения, Диана проворачивает изначальное на 1 шаг по часовой стрелке (5). Теперь она соседствует со сферой скромности.

## Промежуточный подсчёт

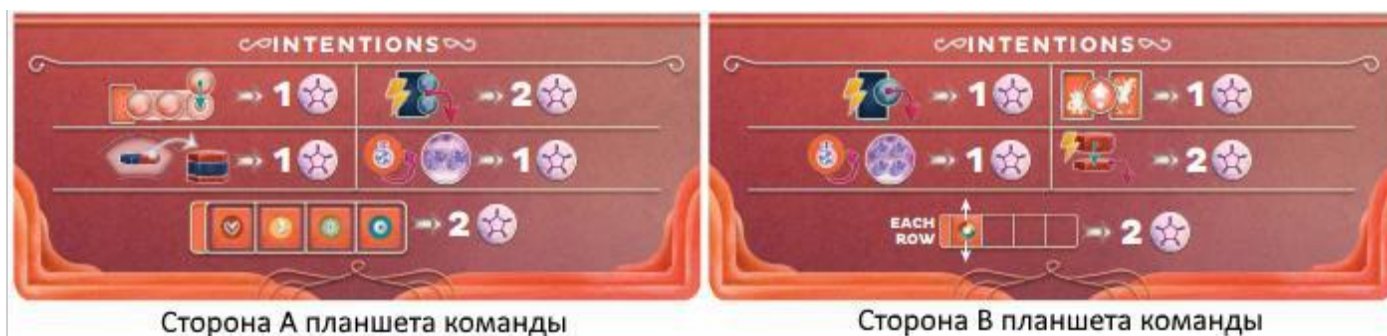
Есть 2 способа получения ПО:

- Выполнить одно из своих намерений и получить ПО в свой ход.
- Добавлять фрагменты черт характера в индивидуальность посредством устремлений, в конце игры будет подсчитано, кто внёс больший вклад в развитие Церебрии.

**Базовый режим игры. Намерения не применяются в базовом режиме.** Они могут быть мощным инструментом в руках опытных игроков, но их правильное применение требует некоторой практики. Именно поэтому они не являются частью базового режима, а вы можете игнорировать секцию намерений на вашем планшете команды и диске намерений на поле. Это так же означает, что в базовом режиме есть только 1 способ получения ПО: добавлять фрагменты черт характера в индивидуальность.

### Намерения

*Как бы мы ни двигались к нашим целям, сознательно или инстинктивно, наш внутренний мир предлагает множество путей их достижения.*



У вашей команды есть некоторое количество намерений, все схематично изображённых на планшете вашей команды. Если вы выполняете одно из этих намерений в свой ход, вы получаете означенное количество ПО после того, как соответствующее действие или способность будет полностью отыграно. Индивидуальные намерения рассмотрены в приложении.

ПО отмечаются вашим маркером ПО на вашем диске намерений. Если маркер останавливается или проходит через одно из мест с рисунком, то вы также получаете бонус:

**Если ваш маркер достигает 20 ПО, это приводит к окончанию игры.** Вы доигрываете остаток своего хода, и, если вы выполните ещё намерения, то просто продвиньте маркер ПО по колесу дальше. (Таким образом, 1 будет означать 21 и т.д.) В конце вашего хода придёт время итогового подсчёта ПО.



Игра может закончиться и другими путями, что будет рассмотрено на следующих страницах.

## Откровения, фрагменты, индивидуальность

*Когда мы испытываем откровение, наше текущее состояние разума и мировоззрения пропускается через сито наших стремлений, и в результате мы получаем некоторое заключение, которое оставляет яркий след на нашей индивидуальности.*

Откровения – это наиболее важные моменты в игре Церебрия. При откровениях проверяется и обретает значимость то, как духи справляются с выполнением устремлений. Результатом такой проверки становится добавление различных фрагментов черт характера к индивидуальности Церебрии. В конце игры фрагменты в составе индивидуальности принесут ПО своим командам, поэтому активное участие в формировании индивидуальности является ключевым моментом в игре.

**Откровение происходит сразу после того, как опустошается одна из сфер миров в результате действия поглощения.** Когда это происходит, предпримите следующие шаги:

1. Каждая сторона вскрывает её текущее скрытое устремление (верхнюю карту их колоды скрытых устремлений).
2. Каждая сторона проверяет успешность выполнения своего скрытого и общего основного устремлений. В результате оценки часто сравнивается, какая из сторон имеет чего-то больше, или имеет ли она в принципе что-то необходимое для выполнения цели. Если обе команды имеют одинаковое количество чего-либо, то считается, что устремление не выполнено ни одной из команд.

**Заметка.** Вы не можете выполнить скрытую цель команды-противника.

3. Команда, которая выполнила устремление может поместить свой фрагмент в индивидуальность, просто надстроив на конструкцию в центре игрового поля:
  - Команда, выполнившая только одно устремление, добавляет фрагмент второстепенной черты характера.
  - Команда, выполнившая своё скрытое и общее основное устремления, добавляет фрагмент основной черты характера.
  - **Если у команды нет нужного фрагмента, то это приводит к окончанию игры.** Такая команда добавляет в общее построение фрагмент венчающий индивидуальность своего цвета. Подробное это объяснено в разделе об окончании игры.
4. Определите новое основное устремление:
  - Текущее основное устремление переворачивается лицом вниз, оно более не участвует в игре.
  - Если одна команда добавила в индивидуальность фрагмент основной черты характера, то другая команда должна выбрать одну из лежащих лицом вверх карт основных устремлений и вернуть её в коробку. (Если никто не добавил фрагмент основной черты характера, то пропустите этот шаг.)
  - Самое левое открытое основное устремление и станет текущим основным устремлением.
5. Выберите новые скрытые устремления:
  - Каждая команда возвращает текущее скрытое устремление в коробку, независимо от того, было оно выполнено или нет.
  - Если команда не выполнила ни одного устремления при откровении, то она может посмотреть 3 верхние карты своей колоды скрытых устремлений, выбрать одну карту, замешать оставшиеся в колоду, и поместить выбранную карту наверх колоды. Устремление, которое они выбрали, не может совпадать с текущим основным устремлением.
  - Команда, которая добавляла фрагмент в индивидуальность, просто проверяет верхнюю карту своей колоды скрытых устремлений, чтобы убедиться, что она не совпадает с новым основным

устремлением. Если совпадает, то перемешайте колоду и снова проверьте. Продолжайте делать так, пока карты устремлений не будут различаться.

- Верхние карты колоды скрытых устремлений становятся текущими картами скрытых устремлений команд.
6. Если на месте для крепости, соседствующем с опустевшей сферой, есть фрагмент черты характера, который был там на начало хода, в котором произошло откровение, добавьте этот фрагмент к индивидуальности и удалите соответствующий жетон интенсивности с поля. В результате контроль над миром может поменяться.

**Заметка.** Крепость, которую вы построили в этот ход не может быть добавлена к индивидуальности. Также как и крепость, которую вы «превознесли» в этот ход (заменяли фрагмент второстепенной черты характера на на фрагмент основной черты характера).

7. Наконец, поместите 7 фишек силы воли из общего запаса на только что опустевшую сферу.

**Бесконечные фишки силы воли:** Количество фишек силы воли в игре не ограничено. В редких случаях, когда фишки заканчиваются в общем запасае, просто замените их чем-нибудь.

После того, как откровение было отыграно, продолжается ход текущего игрока.

### Карты устремлений

Устремления – это движущая сила откровений, поэтому они имеют очень сильное влияние на ход игры. И всё же гонка за выполнением целей устремлений не единственный путь хорошей игры в Церебрию, хотя в целом следующее правило и является верным: когда сомневаетесь, что делать, просто следуйте текущему устремлению.

В игре есть 9 различных устремлений. Каждое по разу представлено в колоде основных устремлений и в обеих колодах скрытых устремлений команд. В любое время каждая команда преследует 1 скрытое устремление и одно основное устремление, которое также преследуется и командой-противником.

Выполнение устремления оценивается только при откровениях, после которых все устремления обновляются. Скрытые устремления никогда не должны совпадать с основными.

**Стремление к стабильности** выполнено, если вы контролируете больше миров, чем другая команда.

**Стремление к открытости новому** выполнено, если вы контролируете больше рубежей, чем другая команда.

**Стремление к осведомлённости** выполнено, если у вас больше эмоций в разных триадах, чем у конкурентов.

**Напоминание.** Триада – это набор из 3 мест карт для эмоций, которые учитываются в определении контроля над рубежом. На поле есть 5 триад.

**Стремление к единению** выполнено, если ваша цепь ваших соседствующих эмоций больше, чем у конкурентов.



У света длина цепочки 4

**Стремление к насыщенной жизни** выполнено, если у вас в сумме больше капель эссенции на картах эмоций, чем у противников.

**Стремление к многогранности** выполнено, если у вас на поле больше эмоций с разными значками ощущений, чем у конкурентов.

**Заметка.** Уныние и блаженство (стартовые карты эмоций) не имеют значком ощущений, поэтому и не учитываются в данном устремлении.

**Стремление к стойкости** выполнено, если у вас больше бонусов интенсивности от крепостей, чем у конкурентов.

**Базовый режим игры.** Стремления к чувственности и рефлексии не используются в базовом режиме, просто уберите их из колоды основных и двух колод скрытых устремлений в начале игры и верните в коробку. Это приведёт к тому, что игра в базовом режиме будет короче, чем по полным правилам.

**Стремление в чувственности** выполнено, если у вас есть эмоция с более высокой интенсивностью, чем у соперников.

**Стремление к рефлексии** выполнено, если вы контролируете больше отражённых пар Мир-Рубеж, чем у соперник. (Смотри рисунок.)



Отражённая пара Мир-Рубеж под контролем мрака

## Пример

Применённая Дианой способность поглощения опустошила сферу усердия, что незамедлительно привело к откровению. Диана и Томас, играющие за свет, вскрывают своё скрытое устремление (Стремление к единению), а Лео и Фред, играющие за мрак, - своё (Стремление к стабильности). Текущее основное устремление – «Стремление к осведомлённости».

- (A) У света есть цепочка из 4 соседствующих эмоций (1) – (4), а у мрака только из 3 (5) – (7), свет выполнил своё скрытое устремление.
- (B) Обе команды, свет (8) – (10) и мрак (11) – (13), имеют карты эмоций в 3 триадах, поэтому основное устремление не выполнено никем.
- (C) Свет контролирует Лес ценностей и Землю желаний (14) – (15), тогда как мрак контролирует Паутину мнений и Колыбель чувств (16) – (17). Влияние на Долину мотивов одинаково, поэтому никто её не контролирует. Это означает, что мрак не выполнил своё скрытое устремление.

В качестве результата этого откровения, свет надстраивает в индивидуальность свой фрагмент второстепенной черты характера(18), но так как у них есть ещё и крепость, соседствующая с опустевшей сферой усердия, то они добавляют и её к индивидуальности, т.о. добавив в сумме 2 фрагмента второстепенных черт характера.

Свет и мрак сбрасывают свои текущие карты скрытые устремления, а текущее основное устремление переворачивается лицом вниз.

Так как никто не добавил фрагмента основной черты характера, то ни одно основное устремление не удаляется из игры. Игра просто продолжается со следующим в ряду основным устремлением. У света текущим скрытым устремлением будет верхняя карта соответствующей колоды, а мрак может выбрать из 3 верхних карт, так как они не добавили ни одного фрагмента в индивидуальность.

После откровения Диана заполняет пустую сферу усердия 7 фишками силы воли из общего запаса, проворачивает изначальное на 1 шаг по часовой стрелке, и может совершить своё последнее оставшееся на этот ход действие.



## Конец игры

Игра Церебрия может завершиться 3 способами:

- 1. Последнее основное устремление выполнено.** Игра заканчивается, если нельзя перейти к следующему основному устремлению после откровения, или если последнее основное устремление было удалено в ходе откровения.
- 2. Команда должна добавить к индивидуальности фрагмент основной или второстепенной черты характера во время откровения, но у неё нет фрагментов такого типа в запасе.** В данном случае эта команда добавляет в построение свой венчающий индивидуальность фрагмент **после** всех других фрагментов, **в том числе и крепостей**. В крайне редких случаях, когда обе команды должны добавить венчающий индивидуальность фрагмент, этот фрагмент добавляет команда, активировавшая откровение, а другая команда получает 3 ПО. Можете использовать её диск намерений, чтобы отметить это.
- 3. Команда достигла 20 или более ПО на диске намерений (только при игре по полным правилам).**

Если что-то из описанного произошло, активный игрок завершает свой ход, и только после этого происходит итоговый подсчёт ПО.

**Заметка.** Вполне вероятно, что некоторые игроки совершат меньше ходов, чем другие.

## Итоговый подсчёт

ПО за фрагменты в индивидуальности суммируются с уже имеющимися ПО на дисках намерений. Вы можете использовать диски намерений для итогового подсчёта ПО. Просто запоминайте, сколько раз вы пошли на новый круг.

**ПО начисляются таким образом:**

- 3 ПО за каждый ваш фрагмент второстепенной черты характера в индивидуальности.
- 5 ПО за каждый ваш фрагмент основной черты характера в индивидуальности.
- 4 ПО за ваш венчающий индивидуальность фрагмент (если он есть).

В случае ничьи побеждает команда, чей фрагментом венчает индивидуальность. Если ни одна команда не добавила в построение венчающего индивидуальность фрагмента, то игра завершается ничьей, Церебрия находится в полном балансе.

## **Церебрия и вы**

*Мы, люди, - исследователи, ведомые устойчивым желанием исследовать весь мир вокруг нас. И вот мы есть, так близки к миру полному загадок, и так робки, чтобы погрузиться в него, в наш внутренний мир.*

*Большинство из нас просто боится демонов, которым предстоит противостоять, или глубочайших секретов и неприятной правды, с которыми мы можем встретиться лицом к лицу. И есть такое же большинство просто ленищихся посмотреть вглубь, в поисках причин проживания ими светлых моментов жизни.*

*В результате нашего бездействия, наши внутренние Духи берут эту работу на себя и изменяют наш внутренний мир так, как они считают, будет лучше для нас. Но их точка зрения сильно подвержена влиянию их сущности, в итоге они перетягивают наше внимание в направление мрака или света, оставляют нас, казалось бы, без права управления нашим разумом.*

*Данная игра – это мягкое напоминание, что вы на самом деле имеете полный контроль над своим внутренним миром, только от вас зависит, какую сторону вы поддержите, каких Духов вы оживите, какие эмоции останутся, а какие вы отпустите. Вы увидите, что обе стороны, свет и мрак, имеют свои собственные очень важные роли в вашем путешествии в поисках связи с вашим настоящим внутренним Я, сущностной связи, которая ведёт к гармонии и наслаждению жизнью, которого мы все желаем.*

*Этим кратким эпилогом мы хотели сподвигнуть вас посмотреть за внешнюю грань выдуманного мира Церебрии, и открыть глубину такого удивительного, уникального и восхитительного создания как Вы.*

## Приложение

### Вариант игры для 2-3 игроков: Творец.

Играя за творца, игрок управляет только одним духом, представляющим свет или мрак. Данный вариант игры можно использовать как при игре вдвоём, так и при игре втроём. При игре втроём один игрок играет за творца против полной команды из 2 человек, а при игре вдвоём оба игрока играют за творца.

С одной стороны творцу, играя одному, труднее быть во всех частях поля, с другой стороны это компенсируется тем, что в его руках оказываются все командные ресурсы и амбиции. Таким образом, кроме начальной подготовки к партии, игра за творца ничем не отличается от игры за обычного духа, вся игра проходит по основным правилам. За творца **нельзя** играть в базовом режиме.

**Заметка.** Если вы не набрали полный состав игроков (4 человека) и при этом вы не новички в Церебрии, то можете сыграть и без творцов. Просто один или два игрока будут контролировать сразу по 2 духа. Это трудный, но от того и более интересный опыт игры.

#### Изменения в подготовке к игре. Подготовка игрока

- Творец первым выбирает сторону (мрак или свет), и одного духа, представляющего выбранную сторону. Разместите планшет духа перед игроком.
- У творца в наличии только 1 колода карт умеренных эмоций (16 карт). Как и в обычной игре вы можете использовать стартовую колоду базового режима, рекомендованную для духа колоду или составить собственную.
- Творец начинает с тем же количеством ресурсов, что и обычный дух: 4 силы воли, 2 капли эссенции и стартовой рукой в 2 карты эмоций.

#### Изменения в подготовке к игре. Подготовка игрового поля

1. Порядок хода игроков
  - Когда определяете очерёдность хода в игре на троих, используйте 2 жетона очерёдности хода для духа творца. Творец ходит после каждого хода игроков противоположной команды. Творец всегда должен ходить вторым и четвёртым. Как и в обычной игре, первый игрок не может применять способность поглощения в свой первый ход.
  - При игре с двумя творцами, определите первого игрока случайным образом. Переверните жетон очерёдности хода первого игрока лицом вниз, чтобы обозначить, что он не может в свой самый первый ход применять способность поглощения, и дайте ему 2 дополнительных силы воли.
2. Разместите духов и стартовые карты эмоций
  - Разместите свою первую стартовую карту эмоции как обычно. Вторую карту разместите так, как будто у вас есть второй дух на одном из оставшихся незанятыми мест для духа. (При игре с двумя творцами, первый игрок выбирает из 3 оставшихся мест, а второй из 2.)

#### Список намерений

Намерения – это вторая по важности вещь после устремлений. Каждое из них может быть исполнено несколько раз за игру, каждый раз принося 1-2 ПО, исполнившей его команде, также намерения могут принести бонусы в виде карт на руку, капель эссенции или амбиций.

Если текущие устремления кажутся вам недостижимыми, то вашей запасной стратегией может стать исполнение намерений, а получаемые с диска намерений бонусы станут помогут подготовиться к следующему раунду. Намерения – это очень эффективная вещь, но только в руках знающего игрока, именно поэтому они и не являются частью базового режима.

На каждой из сторон планшета команд есть по набору намерений, которые можно выполнить в текущей игре. Обе команды должны играть или обе на стороне А, или обе на стороне В.

### Сторона А



Заполнить все места для эссенций на карте эмоции (стартовых карт эмоций: уныние и блаженство) - получите 1 ПО.



Удалить 2 и более капли эссенции действием подавления – получите 2 ПО.



Добавить крепость в индивидуальность при откровении – получите 1 ПО.



Взять 2 или меньше фишек силы воли со сферы при поглощении – получите 1 ПО.



Полностью улучшить действие духа – получите 2 ПО.

### Сторона В



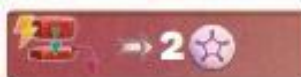
Удалить ровно 1 каплю эссенции действием подавления – получите 1 ПО.



Усилить эмоцию – получите 1 ПО.



Получить 4 или больше фишек силы воли со сферы при поглощении – получите 1 ПО.



Превознести (“Exalt”) крепость – получите 2 ПО.



Иметь как минимум 1/2/3/4 жетона ощущения в каждом ряду действий духов – получите 2 ПО.

### Духи Церебрии и их силы

У каждого духа есть специфичная для него сила, которая подталкивает игрока к определённом стилю игры, но не заставляет его играть именно так. Немалая часть реиграбельности Церебрии состоит в выборе разных пар духов, экспериментируйте с различными комбинациями.

Как и намерения, силы духов не применяются в базовом режиме.

### **Страдание. Угнетатель радости. Незамутнённый разум.**

*Сначала из тьмы появилась тощая мрачная фигура - Страдание, старейший из всех духов. Куда бы он не направился, краски становятся серыми, улыбки гаснут, горечь и пессимизм превращают радостные воспоминания в бесцветные картинки.*

*Как бы то ни было, мрачный и угрюмый Страдание отличается невероятно рациональными и практичными суждениями, он виртуозно придумывает гениальные планы по захвату каждой крупинки энергии изначального. Неудивительно, что Страдание может заманить на свою сторону даже Апатию ("Lethargy") и Безразличие ("Indifference").*

**Сила.** При применении способности поглощения, Страдание может решить забрать полагающиеся ему фишки силы воли не только с соседней сферы, но и со сферы, соседствующей с его сферой. Если он делает так, то он получает бонус той сферы, с которой он забирает силу воли, но если это действие приводит к активации откровения, то крепость, соседствующая целевой сфере, не добавляется к индивидуальности.

### **Восторг. Всегда яркий. Беззаботный.**

*Восторг - солнечный, он энергетически противоположен Страданию, он явился в этот мир вторым, его колыбелью был божественный свет. Восторг самый весёлый и наиболее игривый из всех духов, он несёт всем солнечную радость и воодушевление. Хоть Восторг и окружает всех весельем, в некоторые минуты он бывает рассеянным и может потеряться в своих сиюминутных фантазиях, что уносит его далеко от всех забот мира. Восторг может казаться довольно бестолковым духом, но в нём есть несгибаемый стержень душевной энергией, и он может призвать самую сильную эмоцию, которая есть во внутреннем мире – Веру ("Faith").*

**Сила.** Каждый раз, когда Восторг получает 4 и более фишки силы воли при поглощении, он может также взять 1 карту на руку.

### **Ненависть. Неистовая страсть. Бесстрашный.**

*Он воплощает жестокость и ужас, он - тлеющее чёрное пламя, огонь Ненависти никогда не может быть полностью потушен. Если его оставить без присмотра, его ярость может поглотить всю Церебрию целиком. Враждебность ("Hostility") и Гнев ("Anger") его обычные соратники, такие же буйные сущности, как и Ненависть.*

*Хоть он грубый и вспыльчивый, вам никогда не стоит забывать, что Ненависть может быть самым смелым из духов, не знающим страха и сомнений. Поговаривают, что он заполучил в служение Ярость ("Rage"), принудив его к подчинению.*

**Сила.** Применение действия с планшета духа с как минимум одним улучшением, без учёта улучшения «решительность», стоит на 1 силу воли меньше. Если у этого действия есть улучшение «решительность», то скидка суммируется.

### **Любовь. Искренняя страсть. Преданный.**

*Любовь – это тёплые объятия, пылкая страсть и воодушевление, неразрушимый мост, который соединяет одинокие души. Любовь – это кузнец уз, которые держатся затем всю жизнь. Он является компаньоном*

*Влечения (“Affection”) и Восхищения (“Adoration”), а также доблестного Отваги (“Valor”). Как луч света, который пронзает самые тёмные облака, Любовь может сфокусировать силы изначального на мире, чтобы защитить его энергией света, но этот поступок может истощить Любовь, из-за чего он не будет в состоянии распространить свою волю на другие территории.*

**Сила.** Когда вы применяете поглощение и при этом соседствуете с крепостью света, вы получаете 2 дополнительных силы воли из общего запаса.

### **Злость. Саркастичность. Заикленный на себе.**

*Злость - самый тщеславный и надменный дух. Он убеждён, что все остальные очевидно не достойны править внутренним миром и всем им следует пасть перед ним ниц. Злость имеет подлую натуру и часто направляет бритвенно-острую критику даже на своих побратимов по стороне мрака. Неудивительно, что такие эмоции как Эгоистичность (“Selfishness”) и Антипатия (“Dislike”) собрались под его стягом, к нему примкнул и самовлюблённый Нарциссизм (“Narcissism”). Злость – эгоистичен и эгоцентричен, он прекрасно осознаёт, что невозможно добиться чего бы то ни было, не защитив себя начала.*

**Сила.** Злость может подавить не только соседнюю с собой эмоцию, но и соседствующую с ней эмоцию.

### **Сопереживание. Милосердное исцеление. Самоотверженный.**

*Сопереживание – это добросердечный, милый и любящий приятель, который пришёл в бытие, когда конкуренция между духами уже очень сильно опустошила внутренний мир. Хотя он кроток и простодушен, Сопереживание является самым уважаемым обитателями Церебрии духом, это произошло от того, что он очень сильно заботится за благополучие всех, он пользует их раны и облегчает их потери и страдания, когда это возможно. Сопереживание совершенно бескорыстен, он зачастую опасно истощает себя, чтобы помочь другим. В его благотворительную команду входят Доброта (“Kindness”), Доброжелательность (“Benevolence”), и даже самая благотворная из всех эмоций – Непорочность (“Purity”).*

**Сила.** Светлые эмоции соседствующие с Сопереживанием, а также светлые эмоции, соседствующие первым эмоциям, не могут быть подвергнуты подавлению.

### **Тревога. Объединитель тьмы. Неусыпный.**

*Вращивание малых семян мрака и уход за ними до полного их созревания, пока все 5 миров падают во тьму – это стратегия Тревоги по распространению своего влияния. С тех пор, как он прибыл в Церебрию, светлые духи постоянно испытывают на себе липкое ощущение его присутствия. Он как призрак, которого вы можете заметить лишь краешком глаза.*

*Эмоции при пробуждении рассказывают свои истории о том, как они сталкивались с некоторыми из самых скользких слуг Тревоги - Оторванностью от мира (“Isolation”) и Сомнением (“Doubt”). Это ощущение полнейшего одиночества и бессилия, изолированности от всего светлого, пустоты внутри.*

*Тревога – жуткий дух, он постоянно бдит, остаётся настороже, внимательно следит за изменениями у других духов, и ищет различные угрозы, которыми можно навредить Церебрии.*

**Сила.** Вместо задействования эмоции с руки, Тревога может задействовать стартовую карту эмоции уныния из общего запаса. Общее число карт эмоции уныния на игровом поле ограничено 6.

## Гармония. Предусмотрительность. Пассивный.

*Тихое созерцание, самокопание и постоянное обучение – наиболее важные вещи для Гармонии. Благодушный и яркий, он учит, что самое важное – это осознание того, чем мы ценны сами по себе и нашего потенциала, так как это постоянно раздвигает горизонты нашего понимания. Гармония – это спокойный и внимательный дух, но иногда это увлечённое самосозерцание доводит его покой до уровня бездействия, из-за чего он теряет связь с другими духами и с происходящим в Церебрии. Гармония привносит во внутренний мир такие эмоции как Спокойствие (“Tranquility”) и Уверенность в себе (“Confidence”), также он умудрился заполучить уважение Благородства (“Dignity”), одной из самых почитаемых эмоций.*

**Сила.** Когда сбрасываете карту при размещении жетона ощущения, Гармония может поместить любой вид жетона ощущения, независимо от значка ощущения на сбрасываемой карте.

## Ассиметричные планшеты духов

На стороне В каждого планшета духа можно увидеть набор вариантов улучшений действий духов, особенный для каждого духа. Если ваша группа уже знакома с Церебрией и хочет попробовать чего-то нового, мы рекомендуем вам играть на ассиметричных сторонах планшетов духов.+

На ассиметричных сторонах у каждого действия по-прежнему есть по 3 улучшения, каждое из них специфично для определённого духа и заменяет собой базовые улучшения. В некоторых случаях улучшения совпадают, но в этом случае они имеют различную стоимость применения.

В данном разделе мы детально опишем все особенности улучшений со стороны В планшетов духов.

## Любовь

### Перемещение

Преодоление. Стоит 0 силы воли, вместо 1.

Объятия (+1 сила воли). Если вы оканчиваете это действие перемещения на месте, соседствующем со светлой эмоцией, то вы можете поместить 1 каплю эссенции на карту этой эмоции. Замещает решительность.

### Задействование

Скованные узами (+1 сила воли). Если вы задействуете эмоцию на место, соседствующее другой светлой эмоцией, то вы можете взять требуемые для совершения действия капли эссенции из общего запаса, а не с личного планшета. Замещает внутреннюю силу.

**Соседство:** Каждое место для карты эмоции соседствует с 2 другими местами. В частности, 2 места для карт в одном мире всегда соседствуют друг с другом.

### Подавление

Родная земля (+1 сила воли). Если вы используете действие подавления, находясь на месте для духа, соседствующем со светлой крепостью, то получите 1 амбицию.

### Защита

Снести. Стоит +3 силы воли вместо +1 амбиции.

Пронзить тьму (нет дополнительной стоимости). Вы можете совершать действие защиты в мирах, которые находятся под контролем ваших оппонентов. (Но только есть место для крепости свободно). Замещает превозношение.

Выставить гарнизон (+1 амбиция). После того, как вы постройте крепость (на пустом месте для крепости), вы можете совершить бонусное действие, чтобы задействовать эмоцию и поместить её карту на пустое место для карты в мире с новой крепостью. Бонусное действие следует всем правилам задействования (вы платите силу воли за это, вы можете применять улучшения, ваше действие задействования должно быть активированным) за исключением того, что эмоция помещается в мир, даже если ваш дух находится на рубеже. Замещает решительность.

## Восторг

### Перемещение

Толкнуть (+1 амбиция). Вы можете завершить своё перемещение на месте, занятом конкурирующим духом. Если вы так делаете, то передвиньте такого духа на соседнее место. (Для духа-конкурента вы можете выбрать место, которое занято вашим соратником.) Замещает преодоление.

### Задействование

Призвать (+1 сила воли). Вместо задействования карты эмоции с руки, задействуйте верхнюю карту вашей колоды эмоций. Замещает поддержку.

### Подавление

Очищающий свет (+1 сила воли). Вы можете подавить эмоцию не соседствуя с ней. Сбросьте вскрытую при этом действии карту эмоции, если поступаете именно так. Замещает улучшение погасить.

### Усиление

Смаковать (1+ сила воли). После этого действия усиления, возьмите на руку 1 карту эмоции. Замещает направленную силу.

## Сопереживание

### Перемещение

Проделка с подменой (+2 силы воли). Вместо перемещения, поменяйтесь местами с любым другим духом. (Не запрещается делить место с духом-оппонентом по результатам этого действия.) Замещает преодоление.

### Задействование

Поддержать. +2 силы воли вместо +1 амбиция.

Мотивация (+3 силы воли). После этого действия задействования, получите 1 амбицию. Замещает внутреннюю силу.

### Защита

Чувство защищённости (нет дополнительной стоимости). После этого действия защиты, получите 1 эссенцию. Замещает превозношение.

### Усиление

Эмоциональный взрыв. Не имеет дополнительной стоимости.

## Гармония

### Перемещение

Полёт (+2 силы воли). Вы можете сделать до 2 дополнительных шагов перемещения. Замещает ускорение.

Преодоление. Не имеет дополнительной стоимости.

### Задействование

Наслаждение (+1 сила воли). После этого действия задействования возьмите на руку 1 карту эмоции. Замещает поддержку.

### Подавление

Покорить (+3 силы воли). Вы можете удалить до 2 дополнительных капель эссенции с подавляемой эмоции. Замещает подчинение.

Круговорот эмоций (нет дополнительной стоимости). После того, как вы удалили последнюю эссенцию с тёмной эмоции этим действием подавления, возьмите карту. Замещает ослабление.

### Защита

В гармонии с первоисточником (+2 силы воли, +1 амбиция). Применяйте это улучшение только когда у вашей команды (свет) уже есть крепость из фрагмента второстепенной черты характера в этом мире. Переместите этот фрагмент в индивидуальность. (Удалите жетон +1 интенсивности и пересчитайте контроль над миром.) Помните, что вы можете применять это улучшение даже в мире, который контролируют ваши оппоненты. Замещает превозношение.

### Усиление

Стремиться на помощь (+1 сила воли). Перед усилением эмоции, вы можете уплатить дополнительно 1 силу воли, чтобы забрать своего духа с поля и поставить его на любое место, соседствующее с усиливаемой эмоцией, даже если это место занято духом-оппонентом. Замещает эмоциональный взрыв.

## Ненависть

### Перемещение

Заряд энергии (+2 силы воли). Вы можете сделать до 2 дополнительных шагов перемещения. Замещает ускорение.

Пожар (+1 амбиция, +4 силы воли). Если после завершения перемещения вы находитесь на месте, соседствующем со светлой эмоцией, то вы можете удалить 1 каплю эссенции с неё. Замещает решительность.

### Задействование

Бурление (+2 силы воли). После этого действия задействования возьмите на руку 1 карту эмоции. Замещает поддержку.

### Подавление

Отвержение (нет дополнительной стоимости). Это действие подавления стоит на 2 силы воли меньше, если оно нацелено на эмоцию, находящуюся в мире, где установлена крепость мрака. Замещает решительность.

### Защита

Снести. Стоит +4 силы воли, вместо +1 сила воли и +1 амбиция.

Бурление (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия защиты, возьмите на руку 1 карту эмоции. Замещает превозношение.

### **Усиление**

Бурление (+1 сила воли). После этого действия усиления, возьмите на руку 1 карту эмоции. Замещает направленную силу.

## **Страдание**

### **Перемещение**

Сбить с толку (+2 силы воли). Вместо перемещения, поменяйтесь местами с любым другим духом. (Не запрещается делить место с духом-оппонентом по результатам этого действия.) Замещает ускорение.

Преодоление. Стоит 0 силы воли, вместо 1.

### **Задействование**

Погасить. Стоит +2 силы воли, вместо +1.

Осушить (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия подавления возьмите 1 силу воли с соседствующей вам сферы изначального (без получения бонуса сферы). Если сфера в результате этого опустела, то как и обычно происходит откровение. Замещает решительность.

### **Защита**

Превознести. Стоит +1 сила воли, вместо +1 амбиция.

Угрюмый вид (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия защиты вы можете повернуть изначальное по часовой стрелке на 1 шаг. Замещает решительность.

### **Усиление**

Уподобить (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия усиления, вы можете применить жетон ощущения, совпадающий со значком ощущения на сброшенной карте умеренной эмоции, чтобы активировать или улучшить одно из своих действий духа. Замещает направленную силу.

Осушить (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия усиления возьмите 1 силу воли с соседствующей вам сферы изначального (без получения бонуса сферы). Если сфера в результате этого опустела, то как и обычно происходит откровение. Замещает решительность.

## **Злость**

### **Перемещение**

Толкнуть (+2 силы воли). Вы можете завершить своё перемещение на месте, занятом конкурирующим духом. Если вы так делаете, то передвиньте такого духа на соседнее место. (Для духа-конкурента вы можете выбрать место, которое занято вашим соратником.) Замещает преодоление.

### **Задействование**

Призвать (+1 сила воли). Вместо задействования карты эмоции с руки, задействуйте верхнюю карту вашей колоды эмоций. Замещает поддержку.

## **Подавление**

Потушить. Не имеет дополнительной стоимости.

Уничтожить (+2 силы воли, +1 амбиция). Можете дополнительно удалить до 2 капель эссенции с подавляемой эмоции. Это улучшение может быть объединено с ослаблением. Замещает решительность.

## **Защита**

Всё для меня (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия защиты, получите 1 каплю эссенции. Замещает превозношение.

## **Усиление**

Эмоциональный взрыв. Не имеет дополнительной стоимости.

Направленная сила. Стоит +2 силы воли, вместо +1 амбиция.

# **Тревога**

## **Перемещение**

Полёт (+2 силы воли). Вы можете сделать до 2 дополнительных шагов перемещения. Замещает ускорение.

Из тени (не имеет дополнительной стоимости). Возьмите свою фигурку духа и поместите её на любое место для духа, соседствующее с эмоцией мрака (даже если это место занято духом-оппонентом), затем получите 1 силу воли. Замещает решительность.

## **Задействование**

Поддержка. Стоит +2 силы воли, вместо +1 эмоция.

Семена тьмы (+1 силы воли). Задействуйте карту мрачной эмоции, взяв требуемые капли эссенции из общего запаса, а не со своего планшета. Замещает внутреннюю силу.

## **Подавить**

Сожрать (не имеет дополнительной стоимости). После этого действия подавления, вы можете использовать жетон ощущения, совпадающий со значком ощущения с подавляемой карты умеренной эмоции, чтобы активировать или улучшить одно из действий вашего духа. Замещает улучшение погасить.

## **Защита**

В гармонии с первоисточником (+2 силы воли, +1 амбиция). Применяйте это улучшение только когда у вашей команды (мрак) уже есть крепость из фрагмента второстепенной черты характера в этом мире. Переместите этот фрагмент в индивидуальность. (Удалите жетон +1 интенсивности и пересчитайте контроль над миром.) Помните, что вы можете применять это улучшение даже в мире, который контролируют ваши оппоненты. Замещает улучшение снести.

## **Усиление**

Стремиться на помощь (+1 сила воли). Перед усилением эмоции, вы можете уплатить дополнительно 1 силу воли, чтобы забрать своего духа с поля и поставить его на любое место, соседствующее с усиливаемой эмоцией, даже если это место занято духом-оппонентом. Замещает эмоциональный взрыв.

## Стартовые колоды базового режима игры

### Стартовая колода света

2х мужество, 2х общительность, 2х бодрость, 2х азарт, 2х доброта, 2х желание, 2х оптимизм, 2х самоуважение.

### Стартовая колода мрака

2х гнев, 2х зависть, 2х пессимизм, 2х горечь, 2х антипатия, 2х недоверие, 2х неловкость, 2х одиночество.

## Специализированные стартовые колоды для духов

### Любовь

2х самоуважение, 2 уверенность в себе, 2х уют, 2х общительность, 2х желание, 2х невинность, 2х бодрость, 2х доверие.

### Восторг

2х уют, 2х мужество, 2х бодрость, 2х азарт, 2х оптимизм, 2х спокойствие, 2 великодушие, 2х доброта.

### Сопереживание

2 уверенность в себе, 2х спокойствие, 2х доброта, 2 великодушие, 2х защищённость, 2х доверие, 2 влечение, 2х общительность.

### Гармония

2х самоуважение, 2х оптимизм, 2х общительность, 2х мужество, 2х невинность, 2х доброта, 2х азарт, 2х бодрость.

### Ненависть

2х гнев, 2х зависть, 2х пессимизм, 2х горечь, 2х уязвимость, 2х неловкость, 2х эгоистичность, 2х антипатия.

### Страдание

2х страх, 2х одиночество, 2х зависть, 2х вождление, 2х недоверие, 2х отвращение, 2х чувство вины, 2х горечь.

### Злость

2х уязвимость, 2х неловкость, 2х враждебность, 2х зависть, 2х эгоистичность, 2х антипатия, 2х скука, 2х пессимизм.

### Тревога

2х одиночество, 2х страх, 2х недоверие, 2х отвращение, 2х скука, 2х чувство вины, 2х гнев, 2х вождление.