



EMOZIONI GIOIOSE



AFFETTO [AFFECTION]

Quest'Emozione vuole solo un po' d'attenzione. Quando la muovi o la intensifichi, guadagna un gettone Intensità +1 (se non ne ha già uno).



ADORAZIONE [ADORATION]

Quest'Emozione ama te (e il tuo compagno di fazione). Quando la muovi o la intensifichi, guadagna un gettone Intensità +2 (se non ne ha già uno).



CORAGGIO [COURAGE]

A volte devi puntare i piedi! Se **metti in gioco Coraggio** in una Triade che influenza una Frontiera controllata da Malinconia, ottieni 1 Azione (verifica il controllo prima di Invocare Coraggio e ottenere l'Azione anche se Coraggio fa sì che Malinconia perda il controllo della Frontiera).



VALORE [VALOR]

Quest'Emozione è pronta per la battaglia! Quando **metti in gioco Valore**, dagli 1 Essenza addizionale per ogni Emozione opposta a esso adiacente.



SOCIEVOLEZZA [SOCIABILITY]

Facciamo amicizia! Quando **metti in gioco Socievolezza**, se c'è un'altra Emozione Gioiosa nella stessa Triade, dai a Socievolezza un gettone Intensità +1.



INTIMITÀ [INTIMACY]

Quest'Emozione desidera solo avere qualcuno vicino a sé. Quando **metti in gioco Intimità**, se c'è un'altra Emozione Gioiosa nella stessa Triade, dai a Intimità un gettone Intensità +2.



RILASSAMENTO [COMFORT]

Se **metti in gioco Rilassamento** in uno spazio Reame, puoi immediatamente effettuare un'Azione Fortificazione bonus in quel Reame (Essa non conta nel conteggio delle tue Azioni del turno. Il suo costo e l'uso dei potenziamenti resta lo stesso. L'Azione può essere sbloccata o potenziata nel solito modo.).



SODDISFAZIONE [SATISFACTION]

Se Soddisfazione è in gioco quando la partita finisce, la tua fazione segna punti anche per ogni Fortezza di Gioia ancora in gioco: 2 punti per ogni Frammento Maggiore e 1 punto per ogni Frammento Minore. Niente male, vero?



ALLEGRIA [CHEERFULNESS]

Quando **metti in gioco Allegria**, ottieni 3 FdV. Euvviva!



EUFORIA [EUPHORIA]

Quando **metti in gioco Euforia**, ottieni 2 FdV per ogni Essenza su di essa. Yeeee!



SICUREZZA [SAFETY]

Sicurezza proteggerà le altre Emozioni. Gli Spiriti opposti dovranno pagare +2 FdV per Reprimere un'Emozione adiacente a Sicurezza.

(Ricorda: ogni spazio Emozione è adiacente ad esattamente due altri spazi.) Se ci sono più Sicurezze in gioco, i loro effetti sono cumulativi, reprimere un'Emozione che si trova fra 2 Sicurezze costerà +4 FdV.



LIBERTÀ [FREEDOM]

Libero, liberoooooo! Una volta per turno, puoi ricollocare Libertà su un qualunque spazio Emozione vuoto. Puoi usare questo potere in qualunque momento del tuo turno (ma non nel mezzo di un'Azione o di un'Abilità).



FIDUCIA [TRUST]

Fiducia crede negli altri, e ciò li ispira alla grandezza. Quando **metti in gioco Fiducia**, puoi aggiungere 1 Essenza in più dalla plancia del tuo Spirito a una qualunque Emozione Gioiosa sul tabellone (Fiducia crede anche in se stessa, è quindi lei stessa un obiettivo valido per questo effetto).



FEDE [FAITH]

Fede è senza dubbio un'Emozione potente. Dopo avere usato l'Azione Potenziamento, se Fede è in gioco, ottieni 1 Azione (ciò funziona anche quando usi un Potenziamento per mettere Fede in gioco).



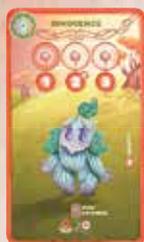
ECCITAZIONE [EXCITEMENT]

Le cose belle iniziano ora! Quando **metti in gioco Eccitazione**, puoi pagare 2 FdV per ottenere 1 Ambizione.



PASSIONE [PASSION]

Quando **metti in gioco Passione**, ottieni 1 Ambizione. Nulla potrà fermarti ora!



INNOCENZA [INNOCENCE]

Innocenza può emergere ovunque sia Gioia. Se controlli un Reame, puoi Invocare Innocenza su un qualunque spazio vuoto di quel Reame. Se controlli una Frontiera, puoi Invocare Innocenza su un qualunque spazio vuoto della Triade di quella Frontiera (o puoi invocare Innocenza su uno spazio adiacente al tuo Spirito, come al solito).



PUREZZA [PURITY]

Quest'Emozione è forte perché il suo cuore è incredibilmente puro. I Reami e le Frontiere influenzati da Purezza sono controllati da Gioia, indipendentemente dai valori di Intensità (ricorda che se Purezza è su uno spazio Frontiera, è possibile per Malinconia competere per un Reame adiacente bloccando l'Influenza di Purezza).



TENEREZZA [KINDNESS]

Quando usi la tua Abilità Assorbimento, controlla la Triade della Tenerezza. Se il tuo Spirito è adiacente a un qualunque spazio di quella Triade, la tua Abilità Assorbimento dà una FdV aggiuntiva prelevata dalla riserva comune. La Tenerezza dona.



BENEVOLENZA [BENEVOLENCE]

Quest'Emozione garantisce doni agli Spiriti ad essa vicini. Quando usi la tua Abilità Assorbimento, verifica la Triade di Benevolenza. Se il tuo Spirito è adiacente ad un qualunque spazio di quella Triade, puoi prelevare 1 FdV aggiuntiva dalla Sfera durante l'Azione oltre a 1 FdV aggiuntiva dalla riserva comune.



GENEROSITÀ [GENEROSITY]

Quest'Emozione ispira gli altri a condividere. Ogni volta che uno Spirito Gioioso ottiene una qualunque quantità di Essenza, 1 di quei segnalini Essenza può essere invece aggiunto alla Generosità, anche se lo Spirito Gioioso non gli è adiacente.



ALTRUISMO [SELFLESSNESS]

Quest'Emozione vuole fare ciò che è meglio per la fazione. Immediatamente dopo aver messo in gioco Altruismo, puoi spostare sino a due segnalini Essenza da esso a una o due Emozioni Gioiose.



DESIDERIO [DESIRE]

Immediatamente dopo aver messo in gioco Desiderio, verifica per controllare se esso faccia parte della tua catena più lunga di Emozioni adiacenti (o in una catena che sia in parità per essere la più lunga). Se è così, Desiderio riceve un gettone Intensità +1. A Desiderio piacciono gli amici!



NOSTALGIA [LONGING]

Immediatamente dopo aver messo in gioco Nostalgia, verifica per controllare se esso faccia parte della tua catena più lunga di Emozioni adiacenti (o in una catena che sia in parità per essere la più lunga). Se è così, dà a Nostalgia un gettone Intensità +2. Nostalgia vuol tanto far parte di qualcosa di grande.



OTTIMISMO [OPTIMISM]

È dura soffocare quest'Emozione Gioiosa! L'ultima Essenza che si trova su di esso non può essere rimossa con un'Azione Repressione (e nemmeno con un potenziamento di Repressione).



SPERANZA [HOPE]

Speranza non può essere Repressa.



CONSAPEVOLEZZA [CONFIDENCE]

Consapevolezza permette di avere successo. Quando metti in gioco Consapevolezza, le puoi dare Essenza addizionale dalla riserva comune, sino alla quantità di gettoni Ambizione disponibili della tua fazione, pagando 1 FdV per ogni Essenza addizionale.



AMOR PROPRIO [SELF-RESPECT]

Mentre l'Amor Proprio è in gioco, ogni volta che spendi Ambizione, puoi rimuovere 1 Essenza dall'Amor Proprio e posizionarla sulla plancia del tuo Spirito. Te lo meriti.



AUTOSTIMA [SELF-ESTEEM]

Quest'Emozione crede in te. Quando metti in gioco Autostima, usa un gettone Vibrazione a tua scelta per sbloccare o potenziare una qualunque delle Azioni del tuo Spirito (funziona come l'Abilità Ambizione).



DIGNITÀ [DIGNITY]

Dignità supporta il tuo Spirito. Quando usi la tua Abilità di Assorbimento, verifica la Triade di Dignità. Se il tuo Spirito è adiacente a un qualunque spazio di quella Triade, puoi usare un gettone Vibrazione a tua scelta per sbloccare o potenziare una qualunque delle Azioni del tuo Spirito (funziona come l'Abilità Ambizione).



TRANQUILLITÀ [TRANQUILITY]

Prenditi un momento per rilassarti e ringiovanire. Quando metti in gioco Tranquillità, scegli uno dei seguenti bonus:

- ottieni 1 Essenza;
- ottieni 2 FdV;
- pesca 1 carta Emozione.



SERENITÀ [SERENITY]

È tempo di meditazione. Quando usi la tua Abilità di Assorbimento, verifica la Triade di Serenità. Se il tuo Spirito è adiacente a un qualunque spazio di quella Triade, scegli uno dei seguenti bonus:

- ottieni 1 Essenza;
- ottieni 2 FdV;
- pesca 1 carta Emozione.



EMOZIONI MALINCONICHE



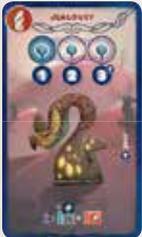
OSTILITÀ [HOSTILITY]

Vuoi combattere? Puoi usare Repressione su Emozioni opposte adiacenti a Ostilità, indipendentemente dalla posizione del tuo Spirito.



MALEVOLENZA [MALEVOLENCE]

Puoi usare Repressione su Emozioni opposte adiacenti a una qualunque Emozione Malinconica, indipendentemente dalla posizione del tuo Spirito. Nessuno è al sicuro!



GELOSIA [JEALOUSY]

Quest'Emozione vuole ciò che hanno gli altri. Quando **metti in gioco Gelosia**, puoi sbloccare o potenziare un'Azione del tuo Spirito con un gettone Vibrazione a tua scelta. La tua nuova Azione o il potenziamento dev'essere analogo a un'Azione o a un potenziamento che uno Spirito opposto ha già disponibile.



INVIDIA [ENVY]

A Invidia piace ciò che hanno gli altri! Quando **metti in gioco Invidia**, scegli uno Spirito opposto e rimuovi 1 gettone Vibrazione da uno dei potenziamenti di quello Spirito. Potrai quindi sbloccare o potenziare una delle Azioni del tuo Spirito usando 1 gettone Vibrazione a tua scelta (puoi scegliere solo i potenziamenti dell'avversario, e non l'Azione base).



RABBIA [ANGER]

All'attacco! Prendeteli!
Quando **metti in gioco Rabbia**, pesca 2 carte Emozione. Tienine 1 e scarta l'altra.



FURIA [RAGE]

Aaaaaaaarrrr!
Quando **metti in gioco Furia**, assegnale un bonus Intensità +1 per ogni carta Emozione che hai in mano. Scegli il gettone Intensità appropriato per indicare il bonus.



BRAMA [CRAVING]

Quello lo devo avere! Quando **metti in gioco Brama**, subito dopo aver terminato l'Azione di Invocazione, verifica la tua Ambizione. Se non ne hai, ottieni 1 Azione.



AVARIZIA [GREED]

Quando usi l'Abilità Assorbimento, verifica la Triade di Avarizia. Se il tuo Spirito è adiacente a uno qualunque dei suoi spazi, il bonus Sfera si attiverà due volte. Non importa quanta roba hai, è sempre fico averne di più.



PESSIMISMO [PESSIMISM]

Quest'Emozione è certa che perderai. Quando **metti in gioco Pessimismo**, dopo avergli dato Essenza, controlla la quantità totale di segnalini Essenza sulle Emozioni delle due fazioni. Se sono di più quelli di Gioia, Pessimismo riceve un gettone Intensità +1.



DISPERAZIONE [DESPAIR]

Quest'Emozione è certa che tu non abbia scampo. Quando **metti in gioco Disperazione**, essa riceve un bonus Intensità +1 ogni 2 segnalini Essenza di Gioia presenti sulle carte Emozioni del tabellone. Scegli il gettone Intensità appropriato per indicare il bonus.



AMAREZZA [BITTERNESS]

Quando **metti in gioco Amarezza** su uno spazio Reame, se c'è una Fortezza nel Reame (appartenente a qualunque fazione), Amarezza riceve un gettone Intensità +1. Non cedere alla lotta!



LETARGIA [LETHARGY]

Quando **metti in gioco Letargia** in uno spazio Reame, se c'è una Fortezza con Intensità di Gioia in quel Reame, trasformala in un Frammento Minore se si tratta di un Frammento Maggiore, o rimuovila se si tratta di un Frammento Minore. Al corpo di guardia proprio non va di combattere adesso...



COLPA [GUILT]

Sino a che Colpa è in gioco, le Emozioni opposte non sono così contente di combatterti. Quando uno Spirito opposto mette un'Emozione in gioco con un potere che si attiva quando l'Emozione entra in gioco, la tua fazione può scegliere uno dei suoi Spiriti Malinconici al quale assegnare +1 FdV.



RIMORSO [REMORSE]

Quest'Emozione fa sì che i tuoi avversari si sentano male nel loro tentativo di competere con te. Mentre Rimorso è in gioco, quando uno Spirito opposto mette un'Emozione in gioco con un potere che si dovrebbe attivare quando l'Emozione entra in gioco, questo invece non si attiva.



NOIA [BOREDOM]

Quest'Emozione spinge i tuoi avversari a sedersi dove capita e a guardarsi intorno annoiati. Quando Noia è in gioco, ogni volta che uno Spirito Gioioso usa uno o più dei suoi potenziamenti con l'Azione Movimento, la tua fazione sceglie uno dei suoi Spiriti Malinconici al quale assegnare +1 FdV.



INDIFFERENZA [INDIFFERENCE]

Quest'Emozione convince gli Spiriti avversari che semplicemente non dovrebbe più importare loro di niente. Quando Indifferenza è in gioco, ogni volta che uno Spirito Gioioso usa uno o più dei suoi potenziamenti con una qualunque delle sue Azioni, la tua fazione sceglie uno dei suoi Spiriti Malinconici al quale assegnare +1 FdV.



EMOZIONI MALINCONICHE



ANTIPATIA [DISLIKE]

Quando **metti in gioco Antipatia**, ottieni +1 FdV per ogni gettone Vibrazione sulla tua Azione **Repressione** (ouvero, 1 FdV se l'Azione è sbloccata, più 1 FdV per ogni potenziamento).
Vuoi sbarazzarti delle Emozioni avversarie?
Ad Antipatia piace come idea.



ANIMOSITÀ [ANIMOSITY]

Quando **metti in gioco Animosità**, ottieni 1 Ambizione ogni 2 gettoni Vibrazione della tua Azione **Soppressione**. È tempo di distruzione!



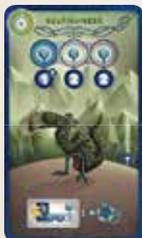
DIFFIDENZA [MISTRUST]

Quest'Emozione è sempre all'erta per timore dei nemici. Se **metti in gioco Diffidenza** in una Triade che contiene anche un'Emozione opposta, Diffidenza riceve un gettone Intensità +1.



SOSPETTO [SUSPICION]

Quest'Emozione vede nemici ovunque. Quando **metti in gioco Sospetto**, esso riceve un bonus Intensità +1 per ogni Emozione Gioiosa in gioco. Scegli il gettone Intensità appropriato per indicare il bonus.



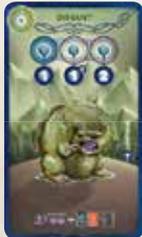
EGOISMO [SELFISHNESS]

Quest'Emozione vuole semplicemente tutto per sé. Quando riesci a occupare tutte le sue caselle Essenza con segnalini Essenza, ottieni 1 Ambizione.



NARCISISMO [NARCISSISM]

Quest'Emozione è la più onesta tra tutte le altre. Se Narcisismo è in partita quando il gioco finisce, ottieni 1 punto in più per ogni Essenza che ha su di sé.



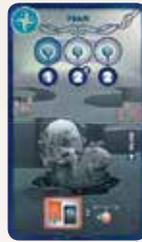
DISGUSTO [DISGUST]

Quando **metti in gioco Disgusto**, puoi scegliere un'Emozione opposta a lui adiacente, pagare 2 FdV e spostare quell'Emozione su un qualunque spazio vuoto del tabellone. Ma che schifo! Disgusto non può credere che tu abbia toccato quella cosa! (Se c'è uno spazio vuoto adiacente a Disgusto, questo potere può essere usato per spostare un'Emozione da un lato di Disgusto al lato opposto.)



RIPUGNANZA [LOATHING]

Quando **metti in gioco Ripugnanza**, puoi ricollocare una qualunque Emozione opposta su un qualunque spazio vuoto. Quest'Abilità può essere usata anche per muovere un'Emozione adiacente a Ripugnanza perché... vicino o lontano, Ripugnanza la detesterà sempre.



PAURA [FEAR]

Le altre Emozioni tentano di evitare Paura. Uno Spirito opposto deve pagare un dazio di 1 Essenza (alla riserva comune) quando **Invocherà un'Emozione su uno spazio adiacente a Paura** (se lo Spirito non si può permettere di pagare il dazio, l'Emozione non può essere invocata lì).



PANICO [PANIC]

Quando Panico è in gioco, gli Spiriti opposti devono pagare un dazio di 1 Essenza (alla riserva comune) quando **Invocono un'Emozione** (se lo Spirito non si può permettere di pagare il dazio, l'Emozione non può essere invocata lì).
Ah! Guardali, come scappano!



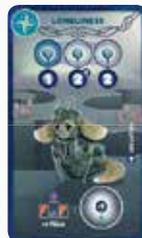
INSICUREZZA [INSECURITY]

Quando **metti in gioco Insicurezza**, scegli un'Emozione Media opposta e posiziona sul suo potere un gettone Insicurezza per indicare che il potere non può più essere usato. Questo gettone resta anche se Insicurezza lascia il gioco. Se l'Emozione bersaglio ha un gettone Intensità, scartalo.



DUBBIO [DOUBT]

Quando **metti in gioco Dubbio**, scegli un'Emozione Media opposta e posiziona sul suo potere un gettone Insicurezza per indicare che il potere non può più essere usato. Se l'Emozione bersaglio ha un gettone Intensità, scartalo. Quest'Abilità funziona come quella di Insicurezza, con la differenza che può avere come bersaglio anche le Emozioni Forti - anche i più forti hanno i loro dubbi...



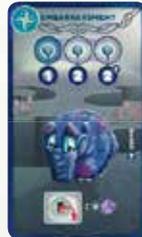
SOLITUDINE [LONELINESS]

Quest'Emozione è ragionevolmente certa che nessun'altra vuole starle vicina. Quando **metti in gioco Solitudine**, se si tratta dell'unica Emozione Malinconica nella sua Triade, essa ottiene un gettone Intensità +1.



ISOLAMENTO [ISOLATION]

Quest'Emozione se la cava egregiamente a restare sola. Isolamento non può essere bloccato (in altre parole, quando si trova su uno spazio Frontiera, influenza entrambi i Reami).



DISAGIO [EMBARRASSMENT]

Quest'Emozione consente a Malinconia di ottenere profitto dalle disgrazie altrui. Ogni volta che una qualunque Emozione lascia il gioco (eccetto Disagio), la tua fazione sceglie uno dei suoi Spiriti Malinconici al quale assegnare +1 FdV.



VERGOGNA [SHAME]

Ogni volta che un'altra Emozione lascia il gioco, la tua fazione può scegliere uno Spirito Malinconico. Quello Spirito può:

- ottenere 1 Essenza;
- ottenere 2 FdV;
- pescare 1 carta Emozione.

Qualunque cosa tu decida, non dirlo a Vergogna perché non ce la farebbe a sopportarlo.