

Kinyilatkoztatások: - azonnal megtörténik, mikor egy Szféra kiürül

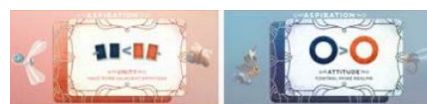
Mi a Kinyilatkoztatások és mire jó? 1) A játékának legfontosabb eleme **2)** Kiértékelődnek a Szellemek Törekvései → új Töredékek kerülnek Cerebria Személyiségéhez **3)** **A játék végén a Személyiség Töredékei pontokat érnek, összetételük döntő fontosságú!**



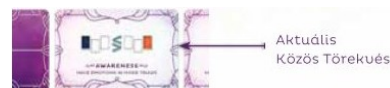
Mikor kiürül egy Szféra:

Kövessd 1 → 8 LÉPÉST)

1 LÉPÉS) 1) Mindegyik csapat fedje fel az aktuális, azaz a legfelső lapját a Rejtett Törekvés paklijából.



2 LÉPÉS) 1) DERŰ és BORŰ is ellenőrizze, hogy a saját Rejtett Törekvésük és a Közös Törekvés közül teljesült-e valamelyik. **2a)** Ez mindig egy összehasonlítás, hogy melyik csapatnak van valamiből több. **2b)** Egyenlőség esetén egyik csapat sem teljesíti a Törekvést.



FONTOS: Nem lehet teljesíteni a másik csapat Rejtett Törekvését.

3 LÉPÉS) Töredékek felhelyezése DERŰ és BORŰ **FONTOS: Ha EGYENSÚLY is játszik használd 3b) pontot is!**

3a) Ha DERŰ vagy BORŰ csapata teljesített egy Törekvést, adja hozzá a saját Töredékét a tábla közepén lévő Személyiséghez:

- a) Az a csapat, amelyik **csak egy Törekvést teljesített**, Kisebb Töredéket adjon hozzá.
- b) Az a csapat, amelyik **a saját Rejtett Törekvését és a Közös Törekvést is teljesítette**, Nagyobb Töredéket adjon hozzá.
- c) Ha valamelyik **csapatnak nincs több Töredéke a hozzáadandó típusból**, az kiváltja a játék végét. Adja hozzá a Záró Töredékét, mely a Játék Vége fejezetben kerül kifejtésre.



3b) EGYENSÚLYRA ez a szabály vonatkozik: Az Egyensúly csapata **csak a Rejtett Törekvését ellenőrizze.**

- 1) Az első feltétel akkor teljesül, ha a vizsgált összehasonlításban BORŰ és DERŰ döntetlenre végzett.
- 2) A második feltétel akkor teljesül, ha Egyensúly elérte **vagy** meghaladta a vizsgált feltételt.
 - a) Ha Egyensúly **az egyik feltételt teljesíti**, de nem mindkettőt, az Egyensúly csapat Kisebb Töredéket adjon hozzá.
 - b) Ha Egyensúly **mindkettő feltételt teljesíti**, az Egyensúly csapat Nagyobb Töredéket adjon hozzá.
 - c) Ha **nincs több Töredéke a hozzáadandó típusból**, adja hozzá a Záró Töredékét helyette, kiváltva a játék végét.

4 LÉPÉS) Határozzátok meg az új Közös Törekvést: **FONTOS: Ha EGYENSÚLY is játszik használd a 2/2 pontot!**

1) A jelenlegi Közös Törekvést fordítsuk le. Többé nem kerül kiértékelésre.
2/1) Ha valamelyik csapat hozzáadott egy Nagyobb Töredéket, a másik csapat válasszon egy felfordított Törekvést és rakja vissza a dobozba. (**FONTOS:** Ha egyik csapat sem adott hozzá Nagyobb Töredéket, hagyjátok ki ezt a lépést.)

2/2) HA EGYENSÚLY IS játszik, használd ezt a szabályt is: A legkevesebb aktuális Ponttal rendelkező csapat (a Személyiségből és a Szándékkerekükből összeadódó) áthelyezheti valamelyik, hátralévő Közös Törekvést egy új pozícióba. (Áthelyezés után is hátralévők között kell maradnia.) Egyenlőség esetén véletlenszerűen válasszátok ki az egyik csapatot.

3) A bal oldali felfordított Törekvés lesz az új Közös Törekvés.

5 LÉPÉS) Válasszatok új Rejtett Törekvést...

1) Mindkét csapat rakja vissza a Rejtett Törekvését a dobozba, függetlenül attól, hogy teljesült-e vagy sem.
2.1) Ha egy csapat nem teljesített egy Törekvést sem a Kinyilatkoztatás alatt, nézzék meg a Rejtett Törekvéspakli felső 3 lapját, **2.2)** válasszanak 1-et, a másik kettőt pedig keverjék vissza a pakliba. **2.3)** helyezték a kiválasztott lapot a pakli tetejére. **FONTOS: A kiválasztott Törekvés nem egyezhet meg az aktuális Közös Törekvéssel.** **3.1)** Amelyik csapat adott hozzá Töredéket, egyszerűen csak ellenőrizze a pakli új legfelső lapját, hogy különbözik-e a Közös Törekvéstől. **3.2)** Ha ugyanolyan, keverjék meg a paklit, amíg különböző nem lesz. **4)** Minden Rejtett Törekvéspakli legfelső lapja lesz a csapatok új Rejtett Törekvése.

6 LÉPÉS) Üres Szférán szomszédos Töredék...

6.1) Ha a kiürült Szférával szomszédos Erődhelyen van egy Töredék, mely a jelenlegi kör előtt lett építve **vagy** Megemelve, adjátok a Töredéket a Személyiséghez

6.2) Távolítsátok el az Intenzitásjelölőjét a Birodalomból. **FONTOS:** Ennek eredményeként a Birodalom Irányítása megváltozhat.

FONTOS: Az aktuális körben épült Erőd nem adható hozzá a Személyiséghez. Ugyanígy, az aktuális körben Megemelt Erőd (lecserélődött a Kisebb Töredéke egy Nagyobb Töredékre) sem adható a Személyiséghez.



7 LÉPÉS) Szféra feltöltése.

VÁLASSZ a) - b) lépésből

a) Csak ha DERŰ és BORŰ játszik: Végül töltsétek fel 7 Akaraterővel a közös készletből a kiürült Szférát.

b) Csak ezt, használd ha EGYENSÚLY is játszik: Végül töltsétek fel 8 Akaraterővel a közös készletből a kiürült Szférát.

TIPP: Az Akaraterő-jelzők száma nincs korlátozva, ha nincs elég jelző, helyettesítsétek valami mással.

TIPP: Azon ritka alkalmakkor, mikor a csapatok egymás után több Nagyobb Töredéket kapnak, a Személyiség nagyon magas és instabil lehet. Ebben az esetben felezzétek meg és az egyik felét helyezétek a tábla mellé.

Példa a SZÁMOLÁSHOZ Egyensúly szabályzat 9. oldalon

8 LÉPÉS) Amint a Kinyilatkoztatás véget ér, az aktuális játékos köre folytatódik. Azaz az **Elnyelésképesség 6)** lépésével, ami az **Eredet forgatása**

A törekvéskártyák leírása: – Kövesd 1 → 2 lépést

FONTOS: 1) A Rejtett Törekvések soha nem egyezhetnek a Közös Törekvésekkel 2) A Törekvéseket csak Kinyilatkoztatások esetén kell kiértékelni → mindenki új Törekvéseket kap

1 lépés)

BORÚ, DERŰ és a Közös törekvéskártyák LISTÁJA:

KEZDŐ JÁTÉK: A Sensibility (Érzékenység) és Reflection (Tükröződés) Törekvések nem szerepelnek a kezdőjátékban - egyszerűen távolítsátok el ezeket a Közös és Rejtett Törekvéspaklikból a játék kezdetekor.			
Sensibility / Az Érzékenység Törekvése teljesül, ha van egy Érzelmek nagyobb Intenzitással, mint a másik csapat bármely Érzelme.		Reflection / A Tükröződés Törekvése teljesül, ha több, szemközti Birodalom-Határvidék párost irányítotok, mint a másik csapat. Példa a Belső világ 26. oldalán	
Attitude / A Hozzáállás Törekvése teljesül, ha több Birodalmat irányítotok, mint a másik csapat.		Openness / A Nyitottság Törekvése teljesül, ha több Határvidéket irányítotok, mint a másik csapat.	
Fortitude / Az Állhatatosság Törekvése teljesül, ha az Erődökből származó Intenzitásbónuszotok nagyobb, mint a másik csapatnak.		Liveliness / Az Elevenség Törekvése teljesül, ha összesen több Esszenciátok van Érzelmeken, mint a másik csapatnak.	
Awareness / A Tudatosság Törekvése teljesül, ha több Triádban vannak Érzelmeitek, mint a másik csapatnak. EMLÉKEZTETŐ: A Triád 3 Érzelm kártyahelyből áll, amely valamelyik Határvidéket befolyásolja. A táblán összesen öt Triád található.		Versatility / A Sokoldalúság Törekvése teljesül, ha többféle Hangulatú (színű) Érzelmek van a táblán, mint a másik csapatnak. FONTOS: Bleakness / Sivárságnak és Brightness / Fényességnek (kezdő érzelmek) nincs Hangulata, így ezek nem számítanak bele ebbe a Törekvésbe.	
Unity / Az Egység Törekvése teljesül, ha hosszabb láncotok van szomszédos Érzelmekből, mint a másik csapatnak. Ez a lánc jelképezi az Egységet.			
Derűnek van egy 4 hosszúságú Egysége			

2 lépés)

HA EGYENSÚLY IS játszik: EGYENSÚLY TÖREKVÉSKÁRTYÁINAK LISTÁJA:

- Nem versenyeznek a Közös Törekvésekért
- Egyensúly számára minden a Rejtett Törekvésekről szól
- Saját részükre van **8 speciális Rejtett Törekvéskártyájuk**, melyek két részből állnak:



1. Az első feltétel olyan, mint egy szokásos Törekvés. **A Reflection (Tükröződés) az egyetlen, ami nem található az Egyensúly paklijában. Egyensúly csak akkor kap pontokat, ha DERŰ és BORŰ döntetlenre végez a Törekvésben.**

2. A második feltétel az Egyensúly paklijára jellemző egyedi cél. Általában Egyensúly Cerebráin belüli erejére vonatkozik. Egyensúly szeretné, hogy ez a cél Kinyilatkoztatáskor teljesüljön

Attitude / Hozzáállás Törekvése: Legalább 3 Egyensúly Érzelm van Birodalom kártyahelyen.	Awareness / Tudatosság Törekvése:Legalább 3 különböző Triádban van Egyensúly Érzelm.	Unity / Egység Törekvése: Legalább 2 Egyensúly Érzelm van egy vagy több Egységben.
Liveliness / Elevenség Törekvése: Ugyanannyi Derű és Ború Esszencia van az Egyensúly Érzelmeken (és több, mint 0).	Openness / Nyitottság Törekvése: Legalább 2 különböző Határvidéken van Egyensúly Érzelm.	Sensibility / Érzékenység Törekvése: Legalább 1 Egyensúly Érzelm van játékban 3 vagy több Intenzitással.
Fortitude / Állhatatosság Törekvése: Legalább 2 Egyensúly Erőd van játékban. FONTOS: Kiértékelésekor az Intenzitásjelölője szerint számít BORÚHOZ vagy DERŰHÖZ.		Versatility / Sokoldalúság Törekvése: Legalább 2 Egyensúly Érzelm van játékban egyedi Hangulattal. Más szóval legalább 2 Egyensúly Érzelmnek van olyan színű Hangulata, ami nincs a csapat kapcsolódó Érzelmein