

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

FORCES OF BALANCE



∞ REGLAMENTO ∞



MINDCLASH
GAMES

COMPONENTES



5 contadores de
Esencia del Pesar



5 contadores de
Esencia de la Dicha



20 contadores
de Voluntad



1 carta de referencia
rápida del Equilibrio



2 tableros un doble cara de los Espíritus del Equilibrio



1 Equilibrio Team board



1 Rueda de Intenciones



16 cartas de Emociones
Suaves del Equilibrio



6 cartas de Emociones
Fuertes del Equilibrio



8 cartas de Aspiración
del Equilibrio



3 cartas de Referencia
de Puntuación del Equilibrio



32 fichas de Tono del Equilibrio



8 fichas Comodín de Tono del Equilibrio



5 Fragmentos Menores
de Identidad del Equilibrio

5 Fragmentos Mayores
de Identidad del Equilibrio



2 contadores de Puntos
(1 extra)



1 Fragmento Final
del Equilibrio



2 marcadores de Orden
de Turno del Equilibrio



3 fichas de Ambición



16 marcadores de Tono de
Emoción Fuerte



2 marcadores de
Acción del Equilibrio



2 Figuras de Espíritus del
Equilibrio con soportes de plástico



4 Miniaturas de Espíritus
del Pesar



4 Miniaturas de Espíritus
de la Dicha



4 Miniaturas de Espíritus
del Equilibrio

FUERZAS DEL EQUILIBRIO

Mientras Dicha y Pesar luchan por el control del Mundo Interior, una nueva fuerza entra en liza. Ni juez ni espectador, el Equilibrio es un participante activo, tratando de asegurar que ningún bando domine. Tanto Dicha como Pesar son IMPORTANTES para la salud de Cerebria, y Equilibrio busca una forma de que ambas convivan en armonía.

RESUMEN DEL JUEGO

La expansión de Fuerzas del Equilibrio amplía el mundo de Cerebria añadiendo un tercer bando al juego. El modo de juego El Equilibrio permite a partidas con 6 jugadores, así como con partidas a menos jugadores.

Esta expansión debe usarse con el juego base. La mayoría de las reglas para jugar están en el Reglamento de Cerebria. Estas reglas solo explican los ajustes necesarios para jugar con el Equilibrio.

NÚMERO DE JUGADORES

El Equilibrio está diseñado para jugarse como un tercer bando, junto a Dicha y Pesar. Dependiendo del número de jugadores, quizás quieras usar la variante del Moldeador de las reglas normales.

NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5	6
MOLDEADORES	3	2	1	0

NOTA: El Equilibrio no puede usarse en partidas a 2 jugadores, pues necesita de bandos rivales.

Cuando estas reglas se refieran a un equipo o jugadores en un equipo, esto incluye a un único jugador jugando como un Moldeador.

NOTA: Como en el juego base, en lugar de jugar como un Moldeador, un solo jugador experimentado puede manejar dos Espíritus a la vez.

OBJETIVOS

El Equilibrio tiene su propia Rueda de las Intenciones y puntúa Intenciones como hacen Dicha y Pesar.

El Equilibrio no compite por la Aspiración común. En su lugar, tiene una Aspiración Oculta con dos condiciones equivalentes. La primera condición es como las Aspiraciones habituales, salvo que Equilibrio solo las cumple cuando Dicha y Pesar empatan. La segunda condición es un objetivo único del Equilibrio. Durante una Revelación, el Equilibrio puede puntuar un Fragmento Menor cumplir una de las condiciones o uno Mayor al cumplir ambos.

Como Dicha y Pesar, el Equilibrio gana teniendo más puntos al final de la partida a través de Fragmentos de Identidad y la Rueda de las Intenciones.



PREPARACIÓN A 6 JUGADORES

B



6 Aspiraciones comunes en un orden aleatorio



C

8 de Voluntad

Marcadores de Turno de los jugadores



Los jugadores del Equilibrio se sientan en este lado.

Mazo de Emociones del jugador "A" del Equilibrio



Fichas de Tono



Mazo de Emociones Fuertes



Marcadores de Tono de Emoción Fuerte

Fragmentos del Equilibrio



Mazo de Emociones del jugador "B" del Equilibrio



Fichas de Ambición



TABLERO DE EQUIPO



Contador de Puntos



TABLERO DE JUGADOR

Comienza con 1 Esencia de Dicha, 1 de Pesar y 4 de Voluntad

Empiezas con 2 Emociones en tu mano

Marcador de Acciones

Cada jugador del Equilibrio empieza con 4 fichas comodín de Tono.

Las 4 Acciones se han desbloqueado con fichas comodín.

Mazo barajado de Aspiraciones Ocultas

La primera carta debe ser distinta de la Aspiración Común

PREPARACIÓN DEL TABLERO CENTRAL

El tablero Central se prepara de la forma habitual, con las siguientes excepciones:

- **A** Pon en cada Esfera del Origen 8 de Voluntad en lugar de 7.
- **B** Antes de colocar las Aspiraciones Comunes, retira la **Aspiración de Reflexión** y otras dos Aspiraciones al azar del mazo. La partida del Equilibrio solo tiene 6 Aspiraciones Comunes.
- **C** Determina al azar de la forma usar el orden de turno, excepto que el Equilibrio va tercero y sexto. Si un Moldeador juega como el Equilibrio, coloca sus dos marcadores de Turno en estas dos posiciones.
- Da a cada equipo una carta de Referencia de Puntuación del Equilibrio.

El Equilibrio coloca sus Espíritus después de que Dicha y Pesar los hayan colocado. Los Espíritus del Equilibrio pueden colocarse en cualquier espacio de Frontera, incluso si ya está ocupado. Sin embargo, el Equilibrio no coloca Emociones iniciales.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR DEL EQUILIBRIO

La preparación del Equilibrio es parecida a la del resto de jugadores, con algunas excepciones.

ESPÍRITUS DEL EQUILIBRIO

El Equilibrio tiene 2 Espíritus. Como Dicha y Pesar, cada uno tiene un poder especial:



Razón es el estratega. Siempre que Razón use una Acción de Reino, siempre le cuesta 1 de Voluntad menos que el coste impreso, sin importar qué equipo controle el Reino asociado con esa Acción.



Intuición es el motivado. Siempre que Intuición gane cualquier cantidad de Voluntad, puede convertir uno de ellos en un contador de Esencia de su elección (Dicha o Pesar).

EQUILIBRIO Y ESENCIA (● / ●)

El Equilibrio no tiene marcadores de Esencia propios. En su lugar, sus Espíritus empiezan con 1 Esencia del Pesar y 1 de la Dicha cada uno.

Durante la partida, siempre que un Espíritu del Equilibrio gane Esencia, el jugador elige si ganar Esencia del Pesar, de la Dicha o una mezcla de ambas (si se consigue más de una ficha). El tipo de Esencia será **IMPORTANTE**: una Emoción del Equilibrio puede tener de un tipo, ¡pero no ambos!

RUEDA DE INTENCIONES

D El Equilibrio tiene su propia Rueda de Intenciones, que puede dejarse al lado del tablero Central.

IMPORTANTE: Fuerzas del Equilibrio no es compatible con las reglas básicas del reglamento del juego base: debe jugarse con las reglas completas.

EMOCIONES DEL EQUILIBRIO

Dado que los Espíritus del Equilibrio pueden beneficiarse de las Emociones de Dicha y Pesar para cumplir sus Aspiraciones, sólo necesitan un mazo sencillo de Emociones Suaves. Cada jugador del Equilibrio tiene un mazo de 8 Emociones de Neutralidad (Suaves), 2 de cada Tono. Como Dicha y Pesar, cada jugador del Equilibrio empieza con una mano de 2 Emociones Suaves.



4 tipos de Emociones Suaves

Aunque cada Emoción Suave del Equilibrio tenga el mismo nombre, tienen distintos poderes, en función de sus Tonos. A diferencia de Dicha y Pesar, estos poderes tienen efecto cuando la Emoción deja el juego. Estos poderes se explican en la parte trasera de este reglamento.

NOTA: Cuando el reglamento se refiera a una Emoción del Equilibrio, esto incluye a Neutralidad y las Emociones Fuertes del Equilibrio.

EQUILIBRIO STRONG EMOCIONES



Elige el Tono de la Emoción Fuerte al ponerla en juego

Cualquier Emoción de Neutralidad Emoción puede potenciarse en de las seis Emociones Fuertes del Equilibrio. A diferencia de Dicha y Pesar, las Emociones Fuertes del Equilibrio no tienen un Tono predeterminado, y puedes elegir su Tono colocando un marcador de Tono cuando entren en juego. Sus poderes se explican en la parte trasera de este reglamento. Los detalles de cómo Equilibrio interactúa con las Emociones se explicará más adelante.

ASPIRACIONES DEL EQUILIBRIO

Gran parte de lo único del Equilibrio está en sus Aspiraciones. No compite por las Aspiraciones Comunes, sino que se juega todo en sus Aspiraciones Ocultas. Tiene **8 cartas de Aspiración Oculta especiales**, cada una con dos partes:



1. La primera condición es igual que la del resto de Aspiraciones. **(La Aspiración de Reflexión es la única que no tiene el Equilibrio.)** El Equilibrio cumple su condición si Dicha y Pesar han empatado en la Aspiración.
2. La segunda condición es un objetivo único del mazo del Equilibrio. En general, mide algún aspecto del poder de Equilibrio en Cerebria. El Equilibrio busca cumplir este objetivo antes de la siguiente Revelación. En el Apéndice puede encontrarse una lista de estas condiciones.

Ambas condiciones son importantes para el Equilibrio. Cumplir alguna de ellas durante una Revelación dará al Equilibrio un Fragmento Menor, y uno Mayor si cumple ambas condiciones.

PREPARACIÓN DE LAS ASPIRACIONES

Antes de barajar sus mazos de Aspiraciones Ocultas, Dicha y Pesar deben retirar la Aspiración de Reflexión de sus mazos. Después, los tres equipos barajan su mazo de 8 Aspiraciones Ocultas y lo colocan boca abajo en sus tablero de Equipo. Como en el juego básico, la carta superior de este mazo será la Aspiración Oculta del equipo, y puede mirarse en cualquier momento. Si esa Aspiración es la misma que la Común, baraja el mazo hasta que haya una carta distinta.

SECUENCIA DE JUEGO

El Equilibrio busca impedir que Dicha y Pesar dominen Cerebria. El Equilibrio tiene sus propias Emociones, cada una de las cuales puede alinearse con un bando u otro y se benefician de las Emociones de Dicha y Pesar en el tablero.

Las reglas de las Acciones del Equilibrio necesitan algunos ajustes, que se explican a continuación. También explicaremos como las Acciones de Dicha y Pesar afectan los Espíritus y Emociones del Equilibrio.

ACCIONES DE ESPÍRITU

MOVER ESPÍRITU

Un Espíritu del Equilibrio puede compartir su espacio con cualquiera. Cuando se mueven los Espíritus de Dicha y Pesar y los Espiritu del Equilibrio no se obstaculizan entre sí.



En lugar de una mejora de Superar, los Espíritus del Equilibrios tienen una segunda mejora de Prisa, con lo que podrían llegar amoverse hasta 3 espacios con una sola Acción.

INVOCAR EMOCIÓN

El Equilibrio puede invocar cada una de sus Emociones con Esencia de la Dicha o del Pesar. Una vez invocada, la Emoción solo puede tener ese tipo de Esencia hasta que deje el juego. Por ejemplo, si invocas una Emoción con Esencia del Pesar, tu mejora de Reafirmar le dará Esencia del Pesar adicional.

ALINEAMIENTO

Cuando se invoca una Emoción de Neutralidad, tendrá un Alineamiento en función de qué esencia se ha elegido al invocarla (Dicha o Pesar).

El Alineamiento es importante al calcular el control de Reinos y Fronteras y al comprobar Aspiraciones, ya que en esas situaciones las Emociones del Equilibrio contarán como Emociones de la Dicha o del Pesar, según si se invocaron con Esencia de la Dicha o del Pesar.

En el resto de casos, sin embargo, una Emoción del Equilibrio es una Emoción contraria a Dicha y Pesar. Por ejemplo, Dicha y Pesar pueden reprimir una Emoción del Equilibrio y no pueden intensificarla, sin importar su Alineamiento. Al evaluar los poderes de las Emociones y Espíritus de Dicha y Pesar, trata a las Emociones del Equilibrio como las de un oponente. **La única excepción es Sospecha: esta Emoción obtiene +1 de Intensidad solo con las Emociones de la Dicha.**

EJEMPLO:

Al evaluar la Aspiración de Unidad de la Dicha, la Emoción del Equilibrio (Necesidad) se considera parte de la cadena de Dicha, con una Unidad total de 3. ①-③

Sin Embargo, si Dicha invocase a Deseo en el espacio vacío al lado de Necesidad, no obtendría una ficha de +1 Intensidad ④, ya que Necesidad no cuenta como parte de la cadena al resolver poderes de Emoción.



REPRIMIR EMOCIÓN

Dicha y Pesar pueden reprimir Emociones del Equilibrio, sin importar su Alineamiento. El Equilibrio puede reprimir Emociones de la Dicha y el Pesar, pero a Emociones del Equilibrio.

FORTIFICAR

El Equilibrio tiene sus propios Fragmentos de Identidad y puede construir Fortalezas en espacios vacíos. Una Fortaleza del Equilibrio añadirá Intensidad a Dicha o Pesar. El Equilibrio pagará Esencia al usar la Acción de Fortificar: Esencia de la Dicha para añadir una ficha de Intensidad de la Dicha, y Esencia del Pesar para una ficha del Pesar.

Al construir una Fortaleza como el Equilibrio, utiliza tu propio Fragmento Menor pero coloca la ficha de +1 Intensidad del equipo que controla el Reino. Si Dicha y Pesar están empatados, eliges la ficha de Intensidad que se utiliza, eligiendo así quién gana el control.

ARRASAR

Dicha y Pesar pueden arrasar Fortalezas del Equilibrio, sin importar su ficha de Intensidad.

El Equilibrio puede arrasar las Fortalezas de Dicha y Pesar. La Esencia que se paga para la Acción debe ser opuesta al de la Fortaleza: por ejemplo, Esencia de la Dicha 🍊 para arrasar una Fortaleza del Pesar 🍷. El Equilibrio no puede arrasar sus propias Fortalezas.

EXALTAR

El Equilibrio solo puede exaltar Fortalezas del Equilibrio. Si la Fortaleza tiene intensidad de la Dicha, Equilibrio debe pagar Esencia de la Dicha para exaltarla y mejorar su ficha de Intensidad. Además, la Fortaleza solo puede ser mejorada si el Pesar no controla el Reino. Todas estas condiciones se aplican recíprocamente con una Fortaleza del Pesar.

ALINEAMIENTO DE FORTALEZAS

Como con las Emociones, las Fortalezas del Equilibrio tiene un Alineamiento. Al evaluar la Aspiración de Robustez, contarán a favor de Dicha o Pesar según su ficha de Intensidad.

POTENCIAR EMOCIÓN

El Equilibrio tiene 6 Emociones Fuertes distintas. Cada Emoción de Neutralidad puede convertirse en cualquier de estas seis.



Emoción Suave



Emoción Fuerte

El umbral de Potenciar puede ser de 3, 2 o incluso 1. El valor lo determina la Emoción Fuerte y no la Suave.

Cuando una Emoción Fuerte del Equilibrio entra en juego, mantiene la Esencia de la Emoción Suave, con lo que se mantiene su Alineamiento. Sin embargo, como una habilidad única, el Equilibrio puede elegir un nuevo Tono al ponerlas en juego, colocando las fichas en el espacio superior izquierdo.

NOTA: Las Emociones de Neutralidad tienen habilidades al salir del juego. Potenciar hace que la Emoción deje el juego, con lo que el Equilibrio siempre tendrá un beneficio extra al Potenciar.



Las Acciones de Reino son casi iguales para el Equilibrio que para el resto de equipos. Razón puede usar todas las Acciones de Reino por 1 menos de Voluntad (como si los Reinos estuvieran controlados por su equipo), mientras que Intuición tiene que usar su coste impreso (como si los Reinos no estuvieran controlados por su equipo).

RED DE LOS PENSAMIENTOS

Dicha o Pesar no puede mover a las Emociones del Equilibrio, sin importar su Alineamiento. Los Espíritus del Equilibrio pueden mover Emociones del Equilibrio por el coste habitual, pero no pueden mover Emociones de Dicha o Pesar.

TIERRA DE LOS DESEOS

Las Emociones del Equilibrio no pueden ser intensificadas por Dicha o Pesar, sin importar su Alineamiento. Igualmente, un Espíritu del Equilibrio no puede intensificar Emociones de Dicha o Pesar. Los Espíritus del Equilibrio pueden intensificar Emociones por su coste respectivo. La Esencia usada para intensificar a la Emoción debe ser del mismo tipo que estuviera ya en la carta.

SAUCE DE LOS VALORES

Siempre que un Espíritu del Equilibrio gane Esencia, el jugador elige si es Esencia del Pesar, de la Dicha o una combinación de ambas.



~ HABILIDAD DE ABSORBER ~

La Habilidad de Absorber del Equilibrio funciona como es habitual, salvo que Equilibrio no obtiene Voluntad adicional de la Esfera por controlar una Frontera adyacente. En su lugar, el Espíritu del Equilibrio coge 1 de Voluntad adicional de la Esfera por cada Tríada adyacente con al menos una Emoción del Equilibrio en ella.

Hay 2 Tríadas adyacentes a una figura de Espíritu en un Reino.



Solo 1 Tríada es adyacente a una figura de Espíritu en una Frontera.

~ REVELACIÓN ~

Como en el juego básico, en cuanto una Esfera se vacíe de Voluntad, se provoca una Revelación. La mayoría de los Revelación son similares a los del juego base, pero hay algunos cambios específicos al jugar con el Equilibrio. Volvemos a repasar todos los pasos, destacando los cambios específicos al jugar con el Equilibrio.

1. Cada bando revela su Aspiración Oculta actual (la carta superior de su mazo de Aspiraciones Ocultas).
2. Dicha y Pesar comprueban su propia Aspiración Oculta y la Aspiración Común para ver si la cumplen. Esto siempre implica comprobar cuánto tiene cada equipo de algo (si ambos equipos tienen lo mismo, la Aspiración no se cumple).

NOTA: Nunca se puede cumplir la Aspiración Oculta del otro equipo.

3. Si Dicha y/o Pesar cumplen alguna Aspiración, pueden añadir un Fragmento a la Identidad apilándolos en el centro del tablero:
 - Un equipo que solo cumpla una Aspiración añade un Fragmento Menor.
 - Un equipo que haya cumplido su Aspiración

Ocultas y la Aspiración Común añade un Fragmento Mayor.

- Si el equipo no tiene más Fragmentos del tipo que tendrían que añadir, añaden su Fragmento Final en su lugar, provocando el final de la partida.
4. El equipo del Equilibrio comprueba solo su Aspiración Oculta. La primera condición se cumple si Dicha y Pesar empatan en el criterio que se muestra. La segunda condición se cumple si el Equilibrio alcanza o supera un umbral en un aspecto específico.
 - Si el Equilibrio cumple alguna de las dos condiciones, pero no ambas, añade un Fragmento Menor.
 - Si el Equilibrio cumple ambas condiciones, añade un Fragmento Mayor.
 - Si no se tienen más Fragmentos del tipo requerido, añaden su Fragmento Final en su lugar, provocando el final de la partida.
 5. Determina la nueva Aspiración Común:
 - La Aspiración Común actual se pone boca abajo, y no se volverá a puntuar.
 - El equipo actualmente con menos puntos (sumando los de la Identidad y la Rueda de Intenciones) puede mover una de las Aspiraciones Comunes restantes a una nueva posición (sigue siendo una de las Aspiraciones Comunes a cumplir tras moverse). Rompe los empates al azar.
 - La Aspiración más a la izquierda será la nueva Aspiración Común.
 6. Elige nuevas Aspiraciones Ocultas:
 - Cada equipo devuelve su Aspiración Oculta a la caja, se haya cumplido o no.
 - Si un equipo no ha añadido Fragmento alguno durante esta Revelación, puede mirar a las 3 primeras cartas de su mazo de Aspiraciones Ocultas, elegir 1, barajar el mazo y colocar la elegida en la parte superior. La Aspiración elegida no puede coincidir con la nueva Aspiración Común.
 - Un equipo que haya añadido un Fragmento simplemente comprueba que su nueva carta superior sea distinta de la nueva Aspiración Común. Si no lo es, se baraja el mazo hasta que lo sea.
 - La carta superior de cada mazo de Aspiraciones Ocultas será la nueva Aspiración Oculta de cada equipo.

7. Si el espacio de Fortaleza adyacente a la Esfera vaciada tenía un Fragmento construido o exaltado antes del turno actual, se añade a la Identidad y se retira la ficha de Intensidad asociada del Reino. Como resultado, puede cambiar el control del Reino.

NOTA: una Fortaleza construida este turno no puede añadirse a la Identidad. igualmente, una Fortaleza exaltada este turno (cambiando su Fragmento Menor por uno Mayor) no puede añadirse a la Identidad.

8. Por último, coloca 8 de Voluntad de la reserva en la Esfera recién vaciada.

NOTA: En algunos casos en los que más de un equipo haya puntuado repetidamente varios Fragmentos Mayores, la Identidad puede crecer bastante y ser inestable. En ese caso, aconsejamos dividirla y poner el resto cerca del tablero.

EJEMPLO:

- A** El control de Reinos entre Dicha ①-② y Pesar ③-④ está empatado. Por su parte, el Equilibrio tiene Emociones en tres espacios de Reino ⑤-⑦. Esto hace que el Equilibrio cumpla ambas condiciones de su Aspiración Oculta.
- B** La Dicha ⑧-⑩ controla más Fronteras que el Pesar ⑪-⑫. La Dicha cumple su Aspiración Oculta.
- C** La Dicha tiene la cadena más larga con 5 Emociones ⑬-⑰, y el Pesar solo tiene 4 ⑱-⑳. Las Emociones del Equilibrio cuentan para estas cadenas. La Dicha cumple la Aspiración Común.
- D** Por último, el Pesar tiene 11 de Esencia en sus Emociones en juego, mientras que la Dicha solo tiene 10. Pesar cumple su Aspiración Oculta.

Los tres equipos lo han hecho bien en esta Revelación. El Equilibrio añade un Fragmento Mayor por cumplir ambas condiciones en su Aspiración Oculta. La Dicha también añade un Fragmento Mayor por cumplir la Aspiración Común y su Oculta. El Pesar solo cumplió su Aspiración Oculta, con lo que solo añade un Fragmento Menor.



Aspiración Oculta del Equilibrio



Aspiración Oculta de la Dicha



Aspiración Común



Aspiración Oculta del Pesar



FIN DE LA PARTIDA

Como siempre, la partida se termina:

- cuando cualquier equipo tiene 20 puntos o más en su Rueda de Intenciones;
- cuando cualquier equipo deba añadir un Fragmento a la Identidad y no tenga más Fragmentos de ese tipo;
- tras puntuar la sexta Aspiración Común.

Al jugar con el Equilibrio, la fila de Aspiraciones Comunes solo tiene 6 Aspiraciones, con lo que la partida tendrá como mucho 6 Revelaciones.

NOTA: en el raro caso en el que dos o más equipos tuvieran que añadir su Fragmento Final a la vez, el equipo que haya provocado la Revelación (o el equipo más cerca a ese equipo en orden de turno) coloca el Fragmento Final, mientras que los demás que fuesen a puntuar un Fragmento Final consiguen 4 puntos en su Rueda de Intenciones en su lugar (sin ganar bonificaciones de la Rueda).

PUNTUACIÓN FINAL

Calcula las puntuaciones finales de los tres equipos de la manera habitual. Quien tenga más puntos gana. En caso de empate, el equipo con el Fragmento Final gana; y si ningún equipo tiene el Fragmento final, la partida termina en empate.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Viktor Peter
Richard Ámann

con

István Pócsi
Frigyés Schöberl

ILUSTRACIONES

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

DISEÑO 3D

Krisztián Hartmann
László Forgách

REGLAMENTO

Jason A. Holt
Viktor Peter



APÉNDICE

CONDICIONE SECUNDARIAS DE LAS ASPIRACIONES DEL EQUILIBRIO

Cada Aspiración del Equilibrio tiene dos condiciones. La primera es como la de una Aspiración normal. La segunda es exclusiva del Equilibrio.



Aspiración de Actitud: Hay al menos 3 Emociones del Equilibrio en espacios de Reino.



Aspiración de Apertura: Hay Emociones del Equilibrio en al menos 2 Fronteras distintas.



Aspiración de Atención: Hay Emociones del Equilibrio en al menos 3 Tríadas distintas.



Aspiración de Unidad: hay al menos 2 Emociones del Equilibrio in one o más Unidades (cadenas de Emociones).



Aspiración de Bullicio: La cantidad de Esencia de Dicha y Pesar en Emociones del Equilibrio is la misma (y más de 0).



Aspiración de Versatilidad: Hay al menos 2 Emociones del Equilibrio en juego con un Tono único. En otras palabras, al menos dos Emociones del Equilibrio tienen un color de Tono que los equipos alineados con esas Emociones no tienen.



Aspiración de Robustez: Hay al menos 2 Fortalezas del Equilibrio en juego.



Aspiración de Sensibilidad: Hay al menos una Emoción del Equilibrio en juego con 3 o más de Intensidad.

ESPÍRITOS DEL EQUILIBRIO



RAZÓN, EL IGUALADOR

Organizado y observador, Razón es un Espíritu comedido, ordenado y atento. Con la ayuda de Disciplina, su Emoción favorita, puede igualar los salvajes e impredecibles conflictos entre Dicha y Pesar, trayendo equilibrio allá donde va. Razón es también un Espíritu que alienta la contemplación y el descubrimiento propio: con la ayuda de Curiosidad, nunca perderá sus metas de vista. Ningún Espíritu conoce Cerebria mejor que Razón: se siente en casa en cada Reino, sin importar a quien pertenezca.



Razón puede usar todas las Acciones de Reino por uno menos de Voluntad (sin importar que equipo controle el Reino.)



INTUICIÓN, SIN RESTRICCIONES

Intuición representa el deleite libre y el comportamiento errático e impredecible. Siendo un Espíritu de creatividad y soluciones inseparables, es capaz de moldear la Esencia de Cerebria a voluntad, ayudando o volviéndose contra Dicha o Pesar a su antojo. Puede traer a Impulso al Reino Interior o dejar que la Esencia fluya sin control, o traer a Necesidad para acelerar el desarrollo de la Identidad.



Siempre que Intuición gane uno o más de Voluntad, puede convertir uno de ellos en uno de Esencia de su elección (Dicha o Pesar).

LOS TABLEROS DE ESPÍRITU

RAZÓN

MOVER



Vuelo (+1 V): Moverse hasta 2 espacios extra. Sustituye a Prisa.



Ordenar (+2 V): Si terminas esta Acción de Mover en un espacio ocupado por la figura de un Espíritu rival, puedes coger esa figura y moverla en cualquier espacio de Espíritu libre. Sustituye a Prisa.

INVOCAR



Emerger (+2 V): Puedes invocar esta Emoción en un espacio de Emoción-vacío, incluso uno no adyacente. Reemplaza a Reafirmar.



Conversión (sin coste adicional): Puedes coger la Esencia requerida de la reserva en lugar de usar la tuya. Solo puedes hacer esto si devuelves la misma cantidad de Esencia del bando contrario de tu tablero de Espíritu a la reserva. Por ejemplo, puedes invocar con una Esencia del Pesar de la reserva si devuelves primero uno de Esencia de la Dicha de tu Tablero a la reserva. Reemplaza a Fuerza Interior.

REPRIMIR

Extinguir: Vale 0 de Voluntad en lugar de 1.



Ciclo Emocional (sin coste adicional): si retiras la última Esencia de una Emoción con esta acción de Reprimir, roba una carta. Reemplaza a Determinación.

FORTIFICAR

Arasar: Vale 3 V en lugar de 1 V y 1 Ambición.

POTENCIAR



Observar (sin coste adicional): Tras esta Acción de Potenciar, puedes usar una ficha de Tono que coincida con el Tono de la Emoción Suave descartada para desbloquear o mejorar una Acción de Espíritu. Reemplaza a Poder Canalizado.

INTUICIÓN

MOVER



Escondite (+1 V): En lugar de Mover, cambia posiciones con otro Espíritu. Sustituye a Prisa.

INVOCAR

Reafirmar: Vale 3 V en lugar de 1 Ambición.



Conversión (sin coste adicional): Puedes coger la Esencia requerida de la reserva en lugar de usar la tuya. Solo puedes hacer esto si devuelves la misma cantidad de Esencia del bando contrario de tu tablero de Espíritu a la reserva. Por ejemplo, puedes invocar con una Esencia del Pesar de la reserva si devuelves primero uno de Esencia de la Dicha de tu Tablero a la reserva. Reemplaza a Fuerza Interior.

REPRIMIR



Imitar (sin coste adicional): Tras esta Acción de Reprimir, puedes usar una ficha de Tono igual que el Tono de la Emoción reprimida para desbloquear o mejorar una de tus Acciones de Espíritu.

Reemplaza a Determinación.

FORTIFICAR

Exaltar: Vale 2 V en lugar de 1 Ambición.



POTENCIAR

Moral Alta (+1 V): Tras esta Acción de Potenciar, roba una carta. Sustituye a Poder Canalizado.

Estallido Emocional: Vale 0 V en lugar de 1.



EMOCIONES SUAVES DEL EQUILIBRIO



Neutralidad

Cuando esta **Neutralidad de Tono rojo deja el juego**, un Espíritu del Equilibrio a elección del equipo puede robar una carta de Emoción



Neutralidad

Cuando esta **Neutralidad de Tono amarillo deja el juego**, un Espíritu del Equilibrio a elección del equipo gana 2 V.



Neutralidad

Cuando esta **Neutralidad de Tono verde deja el juego**, un Espíritu del Equilibrio a elección del equipo puede ganar 1 Esencia del Pesar o de la Dicha.



Neutralidad

Cuando esta **Neutralidad de Tono azul deja el juego**, un Espíritu del Equilibrio a elección del equipo puede coger una ficha de Tono a su elección y desbloquear o mejorar una Acción de Espíritu.

EMOCIONES FUERTES DEL EQUILIBRIO



Necesidad

Umbral de Potenciar 3

Cuando **pongas a Necesidad en juego**, elige una Esfera con al menos 3 de Voluntad en ella y devuelve 2 de esa Voluntad a la reserva. Puedes rotar el Origen en sentido horario una vez. Esto no cuenta como usar tu Acción de Absorber. ¡Necesidad solo quiere que ocurra esa Revelación ahora mismo!



DISCIPLINA

Umbral de Potenciar 2

Emociones in the same Triad as Discipline have the same Intensity as Discipline at all times. This overrules any Intensity addition or reduction, including Intensity tokens. Discipline won't let things get out of control.



IMPULSO

Umbral de Potenciar 1

Cuando **pongas a Impulso en juego**, consigues Esencia igual al número de fichas de Esencia en Impulso. La Esencia que ganes puede ser de cualquier tipo o una combinación de ambos. ¡Las posibilidades son infinitas!



PRECAUCIÓN

Umbral de Potenciar 1

Cuando **pongas a Precaución en juego**, puedes reducir la intensidad de las Emociones que tengan fichas de Intensidad. La reducción total puede ser de cualquier número hasta el número de fichas de Esencia en Precaución. Para ello, elimina o reduce el valor de las fichas de Intensidad. ¡Mejor no dejar que esas Emociones se hagan demasiado fuertes!



INSPIRACIÓN

Umbral de Potenciar 3

Cuando **pongas a Inspiración en juego**, coge 1 ficha de Tono de cada color del que tengas menos y úsalas para desbloquear o mejorar tus Acciones de Espíritu Actions. ¡Deja que tu mente vuele libre!
(Por ejemplo, si tu tablero tiene exactamente 1 ficha de cada color, puedes añadir entonces 1 más de cada color y mejorando cuatro veces así.)



CURIOSIDAD

Umbral de Potenciar 2

Cuando **pongas a Curiosidad en Juego**, mira a las 5 cartas superiores de tu mazo de Aspiraciones y colócalas de vuelta en cualquier orden. Esto puede cambiar tu Aspiración Oculta actual. Curiosidad puede ayudarte a conseguir grandes cosas.

GLOSARIO DE ICONOS



Usar habilidad de Absorber del Equilibrio



Espíritu del Equilibrio



Espacio de Esencia de Emoción del Equilibrio



Ficha de Tono del Equilibrio



Carta de Aspiración Oculta del Equilibrio



Carta de Emoción del Equilibrio



Descartar carta de Emoción



Carta de Emoción Suave del Equilibrio



Carta de Emoción Fuerte del Equilibrio



Potenciar



Fragmento Menor de Identidad del Equilibrio



Fragmento Mayor de Identidad del Equilibrio



Fragmento Final del Equilibrio