

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

FORCES OF BALANCE

平衡之力



中文规则书

翻译 & 排版：陈斌华



MINDCLASH
GAMES

平衡配件



5 晦暗本质指示物



5 极乐本质指示物



20 毅力指示物



1 平衡快速指引卡



4 块双面平衡精灵版图



1 平衡团队版图



1 意向之轮



16 张平衡温和情感卡



6 张平衡强烈情感卡



8 张平衡愿望卡



3 平衡计分提示卡



32 平衡环境指示物



8 平衡百塔环境指示物



5 平衡次要本体碎片 3 平衡主要本体碎片



2 分数指示物 (1 备用)



1 平衡封盖碎片



2 平衡玩家顺位标记



3 渴望指示物



16 强烈渴望环境标记



2 平衡行动标记指示物



2 平衡精灵模型以及塑料底座



4 晦暗精灵微小模型



4 极乐精灵微小模型



2 平衡精灵微小模型



平衡之力



随着极乐和晦暗争夺内部世界控制权的战争，一支新的力量加入了战斗。无论是法官还是旁观者，平衡都是积极的参与者，并努力确保任何一方都无法实现统治。极乐和晦暗都对 Cerebria 的健康很重要，而平衡寻求一种让他们和谐共存的方式。



游戏概述



平衡之力这个扩展通过引入第三方势力来扩张 Cerebria 世界。平衡游戏模式让 6 人能同时进行游戏，并且在人数较少时也能使用该模式。

这个扩展计划用于基础游戏。大多数规则在 Cerebria 的规则书中有描述。这本书只是解释说明当使用平衡势力进行游戏时所需要用到的必要调整。



玩家人数



平衡意在极乐与晦暗之间扮演第三方势力。根据玩家人数，你可以使用以下塑型者变体。

玩家人数	3	4	5	6
塑型者数量	3	2	1	0

注意：平衡不能用于 2 人游戏，因为它需要有 2 个对立面。

当这个规则用于一个团队或在团队中的一位玩家时，这也包含作为塑型者的单独玩家。

注意：就像基础游戏那样，有经验的玩家可以一个人控制 2 个精灵而不是扮演塑型者来进行游戏。



目标



平衡势力拥有自己的意向之轮并会像极乐和晦暗那样对意向进行计分。

平衡不会完成公共愿望卡。取而代之的是，它的隐藏愿望卡具有 2 个等价的条件。第一个条件就像通常的愿望卡那样，而平衡势力只有在极乐和晦暗出现平局时才能完成。第二个条件对于平衡势力来说是一个独特的目标。在启示中，平衡势力可以通过完成其中一个条件来用次要碎片加分或是完成两个条件来用主要碎片加分。

就像极乐和晦暗你呀，平衡势力也会在游戏结束时通过拥有



6人游戏设置



6张随机公共愿望卡



8毅力指示物

玩家顺位标记 (Player order markers)



平衡“A”玩家的情感牌库

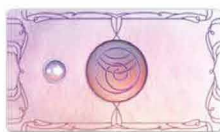


平衡玩家坐在版图的一旁。

平衡“B”玩家的情感牌库



环境指示物供应堆



强烈情感牌库



平衡碎片



强烈情感环境标记供应堆



双面情感指示物



团队版图



分数指示物意向之轮



玩家版图

起始拥有1极乐, 1晦暗本质指示物和4毅力。

你拥有2张起始情感手牌

每个平衡玩家起始拥有4百搭环境指示物。4个行动已被百搭环境指示物解锁

洗牌隐藏愿望牌库

牌库顶的牌必须与第一张公共愿望卡不同。

行动标记指示物

主版图设置

主版图如常进行设置，除了以下几个方面：

- **A** 给予每个起源圆盘 8 个毅力指示物而非 7 个。
- **B** 在放置公共愿望卡之前，从牌库中移除 Aspiration 和 Reflection 和随机的另外 2 张愿望卡。在平衡游戏中只有 6 张公共愿望卡。
- **C** 除了平衡玩家在第 3 位和第 6 位之外，如常随机决定玩家顺位。如果平衡玩家扮演的是塑型者，将其玩家顺位标记放在这些玩家之间。
- 给予每个团队一个平衡计分提示卡。

平衡玩家在极乐和晦暗玩家放置完他们的精灵后才放置自己的精灵。平衡精灵可以放在任何边境区域，即使那里已经有一个其他精灵。然而，平衡精灵没有起始情感卡。

平衡玩家设置

平衡势力的设置大多数跟其他玩家一样，但是有一点点变动。

平衡精灵

平衡势力有 2 个精灵，就像极乐和晦暗那样，每个精灵都有其特殊能力：



“理性”是一位战略家。每当“理性”使用一个领域行动时，无论该领域被任何一方控制，它通常能少支付 1 个毅力指示物来使用该领域的相关行动。



“直觉”是一位诱导者。每当“直觉”获得任何数量的毅力指示物时，它可以将其中的一个毅力指示物转换成它想选择的一个本质指示物（极乐或晦暗）。

平衡和本质指示物 (● / ●)

平衡没有自己的本质指示物。然而每个平衡精灵起始拥有 1 晦暗和 1 极乐本质指示物。

在游戏过程中，每当一个平和精灵获得本质指示物时，该玩家可以选择获得晦暗或极乐本质指示物，或者随意组合（如果获得多个本质指示物的话）。一个平和情感卡可以使用晦暗或极乐本质指示物，但不能同时使用这两种。

意向之轮

D 平衡精灵拥有它们自己的意向之轮。这可以放在平衡团队版图单位旁边。

重要提示：平衡之力不与基础规则说明书中基础规则相兼容，这必须在完整游戏规则中使用。

平衡情感

因为平衡精灵可以从极乐情感和晦暗情感中获得奖励以此来达成他们的愿望，他们只需要一个单独的百搭情感牌库。每位平衡玩家都有一套 8 张中立（温和）情感卡，每个环境指示物有 2 个。就像极乐和晦暗那样，每位平衡玩家起始手牌是 2 张温和情感卡。



4 种类型的温和情感卡

虽然每个平衡温和情感卡的名字都一样，但它们根据其环境图标不同而展现出不同的能力。这不像极乐和晦暗情感卡，它们的能力是在这些情感卡离场时触发的。平衡情感卡的能力会在这本规则书的后面有详细说明。

注意：当规则书中提及到平衡情感卡时，这包含了中立和强烈平衡情感卡。

平衡势力的强烈情感卡



当你将其放置进场时选择强烈情感的环境指示物。

任何中立情感卡可以被增强成为任何平衡势力的 6 种强烈情感卡。这不像极乐和晦暗，平衡势力的强烈情感卡不会拥有一个预先设定的环境——你可以在将其放置进场时选择一个环境指示物放置到该牌上面。它们的能力会在这本规则书的后面有详细说明。关于如何平衡如何影响情感卡会在之后由详细说明，在游戏流程那部分。

平衡愿望卡

平衡派系的独特之处在于它们的愿望。它们不需要完成公共愿望卡——为了平衡，它们只需要完成其隐藏愿望。它们拥有 8 张特殊隐藏愿望卡，每张卡由 2 部分组成：



1. 第一部分就像正常的愿望卡那样（Reflection 愿望卡是唯一不在平衡牌库里的愿望卡。）平衡势力通过让极乐和晦暗在愿望卡的条件上出现平局来满足该条件。
2. 第二部分是平衡牌库的唯一目标。一般来说，它是衡量大脑内部平衡力量的一个方面。平衡在下一个启示之前想要达到这个目标。这些条件的列表可以在附录中找到。

这 2 种状态对于平衡势力来说都很重要。在启示中满足任何一个条件都能让平衡势力增加 1 次要碎片。而当满足了 2 种状态时则平衡势力增加 1 主要碎片。

愿望卡的设置

在洗混他们的隐藏愿望卡之前，极乐和晦暗势力需从他们各自的愿望牌库中移除 Reflection 愿望卡。然后 3 个团队各自洗混他们的 8 张隐藏愿望卡并正面朝下放置他们团队版图的上面。就像基础游戏那样，该牌库顶的那张牌就是该团队的隐藏愿望卡）——他们可以随时查看该牌。如果该愿望卡与当前第一张公共愿望卡相同，则将自己的愿望牌库洗牌直到出现不同结果为止。

游戏流程

平衡势力力求维持极乐和晦暗势力在 Cerebria 的统治。平衡势力拥有自己的一组情感卡，每张情感卡可以支援其中一方或另一方，但是也能获得版图上极乐或晦暗情感卡的奖励。

平衡行动的规则需要一定数量的调整，在之后会有解释。我们也需要解释极乐和晦暗行动与平衡精灵和情感的联系。

精灵行动

MOVE 移动精灵

一个平衡精灵可以与任何精灵共享区域。当极乐和晦暗精灵移动时，平衡精灵不会限制它们。并且当平衡精灵移动时，它们也不会被其他精灵模型所限制。



取代“克服”的升级，平衡精灵拥有第 2 个“匆忙”升级，这样它们可以用一个行动就移动 3 个区域。

INVOKE 调用情感

平衡精灵可以使用极乐或晦暗本质指示物来调用其情感卡。一旦调用，该情感卡只能放置该类型的本质指示物直到其离场为止。举例，如果你使用晦暗指示物来调用情感卡，你的加强升级会额外给予其晦暗本质指示物。

联盟

当一个中立的情感被调用时，它会根据其调用的本质类型而与一方势力联盟（极乐或晦暗）。

当重新计算领域和边境控制权和检查愿望卡时，联盟显得很重要。此时，平衡情感卡根据其调用时使用的极乐或晦暗本质指示物来视作极乐或晦暗情感。

在所有其他情况下，一张平衡情感卡是与极乐和晦暗对立的情感卡。举例，无论一张平衡情感卡的联盟方是谁，极乐和晦暗都可以平息该平衡情感卡且不能强化该情感卡。当评估极乐和晦暗精灵和情感卡能力时，将平衡情感卡视为属于对手。**有一个例外就是“猜忌 Suspicion”——这张晦暗情感卡只会因为极乐情感卡而 +1 强度。**

举例：

当重新计算极乐愿望卡的完整性时，这张平衡情感卡（敦促 Urge）视为极乐连锁情感卡的一部分。极乐情感卡的连锁情感卡数量为 3。① - ③

然而，如果极乐将要在 Urge 旁边的空置区域调用 Desire，则该卡不会获得 +1 强度指示物④——Urge 在评估情感能力时不视为连锁的一部分。



QUELL 平息情感卡

不管平衡情感卡的联盟方是谁，极乐和晦暗精灵都可以平息该平衡情感卡。平衡精灵也能平息极乐和晦暗情感卡，但不能平息平衡情感。

FORTIFY 增强

平衡拥有自己的本体碎片并且可以在空置的地点建造要塞。一个平衡要塞将给极乐或晦暗增加强度。平衡可使用支付本质指示物来使用增强行动——当使用极乐本质指示物来增加强度时该强度指示物属于极乐势力，当使用晦暗本质指示物来增强时该强度指示物属于晦暗势力。当建造一个平衡要塞时，使用你自己的次要碎片，但 +1 强度指示物则根据控制该领域的势力来决定。如果极乐和晦暗势力的强度相同，你可以选择使用哪种强度指示物，如此一来就让该势力获得了控制权。

抹平

极乐和晦暗可以抹平衡势力的要塞，不论该强度指示物属于哪一方。

平衡精灵也能抹平极乐和晦暗势力的要塞。该行动支付的本质指示物必须是该要塞对手的类型——举例来说，使用极乐本质指示物来抹平晦暗要塞。并且平衡势力无法抹平自己的要塞。

高呼

平衡精灵只能高呼平衡势力的要塞。如果要塞拥有一个极乐强度，平衡精灵必须支付极乐本质指示物来高呼该要塞并升级其极乐强度指示物。此外只有在晦暗势力没有控制该领域时该要塞才能被高呼。相反的条件同样适用于平衡精灵使用晦暗强度指示物来高呼一个要塞。

平衡势力的要塞联盟

就跟情感卡一样，平衡要塞也有联盟。当评估 Fortitude 愿望卡时，它们根据其强度指示物的类型视为极乐或晦暗势力。

EMPOWER 增强情感

平衡势力拥有 6 张不同的强烈情感卡。每张中立情感卡都能变成这 6 张情感卡的其中一张。

增强门槛可以是 3, 2 或 1。这个价值不会由温和情感卡所决定，但却由强烈情感卡决定。



当一张平衡势力强烈情感卡进场时，它保留其温和情感卡上的本质指示物，所以联盟依旧。然而，作为一种独特的能力，平衡玩家可以为他的强烈情感卡选择一种新的环境标记来放置进场。将你所选环境标记放到该强烈情感卡的左上角空置区域以此来代表其环境类型。

注意：中立情感卡会在其离场时触发其能力。增强中立情感卡会导致其离场，所以平衡精灵的增强行动通常会让其获得奖励。



对于平衡势力来说，领域行动与其他团队基本一样。“理性”可以在使用所有领域行动少支付 1 毅力指示物（就像该领域被其团队控制那样）。然而“直觉”还是需要支付印在版图上的费用（就像该领域未被其团队控制那样）。

思维网络 NETWORK OF THOUGHTS

无论平衡情感卡与谁联盟，该情感卡皆不能被极乐或晦暗精灵所移动。两个平衡精灵可以支付正常的费用来移动平衡情感，但它们不能移动极乐或晦暗情感卡。

欲望之地 LAND OF DESIRES

无论平衡情感与谁联盟，该情感卡皆不能被极乐或晦暗加强。同样地，平衡精灵也不能加强极乐和晦暗情感卡。两个平衡精灵可以通过支付对应的费用来加强平衡情感卡。被用于加强的本质指示物必须与卡牌上已有本质指示物相同。

价值之柳树 WILLOW OF VALUES

每当一个平衡精灵获得本质指示物时，玩家可以选择获得晦暗或极乐本质指示物，或者两种指示物的任意组合。



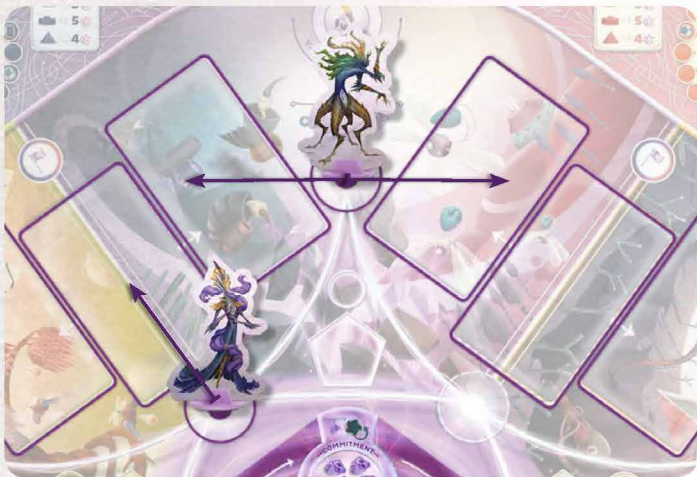


吸收能力



平衡的吸收能力的操作如此进行，然而平衡精灵无法从控制相邻边境中获得额外的毅力指示物。取而代之的是，平衡精灵会因为每个相邻三位体内至少含有一张平衡情感卡而获得额外的 1 个毅力指示物。

在领域内的精灵模型与 2 个三位体相邻。



在边境的精灵模型只会与 1 个三位体相邻。



启示



就像基础游戏那样，只要一个圆盘上的毅力指示物清空了就会触发启示。启示的大部分步骤与基础游戏类似，但是加入了平衡势力后有一点特定的变动。我们会再次说明每个步骤，高亮的字体就是在加入平衡势力后的变动。

1. 每个势力翻开其当前隐藏愿望卡（在他们隐藏愿望牌库顶部的一张牌）。
2. 极乐和晦暗分别检查各自隐藏愿望卡和公共愿望卡是否有完成卡牌上的目标。这通常涉及到哪一队拥有更多东西（如果双方团队都有相同的数量，则愿望卡没有被任何团队完成）。

注意： 玩家不能完成其他团队的隐藏愿望卡。

3. 如果极乐和 / 或晦暗势力完成了任何愿望卡，他们可以通过堆放在版图中央区域来增加一个碎片到本体上。
 - 只完成了一个愿望卡的团队增加 1 个次要碎片。

- 完成了自己团队的隐藏愿望卡和公共愿望卡的团队增加 1 个主要碎片。

- 如果一个团队没有更多类型的碎片能够增加，则触发游戏结束。他们将会增加他们的封盖本体碎片，就如同游戏结束部分说明的那样。

4. 平衡团队只检查他们自己的隐藏愿望卡。如果极乐和晦暗在这方面平局则满足第一个条件。如果平衡势力满足或超过一种特定方面的门槛则满足第二个条件。

- 如果平衡势力满足其中一种条件，但不满足两个条件，则平衡团队增加一个次要碎片。

- 如果平衡势力满足了两个条件，则平衡团队增加一个主要碎片。

- 如果他们有更多类型的碎片能够增加，则触发游戏结束。他们将会增加他们的封盖本体碎片。

5. 决定新的公共愿望卡：

- 将当前公共愿望卡翻面，这张卡不会再次计分。
- 当前拥有最低分数的团队（在本体上和他们的意向之轮上的分数总和）可以将剩余的一张公共愿望卡移到一个新的区域（这张被移动的愿望卡在被移动后依旧是公共愿望卡的其中一张）。如果有多个团队都是分数最低，则随机由一个团队来决定。

- 最左边正面朝上的愿望卡成为新的公共愿望卡。

6. 选择一个新的隐藏愿望卡：

- 每个团队将他们牌库顶的那张隐藏愿望卡放回盒子里，不管该卡是否被完成。

- 如果一个团队在启示时没有完成愿望卡，他们可以查看隐藏愿望牌库顶的三张牌，选取一张放在一旁，然后将剩余的两张牌洗回牌库，然后将所选一旁的卡牌放到牌库顶。他们选取的愿望卡必须与新的公共愿望卡不同。

- 如果团队增加了碎片，则他们只需要检查新的牌库顶牌是否与新的公共愿望卡相同即可。如果相同，则将自己的牌库洗牌直到出现不同的为止。

- 每个隐藏愿望牌库的顶牌成为该团队的新的隐藏愿望卡。

7. 如果与空置圆盘相邻的要塞地点含有之前回合建造或提升的碎片，将该碎片增加到本体并移出所在领域的强度指示物。此时，领域的控制权可能会发生变化。

注意：你在本回合建造的要塞不会增加到本体。同样的，你在本回合提升的碎片（用主要碎片替换掉次要碎片）也不能增加到本体。

8. 最后，将公共供应堆的 8 个毅力指示物放到刚刚清空的圆盘内。

注意：很少情况下会出现多个团队增加主要碎片，这样本体会增长的很高且不稳定。此时我们建议降低一半并放到主版图的一旁。

举例：

① 极乐① - ②和晦暗③ - ④控制的领域数量相同，平衡势力拥有的情感卡在领域槽⑤ - ⑦上。这意味着平衡满足了其隐藏愿望卡的第一和第二个条件。

② 极乐⑧ - ⑩控制的边境比晦暗势力⑪ - ⑫多。极乐完成了其隐藏愿望卡。

③ 极乐拥有最长的 5 张连锁情感卡⑬ - ⑰，而晦暗只有 4 张连锁情感卡⑱ - ⑳。平衡情感卡也视为连锁的一部分。极乐完成其公共愿望卡。

④ 最后，晦暗势力在他们场上的情感卡上一共拥有 11 个本质指示物，而极乐只拥有 10 个本质指示物。晦暗也完成了其隐藏愿望卡。

在三个团队在启示中都完成得相当不错。平衡势力由于完成了他们隐藏愿望卡的 2 个条件而增加 1 个主要碎片。极乐势力也由于完成了公共愿望卡和自己的隐藏愿望卡而增加 1 个主要碎片。晦暗势力只完成了其隐藏愿望卡，所以他们增加 1 个次要碎片。



平衡隐藏愿望卡



极乐隐藏愿望卡



公共愿望卡



晦暗隐藏愿望卡



就像正常游戏那样，游戏会在以下几种情况下触发结束。

- 当一个团队的意向之轮上拥有 20 或更多分数时；
- 当任何一个团队想要增加碎片到本体上，但是没有更多对应类型的碎片时；
- 在第 6 张公共愿望卡计分后。

当使用平衡势力进行游戏时，公共愿望卡展示列只有 6 张愿望卡，所以游戏最多有 6 次启示。

注意：在特定情况下当 2 个或更多团队会同时用封盖碎片来计分，触发启示的团队（或按照玩家顺位最靠近触发启示的团队）会用封盖碎片来计分，而其他团队也会在他们的意向之轮增加 4 分来代替使用封盖碎片计分（但不会获得意向之轮的奖励）。

最终计分

如此统计三个团队各自的最终分数。拥有最多分数的团队获胜。在平局的情况下，拥有封盖碎片的团队获胜。如果分数最高的团队都没有封盖碎片，则游戏以平局结束。

GAME DESIGN

Viktor Peter
Richard Ámann

with

István Pócsi
Frigyés Schöberl

ART

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

3D DESIGN

Krisztián Hartmann
László Forgách

RULEBOOK

Jason A. Holt
Viktor Peter



平衡愿望卡的第二个条件

每张平衡愿望卡都有 2 个条件。第一个条件就如愿望卡所述那样。第二个条件则是平衡势力独有的。

“态度 Attitude” 愿望卡：至少有 3 张平衡情感卡在领域槽上。

“率真 Openness” 愿望卡：至少有 2 个不同的边境上有平衡情感卡。

“觉悟 Awareness” 愿望卡：至少有 3 个不同的三位体内有平衡情感卡。

“团结 Unity” 愿望卡：至少有 2 张平衡情感卡在一个或多个团结体（就是相邻的卡牌）内。

“活泼 Liveliness” 愿望卡：在平衡情感卡上的极乐和晦暗本质指示物的数量相同（且比 0 高）

“多才多艺 Versatility” 愿望卡：场上至少有 2 张平衡情感卡上具有独特的环境指示物。换句话说，至少两张平衡情感卡所具有一个环境颜色，这些情感卡所对应的团队没有这个颜色。

“坚韧 Fortitude” 愿望卡：至少有 2 个平衡势力的要塞在场上。

“感性 Sensibility” 愿望卡：场上至少有一张平衡情感卡上拥有 3 或更高强度。

平衡精灵

理性，平均主义者

有组织性和谨慎，理性是一种约束、秩序和关怀的精神。在信徒的帮助下，它最喜爱的情感，它甚至可以在极乐和晦暗之间消除狂野和不可预知的冲突，无论走到哪里都带来平衡。理性也是一种鼓励沉思和自我发现的精神：在好奇心的帮助下，它永远不会忘记它的目标。没有哪种精神比理性更能理解 Cerebria——无论它属于谁，在每个领域里总会有宾至如归的感觉。



理性可以在使用所有领域的行动少支付 1 毅力指示物。（不论任何团队控制了对应的领域）。



直觉，不受约束的

直觉代表了无拘无束的快乐和不稳定，不可预测的行为。为了成为创造精神和意想不到的解决方案，它可以随意塑造 Cerebria 里的本质，随心所欲地帮助或打开极乐或晦暗。它可以将冲动带入内部世界，让本质不受束缚，或者敦促并加快本体的发展。



每当“直觉”获得任意数量的毅力指示物时，它可以将其中的一个转变成它想要的本质指示物（极乐或晦暗）。

不对称精灵版图

理性

REASON

移动



飞行 (+1 毅力指示物)：移动至多 2 格，替代“匆忙”。



指挥 (+2 毅力指示物)：如果你通过此移动停留在已被对手精灵占据的区域，你可以将对手精灵移到任意一个空置区域，替代“匆忙”。

调用



浮现 (+2 毅力指示物)：你可以调用此情感卡到任意一个空置情感槽，即使你不与该卡槽相邻。替代“高呼”。



转换 (无额外费用)：你可以从公共供应堆拿取所需本质指示物而非使用你自己的本质指示物。你只能在能够将你精灵版图上等量的本质指示物转变成另一种本质指示物时才能这样做。举例，如果你能将一个极乐本质指示物从你精灵版图放回到公共供应堆，你就可以使用公共供应堆的晦暗本质指示物来调用。

平息

熄灭：支付 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。



情绪周期 (无额外费用)：如果你用此平息行动移除一张情感卡的最后一个本质指示物，抓取 1 张牌，替代“决定”。

强化

夷平：费用为 3 毅力指示物而非 1 毅力 +1 渴望。

增强



观察 (无额外费用)：在这个增强行动之后，你可以使用一个与所弃置的温和情感卡相同的环境指示物来解锁或升级你的一个精灵行动。替代“通道能力”。

直觉 INTUITION

移动



躲藏和寻找 (+1 毅力指示物)：代替移动，与任意其他精灵交换位置。替代“匆忙”。

移动

高呼：支付 3 毅力指示物而非 1 渴望指示物。



转换 (无额外费用)：你可以从公共供应堆拿取所需本质指示物而非使用你自己的本质指示物。你只能在能够将你精灵版图上等量的本质指示物转变成另一种本质指示物时才能这样做。举例，如果你能将一个极乐本质指示物从你精灵版图放回到公共供应堆，你就可以使用公共供应堆的晦暗本质指示物来调用。

平息



模仿 (无额外费用)：在此次平息行动后，你可以使用一个与所平息情感卡相同颜色的环境指示物来解锁或升级你的一个精灵行动。替代“决定”。

强化

高呼：支付 2 毅力指示物而非 1 渴望指示物。

增强



兴高采烈 (+1 毅力指示物)：在这个增强行动后，抓取一张卡。替代“通道能力”。

情感迸发：支付 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。



温和平衡情感卡



NEUTRALITY 中立性

当这张红色环境类型“中立性”离场时，平衡精灵团队可以选择一个平衡精灵抓取一张情感牌。



NEUTRALITY 中立性

当这张黄色环境类型“中立性”离场时，平衡精灵团队可以选择一个平衡精灵获得 2 毅力指示物。



NEUTRALITY 中立性

当这张绿色环境类型“中立性”离场时，平衡精灵团队可以选择一个平衡精灵获得 1 晦暗或极乐本质指示物。



NEUTRALITY 中立性

当这张蓝色环境类型“中立性”离场时，平衡精灵团队可以选择一个平衡精灵使用一个环境指示物来解锁或升级一个精灵行动。

强烈平衡情感卡



URGE 敦促 增强门槛 3

当你将“敦促”情感卡放置进场时，选择一个至少含有 3 毅力指示物的圆盘，将该圆盘上的 2 个毅力指示物移回公共供应堆。然后你可以顺时针方向选择起源版图一次。这不视为使用你的吸收能力。“敦促”只想快点出现启示！



IMPULSE 冲动 增强门槛 1

当你将“冲动”情感卡放置进场时，你获得等同于“冲动”卡牌上本质指示物数量的本质指示物。此时你获得的本质指示物可以是两种本质指示物的任意组合。可能性是无止境的！



INSPIRATION 灵感 增强门槛 3

当你将“灵感”情感卡放置进场时，拿取你至少含有的每种颜色的环境指示物各 1 个来解锁或升级你的各种精灵行动。让你的心灵自由飞翔！（举例：如果你版图上每种颜色的环境指示物都有，则你拿取每种颜色的环境指示物各 1 个来解锁或升级 4 次。）



DISCIPLINE 纪律 增强门槛 2

与“纪律”情感卡在同一个三位体内的情感卡在任何时刻都与其拥有相同的强度。这一规则覆盖了任何强度的增加或减少，包括强度指示物。纪律不会让事情失控。



CAUTION 慎重 增强门槛 1

当你将“慎重”放置进场时，你可以降低一个含有强度指示物的情感卡强度。降低的强度至多为“慎重”卡牌上的本质指示物数量。通过移除或降级强度指示物的方式来降低强度。最好不要让这些情绪变得太强烈！



CURIOSITY 好奇 增强门槛 2

当你将“好奇”放置进场时，查看你愿望牌库顶的 4 张牌，并将它们按照任意顺序放回牌库顶。这可能会改变你的当前隐藏愿望卡。好奇心可以帮助你成就伟大的事业。



图标词汇表



使用平衡吸收能力



平衡精灵



平衡情感的本质区域



平衡环境指示物



平衡隐藏愿望卡



平衡情感卡



弃掉平衡情感卡



平衡温和情感卡



平衡强烈情感卡



增强



平衡次要本体碎片



平衡主要本体碎片



平衡封盖本体碎片