

Szellemakciók és Hangulatjelölők:



FONTOS: 1) Csak azok a Szellemakciók érhetőek el, amelyeken van Hangulatjelölő 2) A Hangulatjelölők lerakásánál figyelj a következő megkötésre: **Nem lehet két azonos színű Hangulatjelölő egy Szellemakció sorában.** 3) Egy Szellemakció végrehajtásakor **az Akció bármennyi általad elérhető fejlesztését használhatod, de mindegyiket csak egyszer.** **Lásd: Szellemtábla**

- 1) Szellemakció feloldása:** A Szellemakció feloldott, ha a bal oldali mezőjén van Hangulatjelölő. Ha a Szellemakción **nincs Hangulatjelölő**, akkor is végrehajthatod az Akciót, **DE csak akkor**, ha az Akció első lépéseként egy Hangulatjelölőt helyezel rá.
- 2) Hangulatjelölő rálhelyezésének lépései:** Rögtön azután, hogy bejelentetted a Szellemakció használatát, **de még mielőtt végrehajtanád az Akciót, rakhatsz egy Hangulatjelölőt az Akcióra.**
 - 1) Dobj el egy Érzelemkártyát a kezedből 2) Vegyél el egy Hangulatjelölőt a készletből, **melynek a színe egyezik az eldobott Érzelemével.** 3a) **Ha a Szellemakció még nincs feloldva** (azaz a Szellemakció sorában nincs a bal oldali mezőn Hangulatjelölő), rakd a Hangulatjelölőt a bal oldali mezőre. Ezzel feloldottad az Akciót.
 - 3b) **Ha az Akció már feloldott**, helyette a három fejlesztés **bármelyik mezőre teheted** a Hangulatjelölőt

AZ ELYNELÉSKÉPESSÉG Akaraterő és más erőforrások szerezhetőek, **valamint** kiválthatja a Kinyilatkoztatást (Szféra kiürül), amellyel Töredékeket adhattok a Személyiséghez.

Az Elnyelésképesség használata: Kövesd az 1) - 6) lépést

FONTOS: Körönként csak egyszer lehet használni, bármely Akció előtt vagy után



1) Fordítsd az Akciókövető-jelölőt az inaktív oldalára, hogy emlékeztessen, ebben a körben az Elnyelést nem használhatod többet. **FONTOS:** Mivel a kezdő játékos Akciókövető-jelölője induláskor lefordított, nem használhatja az Elnyelésképességet az első körében.

2) Válassz egy szomszédos Eredet Szférát. (Lásd az ábrát.)

- a) Egy Birodalomban lévő Szellem csak a Birodalom Szférájából tud Elnyelni és Bónuszt kaphat, ha a csapata irányítja a 2 szomszédos Határvidék bármelyikét.
- b) Egy Határvidéken lévő Szellem választhat a 2 Birodalom Szférája közül és további bónuszt kaphat, ha a csapata irányítja a szomszédos Határvidéket.



3) Vegyél el belőle Akaraterőt

3.a.1) Az alap Elnyelésed 2 Akaraterő.

3.a.2) Vegyél el további 1 Akaraterőt minden, a csapated által irányított szomszédos Határvidékért. (Ha a Szellemfigurád Birodalomban van, az 2 Határvidékkel szomszédos. Ha Határvidéken, akkor csak ugyanazzal a Határvidékkel szomszédos.)

3.b.2) **EGYENSÚLY** ezt használja: A Szellem 1 Akaraterőt kap a Szférából, minden szomszédos Triád után, amelyben van Egyensúly Érzelem.



FONTOS: Néhány Érzelem olyan képességekkel rendelkezik, amelyek módosítják a kapott AE mennyiségét.

FONTOS: Ha több Akaraterőt tudnál elnyelni a Szférában lévónél, egyszerűen vedd el az összeset.

4) Megkapod a Szférához tartozó bónuszt:

Elkötelezettség: Fizess 1 Akaraterőt, hogy átforgass 1 Ambíciójelölőt az "elérhető" oldalára.

Alázatosság: Vegyél el 1 Esszenciát a közös készletből.

Szorgalom: Vegyél el 2 Akaraterőt a közös készletből (nem a Szférából).

Tudás: Adj egy általad választott Hangulatjelölőt bármely Szellemakcióhoz. (Ez pontosan ugyanúgy működik, mint az Ambícióképesség.)

Kreativitás: Húzz 1 Érzelemkártyát.



Tipp: Ezek a bónuszok opcionálisak. Például az Elkötelezettség esetén nem kell fizetned 1 Akaraterőt, hogy aktiválj egy Ambíciójelölőt, ha nem szeretnéd.

5) Ha a Szféra kiürült, eljött a Kinyilatkoztatás ideje. (Lásd: **KINYILATKOZTATÁSOK RÉSZT**)

FONTOS: Ha nem ürült ki a szféra akkor, következik a 6) lépés

6) Forgass egyet az Eredeten az óramutató járásának megfelelően, így a Szféráknak új állása lesz **PÉLDA az Elnyelésképességre:** a Belső erő játékszabály 23. oldalán

Ambícióképesség: (A csapattábla felső része) - A játékos a körében három -féle ambíciót tud használni:

- 1) 3 jelölőben van maximálva, amelyeken osztoznak a csapattagok.
- 2) A csapatod elérhető Ambíció nélkül kezdi a játékot.
- 3) Legkönnyebben a köröd végén juthatsz Ambícióhoz, amikor 2 Érzelemkártya húzása helyett egy lefordított Ambíciójelölőt fordítasz fel.



FONTOS: Ambíció elköltésénél fordíts le egy elérhető jelölőt. Ha mindegyik jelölő lefelé van fordítva, nem költhetsz Ambíciót és így nem használhatsz Ambícióképességeket.



FONTOS: Bármennyi Képességet használhatsz amíg ki tudod fizetni, **DE körönként mindegyiket csak egyszer**

A) Hangulatjelölő hozzáadás: 1 Ambícióért, egy Hangulatjelölővel feloldd **vagy** fejleszd egy Szellemakciód.

- 1) Nem kell eldobnod kártyát
- 2) Bármilyen színű Hangulatjelölőt választhatsz, ha az a szín még nincs a kiválasztott Szellemakció sorban, akkor is, ha nincs a kezdedben Érzelemkártya az adott Hangulatjelölővel. **FONTOS:** Kezdeti Hangulatjelölőt nem választhatsz. Azok csak a játék kezdetén állnak rendelkezésre.
- 3) Nem kell azonnal használnod azt az Akciót, melyet feloldottál **vagy** fejlesztettél.



B) Eredet forgatás: 1 Ambícióért, egyel forgatod az Eredetet

- 1) Minden Szféra 1-et mozog az óramutató járásának megfelelően a következő Birodalomhoz
- 2) Ezzel a játékosok hozzáférhetnek olyan Szférákhoz, amelyekhez különben nem tudnának



C) Rádás Akció: 2 Ambícióért, kapsz egy ráadás Akciót a körödben



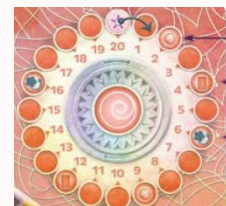
Szándékok / Intentions: (A csapattábla alsó része) - Szándékod teljesítéséért pontot kapsz a körödben.

KEZDŐJÁTÉK: Ezt az opciót (Intentions/Szándékok) **NE** használjátok a kezdőjátékban.

FONTOS: Mindkét csapat ugyanazzal az oldallal játsszon, "A"-val **vagy** "B"-vel.

Pontozás: Valamelyik Szándékod teljesítéséért pontot kapsz a körödben.

- 1) Ha a köröd során teljesíted az elsőt, **1 pontot kapsz**, miután a teljesítéshez szükséges Akció **vagy** Képesség végrehajtásra került.
- 2) Minden további Szándékért, amit ugyanabban a körödben teljesítesz, **2 pontot kapsz**.
- 3) A szerzett pontokat a csapatod Szándékkerekén kell nyilvántartani.
- 3.1) **Ha elérsz, vagy áthaladsz egy jelzett mezőn:** Kapsz 1 Esszenciát **vagy** Húzz egy Érzelemkártyát **vagy** Fordíts meg egy Ambíciójelölőt az "elérhető" oldalára (ha nem mind a 3 elérhető).



- FONTOS:** **A játék véget ér, ha a jelölők eléri a 20 pontot:** 1) Játssz végig a körödet, és ha további Szándékokat teljesítesz, csak számold azokat tovább a keréken (tehát az 1 értelemszerűen 21-et jelent.)
- 2) **A köröd végén következik a végső pontozás.**

"A" OLDAL



Távolíts el legalább 1 Esszenciát az Elfojtás (Quell) Akcióval.



Szerez 4 vagy több Akaraterőt egy Szférából Elnyeléssel.



Töltsd fel egy Érzelemkártya minden Esszenciamezőjét (kivéve a Fényességet (Brightness) és Sivárságot (Bleakness)).



Legyen teljesen Kifejlesztve egy Szellemakció.

"B" OLDAL



Távolíts el legalább 1 Esszenciát az Elfojtás (Quell) Akcióval.



Adj egy Erődöt a Személyiséghez egy Kinyilatkoztatás során.



Erősíts meg (Empower) egy Érzelmet.



Először akkor jár pont, amikor legalább 1 Hangulatjelölőd van minden Szellemakció sorában. Újabb pont akkor jár, amikor legalább 2, 3 és 4 van.