

TWISTED FABLES

RULES OF PLAY

С холодком, пробежавшим по позвоночнику, кибернетическая убийца, известная как Красная Шапочка, поняла, что кто-то наблюдает за ней. Развернувшись, она осмотрела странное пространство, в которое попала. Рэд устала в лужи чернильной тени, которые лежали между установленными промышленными роботизированными манипуляторами, бесшумными конвейерными лентами и странными металлическими камерами — о которых она могла думать только как о куклах, — усеявшими пол вокруг нее. Рэд почувствовала, как внутри нее нарастает беспокойство по мере того, как она приближалась. Она не привыкла быть добычей. Усиленные глаза Рэда уловили какое-то движение впереди. Бесшумно, как волк, она двинулась вперед, сжимая в руках пистолеты — Рэд остановилась. Это была женщина.

Женщина висела, подвешенная на странных механизированных аппаратах, черные трубки тянулись от портов на ее теле к потертым металлическим коробкам. На ней была только белая сорочка, ее светлые волосы каскадом ниспадали на лицо. Рэд склонила голову набок. Она сразу поняла, что эта женщина невероятно опасна, но было в ней и что-то такое, от чего Рэд не могла избавиться. Каким-то образом они были похожи — почти как сестры. Но это, конечно, было невозможно. Вся семья Рэда была мертва.

Женщина открыла глаза. Они были чистыми, ослепительно белыми. “Ты”, — сказала она. “Ты пришла ко мне”.

Рэд сразу же осознала свою чудовищную ошибку. Моторизованные руки, удерживающие женщину в воздухе, с тихим гудением опустились, черные шланги отсоединились от ее тела. Рэд отступила назад. Горящие глаза блондинки не отрывались от нее. Впервые за очень долгое время Рэд почувствовала то, что могло быть страхом.

Повернувшись, Рэд побежала. Эта женщина не была ее целью. Она была здесь только по одной причине: Ткач Сказок. Лучше всего убраться подальше от того, кто бы это ни был, как можно быстрее, пока драка не стала неизбежной.

Рэд увидела ряды металлических двойных дверей и открыла одну из них. Пройдя через нее, она оказалась в широком стерильном коридоре, который сам был усеян дверьми. Поспешив вперед, Рэд задействовала маскирующую защиту своего капюшона. Это не остановило бы женщину позади нее, больше чем на несколько секунд, но, возможно, это было все, что ей нужно. Пробегаючи мимо, Рэд осматривала каждый вход, ища что-нибудь, что могло бы привести ее к Ткачу или, по крайней мере, обеспечить место, где можно скрыться. Велика вероятность того, что, поскольку ее заметили, ее миссия уже провалена. Уивер вскоре узнает о ее присутствии, и Рэд снова потеряет его. Но Рэд все равно должна была попытаться. Она никогда не была так близка к таинственному вдохновителю, как сейчас.

Что-то в двери справа привлекло внимание Рэда. Подбежав к ней, она заглянула в маленькое окошко, вырезанное в ее поверхности. Казалось, она вела в коридор, такой же непритязательный, как и любой другой. Инстинкты Рэда подтолкнули ее, в любом случае у нее не было времени. Открыв дверь, Рэд проскользнула мимо и закрыла ее как раз в тот момент, когда двойные двери открылись, выпуская другую женщину.

Рэд бесшумно помчалась по коридору, оглядываясь назад, чтобы посмотреть, заметил ли ее преследователь. До сих пор она все еще была на свободе. Рэд добралась до другой двери, мельком заглянул через стекло, а затем открыла ее, ступив на порог.

Что, во имя кибервселенной, это было?

Перед ней и позади нее были одинаковые двери, ведущие в одинаковые проходы. Но, посмотрев направо, она увидела мерцающий вход, который, казалось, вел в совершенно другой мир.

Добро пожаловать в страну джиннов, дитя мое”, — прошептал мягкий женский шепот, звук мягко завивался в ее ушных каналах, лаская ее разум. “Шагни внутрь тропинки. Прими свою судьбу”.

Рэд сразу поняла, что это плохая идея. Она сомневалась, что найдет там Ткача Сказок. Скорее всего, это была ловушка, расставленная Ткачом. Если она войдет, то убежать уже не сможет. Но чувство любопытства росло внутри нее, переплетаясь с чувством удивления, которого она не испытывала с тех пор, как была ребенком. Еще до того, как ее семья была убита.

Дверь позади нее открылась. “Вот ты где”, — сказала другая женщина, протягивая руку к плащу Рэда.

Рэд уклонилась в сторону, развернувшись лицом к нападавшему. “Кто ты такая?” — воскликнула Рэд. “Чего ты хочешь от меня? Являетесь ли вы одной из марионеток Уивера?”

Женщина склонила голову набок. “У тебя есть то, что мне нужно”, — ответила она. “Да, Ткач Сказок тоже этого хочет, но я делаю это не для него. В моей груди дыра, а в мозгу пустота. То, что ты содержишь изменит это”.

Рэд услышала достаточно. Возможно, эта женщина не работала на Уивера, но, похоже, она определенно намеревалась причинить Рэду вред. Рэд не смогла бы проскочить мимо нее, а бросок по следующему коридору ничем не помог бы ей. Итак, Рэд выбрала единственный открытый для нее путь. Ударив женщину кулаком в лицо, она прокатилась ногами по стальному полу, выбив ноги своей соперницы из-под себя. Затем Рэд нырнула в мерцающий портал.

Рэд приземлилась на твердую, обугленную, песчаную землю. Валуны и грубые чахлые растения усеивали пейзаж вокруг нее, а сверху две чужие луны висели в экзотически красочном ночном небе, усеянном бесчисленными мерцающими звездами и загроможденном быстро движущимися облаками. Вдалеке справа от себя ей показалось, что она видит смутные очертания леса. Позади себя она увидела горный хребет, изгибающийся полумесяцем вокруг плоского пространства, на котором она стояла. А слева от нее простирался некогда мегаполис пыльных руин, заканчивающийся рядом с тем, что выглядело как крутые склоны этого продуваемого ветрами плато высадки.

Однако это было не все, что она увидела. Оглянувшись через плечо, она заметила, что портал, через который она прошла, все еще висел в воздухе примерно в трех футах от земли. Другая женщина стояла там, бесстрастно рассматривая мерцающий вход. Это был только вопрос времени, когда она тоже пройдет через него. Поднимаясь на ноги, Рэд побежала к руинам. Вокруг себя она заметила другие трещины, мерцающие на равнине. Кто мог пройти через эти врата? Будут ли они друзьями или врагами?

У Рэд возникла мысль, что она очень скоро узнает об этом.



Twisted Fables это быстро развивающийся сказочный файтинг, вдохновленный олдскульными 2D аркадными боевиками. В **Twisted Fables** игроки берут на себя роли любимых героинь или злодеек из самых известных историй, мифов и легенд. Выворачивая из своей традиционной среды, женщины оказываются брошенными в мир кибернетических убийц, магических манипуляций и злобной тьмы. Это не классические персонажи, которых вы помните, а скорее сверхсильные легенды, взятые из их собственных земель, чтобы сражаться в потрясающих, причудливых альтернативных измерениях и реальностях. Что за таинственная сила свела их вместе? Какова цель их войны? Только **Ткач сказок** знает наверняка!

Twisted Fables, основанная на построении колоды, - это игра для двух игроков в режиме 1 на 1 или для четырех игроков в режиме 2 на 2. В игре каждый воин будет укреплять свои способности, изучать новые мощные навыки, открывать разрушительные особые способности и использовать уникальные асимметричные стратегии, чтобы победить своих противников. Даже одна и та же легенда может отображать совершенно разные стили ведения боя зависящие от решений игрока. Различные специализации, которые может выбрать легенда, не только обеспечивают фантастически гибкий тактический выбор, но также предлагает еще один уровень глубины и неожиданности для этого неистового бойца. **Twisted Fables** предлагает создателям колод очень интерактивный опыт, к которому вам захочется возвращаться снова и снова.

Золотое правило

Если текст компонента противоречит какой-либо части этого свода правил, правила для компонента имеют приоритет.

WINNING THE GAME

Победите своего противника (ов), чтобы выиграть игру. Когда HP игрока уменьшается до 0, этот игрок побежден. В режиме 1 на 1 если вы обыграете своего противника, то выиграете игру. В режиме 2v2, если оба

ваших противники побеждены, вы и ваш партнер выигрываете игру вместе - даже если один из вас был побежден ранее.

KEY TOPICS

1v1 Mode - 5
2v2 Mode - 14
Activation Phase - 9
Alice - 21
Attack Action - 9
Basic Card - 6, 9, 10
Basic Supply Deck - 6
Beginning Phase - 9
Choose Fables (Setup) - 5
Component Actions - 12
Component Limit - 4
Defense Action - 10
Defeated Fable (2v2 Mode) - 16
Destroy a Card - 13
Discard a Card - 12
Draw Cards - 13
Ending Phase - 13
Epic Cards - 12
EpicThreshold - 5
Fable Board - 5

Fable Sheet - 5
FightingTrack (1v1 Mode) - 6
FightingTracks (2v2 Mode) - 14
Focus - 9
Game Overview - 3
Game Setup - 5
ImportantTerms - 13
Inflicting Damage - 10
Kaguya - 23
Knockback - 13
Losing HP - 10
Max Defense Limit - 5
Max HP Limit - 5
May - 13
Move Action - 10
Mulan - 22
Mulligan - 8
Ongoing Effects - 13
Play a Card - 12
Playing the Game - 9

Power - 5
Power-Up Action - 12
Prepare the Basic Supply Decks (Setup) - 6
Prepare the Epic Cards (Setup) - 7
Prepare the Fables (Setup) - 7
Prepare the FightingTrack (Setup) - 6
Range - 9
Recover HP - 13
Red Riding Hood - 18
Refresh Phase - 9
Relic Cards - 17
Relic Mode - 17
Required Basic Cards - 11
Responsive Effects - 13
Reveal Cards - 13
Shared Information - 16
Skill Cards - 11

Skill Supply Decks - 7
Sleeping Beauty - 20
Snow White - 19
Start the Game (Setup) - 8
Starting Deck - 7
Starting Spaces (1v1 Mode) - 6
Starting Spaces (2v2 Mode) - 14
Switch FightingTrack (2v2 Mode) - 15
Taking Damage - 10
Turn Order (2v2 Mode) - 15
Turn Sequence - 9
Twist Cards - 12
Use a Relic Card - 17
Use a Skill - 11
Use an Epic Card - 12
Wild Card - 11
Winning the Game - 3

COMPONENTS



2 Fable Boards



2 HP Trackers



2 Epic Threshold Trackers



2 Defense Trackers



2 Power Trackers

8 Fable Board Trackers



6 Fable Sheets and matching Standees



120 Basic Cards - 001-120

- 36 Attack Cards (12 for each level) - 001-036
- 36 Defense Cards (12 for each level) - 037-072
- 36 Movement Cards (12 for each level) - 073-108
- 12 Wild Cards - 109-120

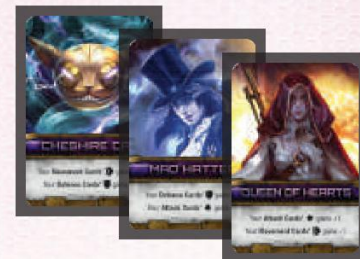


180 Fable Cards - 121-300

- 27 Red Riding Hood Cards - 121-147
- 27 Sleeping Beauty Cards - 193-219
- 45 Snow White Cards (including 18 poison cards) - 148-192
- 27 Alice Cards - 220-246
- 27 Mulan Cards - 247-273
- 27 Kaguya Cards - 274-300



50 Relic Cards - R01-R50



3 Avatar Cards

(Alice)



9 Awakening Tokens

(Sleeping Beauty)



12 Qi Tokens

(Mulan)

Ограниченное количество компонентов

Максимальное количество любых компонентов (карт, жетонов и т.д.), которые могут использовать и иметь легенды, ограничено фактическим количеством компонентов, включенных в игру.

ПРИМЕЧАНИЕ: После удаления карты она не участвует в игре (если не указано иное) и не может быть получена снова.

GAME SETUP

В **Twisted Fables** игроки могут играть в режиме 1 на 1 или 2 на 2 (с пакетом обновления 2 на 2), а также могут добавить режим **Relic** в любую версию, чтобы повысить уровень стратегии игры.

Max HP Limit

HP *легенды* не может превышать ее максимальный предел HP по любой причине.

Max Defense Limit

Защита *легенды* не может превышать ее максимальный предел защиты по любой причине.

Epic Threshold

Когда HP персонажа уменьшается до или ниже этого порога, он тайно выбирает одну из своих трех эпических карт и добавляет ее в свою руку, затем удаляет две другие эпические карты и индикатор эпического порога из игры.

Power

Сила - это основной ресурс в **Twisted Fables**. *Легенды* могут приобрести более мощные карты, потратив их накопленную силу.

В этом разделе будет показан пример процесса настройки игры в режиме 1 на 1 без включения режима **Relic**. Мы рекомендуем новым игрокам сыграть свою первую игру в режиме 1 на 1 с **Red Riding Hood** and **Snow White**, как в их сказках. Эти две легенды имеют более простые правила, чем некоторые другие, и новичкам легче понять механику игры с их помощью. См. Более подробную информацию о режиме 2v2 и режиме **Relic** на стр. 14 и 17.

I Выберите легенду.

Каждый игрок выбирает *легенду*. Отныне легенда является синонимом игрока, управляющего ею. Каждая *легенда* получает плату fable, HP tracker, epic threshold tracker, defense tracker и power tracker, а затем выполняет следующие действия:

- Поместите свой лист с легендой на планшет.
- Поместите HP tracker и epic threshold tracker на дорожку HP в соответствии с максимальным пределом HP и epic threshold, указанными в листе легенды.
- Поместите defense tracker и power tracker в слоты "0".

The diagram illustrates the setup of a Fable Sheet and Fable Board. The board features a grid of slots numbered 1 to 50. The sheet includes sections for Fable's Name, Max HP Limit, Max Defense Limit, Epic Threshold, Fable Icon, Fable Special Rules, Defense Track, Skill Supply Decks List, Power Tracker, and Power Track. Arrows indicate the placement of the sheet on the board.

HP Track (Slot 1)

HP Tracker (Slot 2)

Epic Threshold Tracker (Slot 3)

Fable's Name (Slot 4)

RED RIDING HOOD (Slot 5)

Fable Special Rules (Slot 6)

Max HP Limit (Slot 7)

Max Defense Limit (Slot 8)

Epic Threshold (Slot 9)

Fable Icon (Slot 10)

Defense Track (Slot 11)

Skill Supply Decks List (Slot 12)

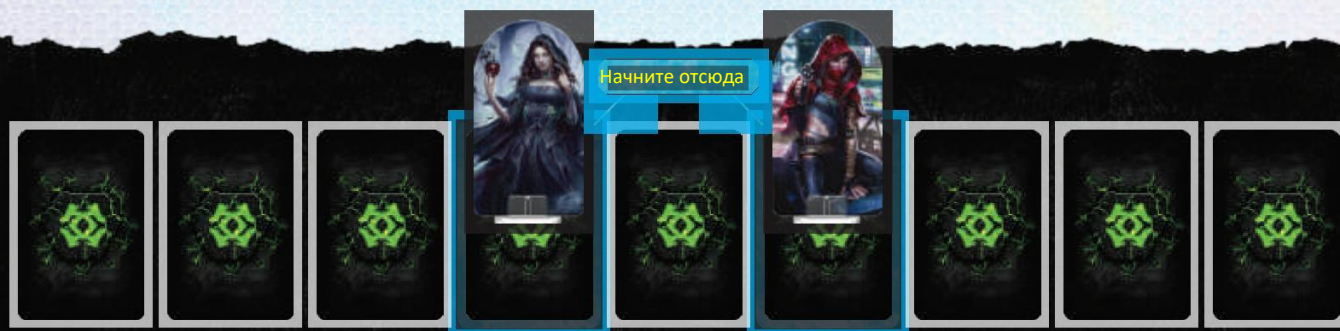
Power Tracker (Slot 13)

Power Track (Slot 14)

Подготовьте Боевую дорожку.

Во время игры легенды будут перемещаться взад и вперед по боевым дорожкам, сражаясь друг с другом.

В режиме 1 на 1 требуется только один боевой трек. Поместите девять реликтовых карт лицевой стороной вниз в ряд в центре стола, чтобы создать девять пробелов на боевой дорожке. (Эффекты реликтовых карт не будут использоваться, если в игру добавлен режим реликвии.) Каждая легенда помещается на одно из двух **начальных мест** боевой дорожки, как показано ниже.



Fighting Track in 1v1 Mode

Подготовьте Базовые колоды

Разделите различные уровни карт атаки, карт защиты, карт Движения и диких карт на десять открытых колод. Разместите их рядом с боевой дорожкой.

Карты атаки, карты защиты и карты движения - это три типа базовых карт. Дикие карты также являются базовыми картами.

При использовании они заменяют вам карты атаки, карты защиты или карты перемещения.

Базовые колоды снабжения доступны для всех *легенд*. Во время игры каждый игрок может приобрести любые базовые карты из этих базовых колод, используя действие усиления.



Basic Supply Decks

Подготовьте легенду.

а) Сформируйте колоду навыков.

Каждый *легенда* получает все свои карты и создает свои колоды навыков в соответствии со своим списком. Затем кладет их рядом с планшетом.

ПРИМЕЧАНИЕ: У каждой *легенды* есть три открытые колоды навыков. Порядок карт в каждой колоде навыков фиксирован. Названия карт, перечисленные на *листе легенды* для каждой колоды набора навыков, следующие (в порядке от верхней части колоды к нижней части колоды): 1 карта навыков 1 уровня, 2 карты навыков 2 уровня, 1 карта твиста, 3 карты навыков 3 уровня и 1 карта твиста.

SKILL SUPPLY DECKS	
	POT SHOT x1 (121) CRACK SHOT x2 (122, 123) OVERDRIVE BURN x1 (124) SNIPER SHOT x3 (125, 126, 127) ONBOARD CACHE x1 (128)
	ENERGY SHIELD x1 (129) ELECTRIFIED SHIELD x2 (130, 131) HOODED SYSTEM x1 (132) OMEGA SHIELD x3 (133, 134, 135) ONBOARD CACHE x1 (136)
	UNLEASHED BALLISTICS x1 (137) UNLEASHED FIREPOWER x2 (138, 139) TRANSFORMED SENSES x1 (140) UNLEASHED FURY x3 (141, 142, 143) ONBOARD CACHE x1 (144)

От верха до низа колоды запаса навыков



Колоды навыков *легенды* доступны только ей. Во время игры легенда может приобрести любые карты навыков из верхней части своих собственных колод, используя действие усиления.

б) Возьмите эпические карты.

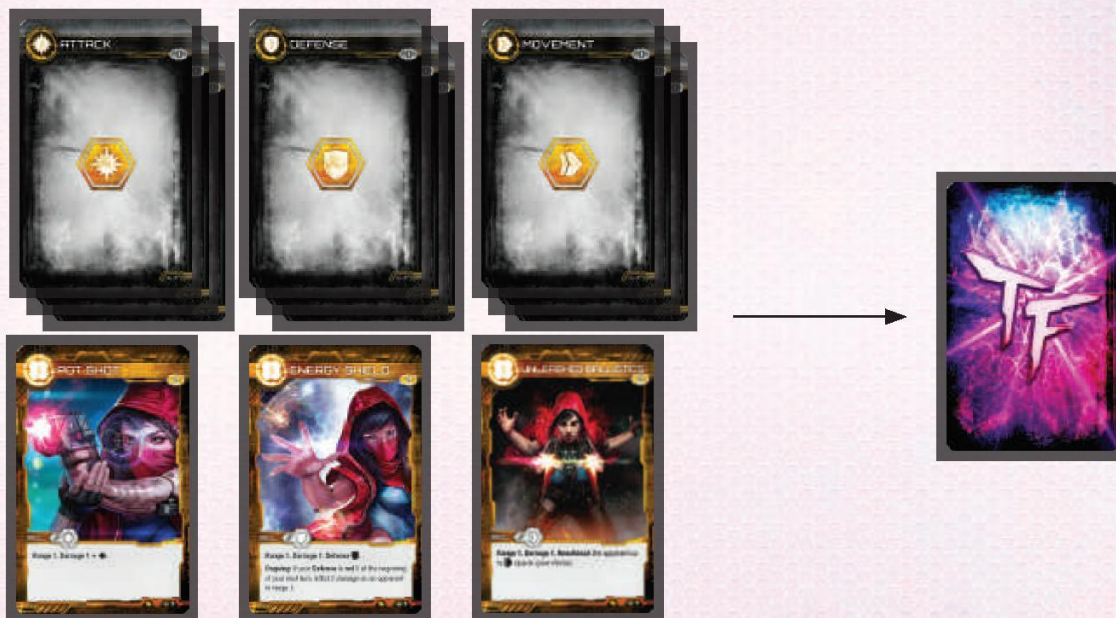
Каждая *легенда* помещает свои три эпические карты рядом со своей колодой навыков.

Во время игры, когда НР *легенды* снижается до или ниже ее эпического порога, она тайно выбирает одну из трех эпических карт в свою руку и удаляет две другие карты из игры.



в) Сформируйте стартовую колоду легенды.

Каждая *легенда* берет 3 карты атаки 1-го уровня, 3 карты защиты 1-го уровня и 3 карты движения 1-го уровня из соответствующих базовых колод снабжения. Затем она берет по одной верхней карте из каждой своей колоды навыков (ее 3 карты навыков 1 уровня). Наконец, она тасует эти 12 карт вместе, чтобы сформировать свою колоду, и кладет их рядом с планшетом рубашкой вверх.



d) Игровая зона.

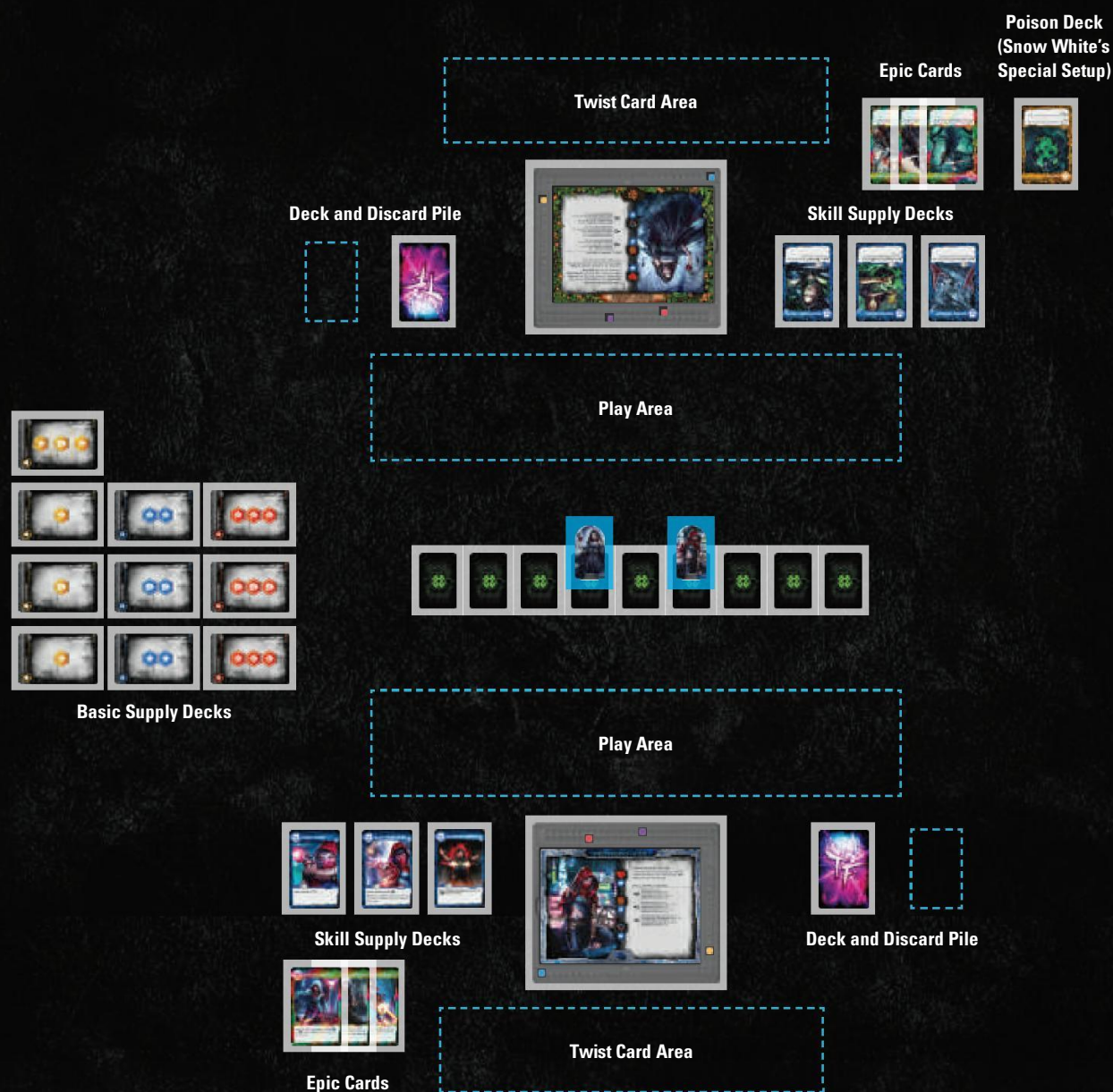
Каждая *легенда* оставляет немного места рядом со своим планшетом для формирования игровой зоны (сброс карт, разыгрывание карт, область разблокированных твист-карт).

e) Специальная настройка *легенды*.

Каждая *легенда* выполняет любые специальные действия по настройке игры, перечисленные в ее *листе легенды*, если таковые имеются. Этим шагом настройки предшествует слово **"НАСТРОЙКА ИГРЫ"**, выделенное жирным шрифтом.

FABLE SPECIAL RULES

GAME SETUP: Create the **Poison Deck**. Place the 6 **Lv3 Poison Cards** at the bottom. Next, place the 6 **Lv2 Poison Cards** on top of them. Lastly, place the 6 **Lv1 Poison Cards** on the top to form a face-up **Poison Deck**.



Setup Example

Start the Game

Случайным образом выберите 1-го игрока. 1-й игрок берет четыре карты из своей колоды, а 2-ой шесть карт из своей колоды. Все готово.

ПРИМЕЧАНИЕ: Во время настройки игры у *каждой легенды* есть право пересдачи стартовой руки. Она может перетасовать все карты в своей руке обратно в колоду и снова взять. Она должна сохранить результат второго розыгрыша.

PLAYING THE GAME

Twisted Fables воспроизводится в течение нескольких ходов. В режиме 1 на 1 каждая *легенда* завершает **весь свой ход** до того, как другая *легенда* сделает свой.

Последовательность ходов каждой *легенды* происходит в следующем порядке:

1. Начальная фаза
2. Фаза обновления
3. Фаза действий
4. Конец хода

Начальная фаза

Разрешите каждый игровой эффект, который говорит, что он разрешен в начале вашего хода, в любом порядке, который вы решите. Обычно большинство текущих эффектов устраняются или прекращаются на этом этапе. См. Более подробную информацию о "текущих эффектах" на стр. 13.

Фаза обновления

На этапе обновления устраните следующие игровые эффекты по порядку:

1. Сбросьте все карты в своей игровой зоне.

Обычно карты, которые остаются в вашей игровой зоне во время фазы обновления, - это карты с текущими эффектами и их обязательными базовыми картами. На этом этапе сбросьте эти карты в свою стопку сброса. См. Более подробную информацию о "требуемой базовой карте" на стр. 11.

2. Сбросьте свою защиту на 0.

Вы не можете начать **фазу действий** с уровня защиты вашего предыдущего хода. Вы должны снизить уровень вашей защиты до 0.

Фаза действия

Фаза действий - это основная фаза игры. В фазу действий вы можете выполнять каждое из следующих действий **любое количество раз и в любом порядке** (кроме фокусировки):

- ФОКУС
- АТАКА
- ЗАЩИТА
- ДВИЖЕНИЕ
- НАВЫК
- ЭПИЧЕСКАЯ КАРТА
- АКТИВАЦИЯ СИЛЫ
- ДЕЙСТВИЯ КОМПОНЕНТОВ

Когда вы не можете или не хотите выполнять какие-либо действия, ваша фаза активации заканчивается.

ФОКУС

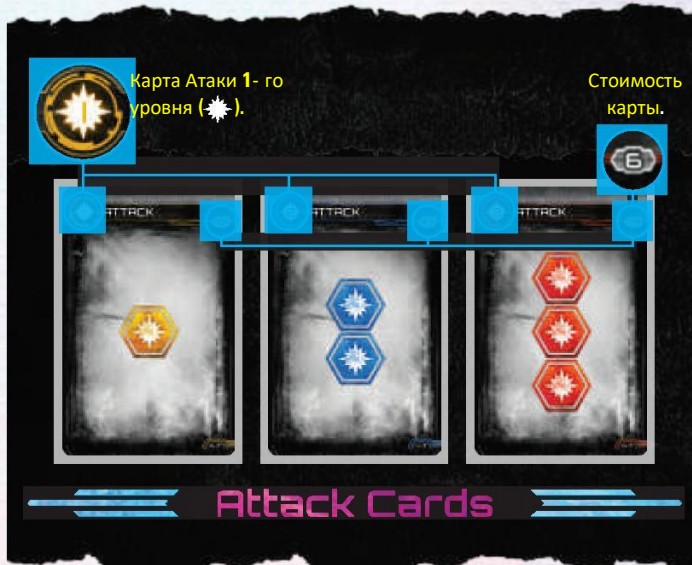
Прежде, чем выполнять какие-либо действия, вы можете пропустить всю фазу действий, чтобы уничтожить карту из своей руки или сбросить колоду. После этого ваша фаза действий немедленно завершается. (чистка руки)

Когда вы уничтожаете карту, уберите ее из игры, если не указано иное. Уничтожение более слабых карт из вашей колоды поможет вам оптимизировать ее для повышения эффективности.

АТАКА

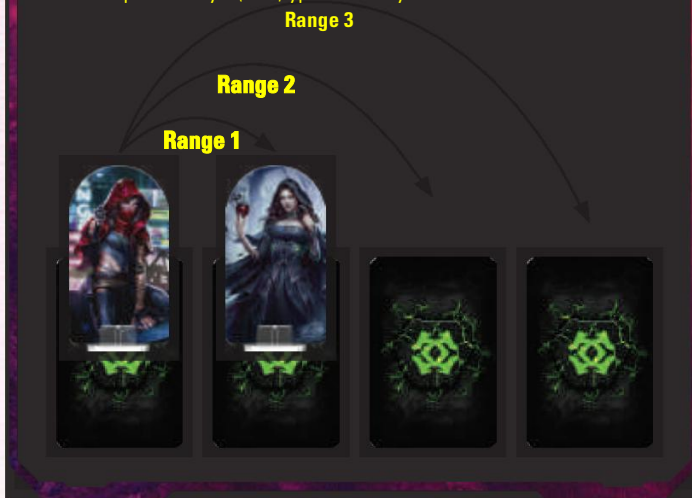
Разыграйте любое количество атакующих карт из своей руки, чтобы нанести X урона противнику в радиусе 1 и получить X силы. (X равно суммарному значению атаки () каждой карты атаки, которую вы только что * разыграли.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Если противник находится за пределами радиуса 1, вы вообще не можете использовать это действие. Когда в радиусе действия 1 нет противника, вы не можете использовать атакующие действия только для того, чтобы получить силу.



Пример АТАКИ:

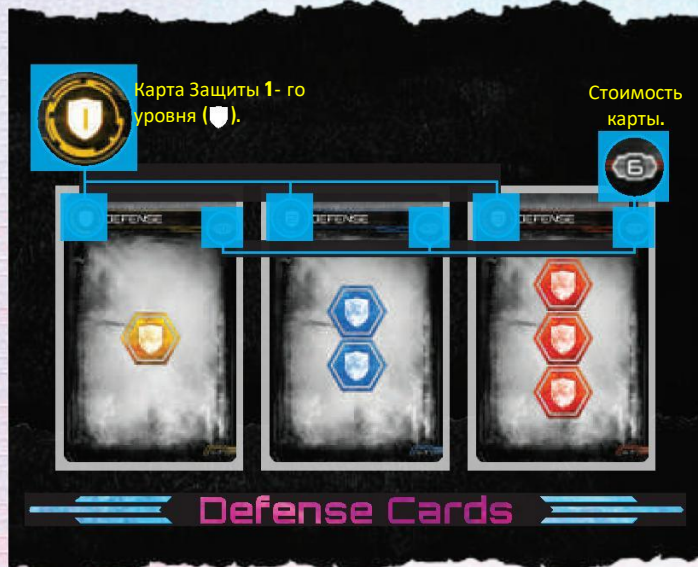
Red Riding Hood использует атакующее действие против своего противника, который находится в пределах досягаемости 1. Она разыгрывает 1 карту атаки 1 уровня и 1 карту атаки 2 уровня, чтобы нанести противнику 3 (1 + 2) урона и получить 3 силы..



ЗАЩИТА

Разыграйте любое количество защитных карт из своей руки, чтобы увеличить свою защиту на X и получить X силы. (X равно совокупному значению защиты каждой карты защиты, которую вы только что разыграли.)

Когда вы увеличите свою защиту, переместите указатель защиты вверх по треку защиты на вашем планшете. Аналогично, когда эффект уменьшает вашу защиту, переместите трекер вниз.



ПРИМЕЧАНИЕ: Ваша защита не может превышать ваш максимальный лимит защиты ни по какой причине. Однако, даже если вы не можете полностью использовать увеличение, полученное от защитного действия, из-за достижения максимального предела защиты, количество энергии, полученное от этого действия, не будет затронуто. Кроме того, в отличие от действия атаки, вы все равно можете использовать действия защиты для получения силы — даже если ваша ценность защиты уже достигла своего предела.

Вы используете свою защиту, чтобы компенсировать нанесенный вам урон, прежде чем уменьшить свой НР. Вы **должны** сначала использовать свою защиту, прежде чем принять урон. Вы **не можете** сначала уменьшить свой НР, чтобы сохранить свою защиту при получении урона.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы должны обойти свою защиту, когда игровой эффект предписывает вам напрямую потерять НР.

Пример ЗАЩИТЫ:

Максимальный предел защиты Белоснежки равен 6, а ее текущая защита равна 5. Она использует защитное действие, разыгрывая 1 карту защиты 2 уровня, чтобы получить значение защиты 2. Она может увеличить свою защиту только на 1 (увеличившись с 5 до 6) из-за достижения максимального предела защиты. Но она все равно получает 2 силы от этого защитного действия.

Получение урона и потеря НР

Два эффекта могут уменьшить НР *легенды*: получение урона и потеря НР.

Получение урона

После того, как *легенда* получает урон, она должна сначала использовать свою защиту, чтобы компенсировать нанесенный урон. После этого, если останется какой-либо урон, ее НР будет уменьшен на оставшуюся сумму.

ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые игровые эффекты запускаются при нанесении определенного количества урона. Однако эти игровые эффекты часто основаны на начальной величине атаки атакующего игрока, а не на конечном уроне, нанесенном после вычитания защиты. Таким образом, они не опираются на то, что защищающаяся легенда на самом деле теряет такое количество НР. В редких случаях, однако, некоторые игровые эффекты требуют, чтобы защищающийся мог получить указанное количество урона, чтобы вызвать эффект. Это исключение должно быть четко указано в тексте эффекта.

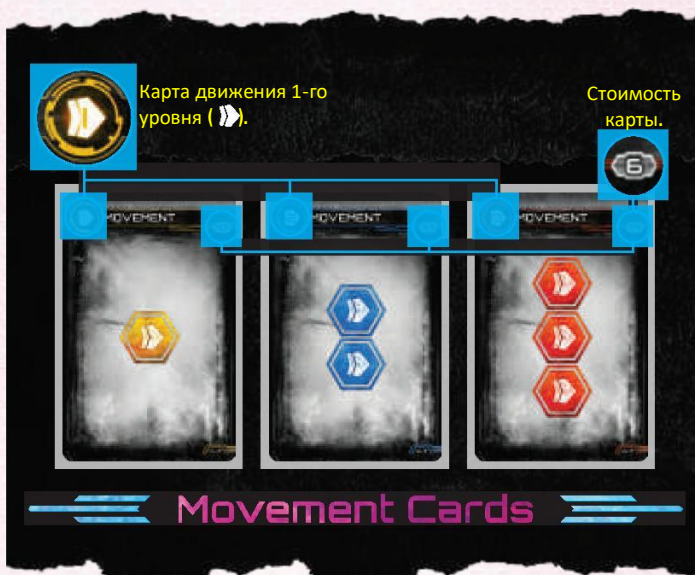
Потеря НР

Когда игровой эффект приказывает *легенду* потерять НР, она напрямую уменьшает свой НР, игнорируя ее защиту.

Потеря НР не вызывает никаких игровых эффектов, во время нанесение урона или получение урона, и наоборот.

ДВИЖЕНИЕ

Разыграйте любое количество карт движения из вашей руки, чтобы переместиться на X пробелов (если это возможно) в одном направлении и получить X силы. (X равно совокупному значению движения каждой карты движения, которую вы только что разыграли.)



При выполнении действия движения:

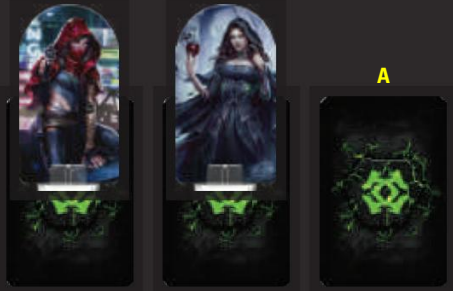
- Вы можете двигаться **только в одном направлении**. (Но вы можете перемещаться вперед и назад, используя несколько действий перемещения.)
- Вы можете двигаться сквозь своего противника, но вы **не можете** закончить свое движение в пространстве противника. Пространство может содержать только одну *легенду*.
- Вы должны потратить все значение движения со своих карт движения, которые вы разыграли для этого действия, если это возможно. Если вы не можете двигаться, потому что достигли края боевой дорожки, или вы окажетесь в пространстве вашего противника, тогда прекратите движение и проигнорируйте оставшуюся часть, которую вы не потратили. Однако на количество энергии, которое вы получите от этого действия движения, это не повлияет. В отличие от действия атаки, даже если вы вообще не будете двигаться с помощью действия движения по причинам, описанным выше, вы все равно можете использовать действие движения только для получения силы.

Пример ДВИЖЕНИЯ:

Red Riding Hood использует действие движения для перемещения вправо, в то время как Snow White стоит в пространстве рядом с ней. Если Red Riding Hood разыграет карту движения 1 уровня, она не будет двигаться, потому что не может оказаться в пространстве Snow White, но она все равно получит 1 силу.

Однако, если она разыгрывает 2 карты движения 1-го уровня или 1 карту движения 2-го уровня, она переместится через Snow White в пространство A и получит 2 силы.

Если она разыграет 3 карты движения Lv1, 1 карту движения Lv1 и 1 карту движения Lv2 или 1 карту движения Lv3, она все равно закончит в пространстве A, потому что Пространство A – это край боевой дорожки. Она все равно получит 3 силы.



ПРИМЕЧАНИЕ: Выполнение действий атаки, защиты и движения являются наиболее распространенными способами получения силы.

Джокер-карта

Джокер-карта - это базовая карта 1 уровня. Его можно использовать в качестве карты атаки, защиты или движения.

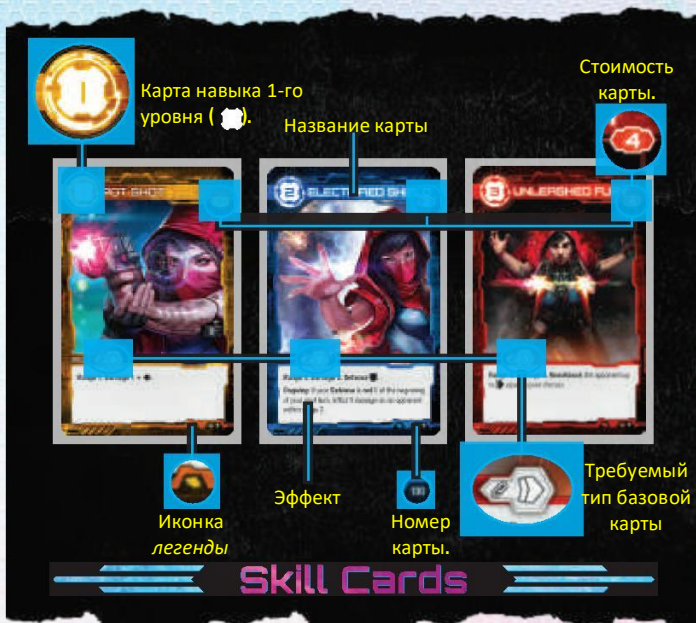
Когда джокер-карта используется в качестве карты атаки, защиты или движения, она разыгрывается точно так же, как карта атаки, защиты или движения.

Если игровой эффект относится к карте атаки, защиты или движения или требует ее использования, вы можете использовать вместо нее джокер-карту, если явно не указано иное.



НАВЫК

Разыграйте карту навыка, а также **необходимую базовую карту** из вашей руки, чтобы активировать эффект карты навыка.



- Карта навыка с таким значком требует одновременного разыгрывания **карты атаки**
- Карта навыка с таким значком требует одновременного разыгрывания **карты защиты**
- Карта навыка с таким значком требует одновременного разыгрывания **карты движения**

Карта навыка более высокого уровня обладает более мощным эффектом.

Кроме того, требуемая , , базовая карта также влияет на силу навыка.

- Значок в тексте карты навыка представляет значение атаки требуемое картой атаки.
- Значок в тексте карты навыка представляет значение защиты требуемой картой защиты.
- Значок в тексте карты навыка представляет значение движения требуемой картой движения
- Значок в тексте карты представляет значение навыка

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вы используете навык, вы можете разыграть только одну необходимую базовую карту для него. Базовая карта, разыгранная для активации навыка, не позволит *легенде* получить от него какую-либо силу.

Пример использования навыка:

Red Riding Hood использует свой навык "Crack Shot (122) на противнике в радиусе 2. (Если противник находится за пределами диапазона 2, она вообще не сможет использовать этот навык.) Эта карта является навыком, который требует, чтобы она разыгрывала карту атаки во время ее использования. Она разыгрывает карту атаки 3-го уровня для этого навыка и наносит 5 урона (2 от навыка + 3 от карты атаки) своему противнику в соответствии с игровым эффектом на этой карте навыка.



Эпическая карта

Разыграйте эпическую карту из своей руки, чтобы вызвать ее эффект.



У каждой легенды есть три эпические карты, которые помещаются рядом с колодами ее навыков во время настройки игры. Каждая эпическая карта обеспечивает уникальный и мощный эффект.

Когда ваш НР снижается до или ниже вашего эпического порога, вы тайно выбираете одну из этих трех эпических карт и добавляете ее в свою руку, а затем удаляете две другие карты из игры. Отныне выбранная эпическая карта является частью вашей колоды и будет проходить через нее циклически.

После выбора эпической карты удалите epic threshold tracker со своего планшета.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эпические карты не имеют уровней.

Сброс и розыгрыш карт

Когда вы сбрасываете карту, положите сброшенную карту прямо в стопку сброса.

Когда вы разыгрываете карту, кладите ее в свою игровую зону, а не в стопку сброса. Карты в вашей игровой зоне останутся там во время фазы активации и будут сброшены только в конце вашего хода (или во время фазы обновления вашего следующего хода, если эффект продолжается).

Активация силы

Выберите верхнюю карту из базовой колоды или из ваших колод навыков. Потратьте количество своей силы, равное стоимости выбранной карты, затем положите только что купленную карту в стопку сброса.

Купленная карта всегда будет первой попадать в вашу стопку сброса. Вы перетасуете всю свою колоду сброса (включая ваши новые карты), чтобы сформировать новую колоду, как только вы исчерпаете свою колоду для розыгрыша и вам все еще понадобятся карты. В этот момент ваша купленная карта станет частью вашей колоды.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вы покупаете карту навыка из одной из ваших колод, вы всегда должны брать верхнюю карту. Порядок карт в колодах навыков строго фиксирован и не может быть изменен. Если после покупки карты навыка вы откроете карту твиста поверх этой колоды, то эта карта твиста автоматически разблокируется. Вы немедленно приобретаете эту карту и кладете ее перед собой в свою игровую зону, если не указано иное.

Количество карт, которые вы можете приобрести во время своего хода, не ограничено.



Твист-Карты

Большинство твист-карт обеспечивают постоянные пассивные эффекты. Некоторые, однако, вместо этого предлагают мощные одноразовые способности. Как бы то ни было, карты twist являются жизненно важной частью роста вашей легенды и вашей стратегии.

Каждая колода с запасом навыков содержит две карты твиста: первая находится под двумя картами навыков 2-го уровня, а вторая находится в нижней части колоды. Первые карты твиста в различных колодах набора навыков отличаются, в то время как вторые обычно идентичны.

Если твист-карта находится поверх колоды с запасом навыков после того, как вы купили из нее карту навыков (или из-за игрового эффекта), вы автоматически разблокировали эту твист-карту. Немедленно приобретите ее и положите перед собой в вашу игровую зону, если не указано иное.

Действие компонента.

В дополнение к вышеуказанным действиям некоторые компоненты позволяют выполнять уникальные действия, описанные для этих компонентов. Каждому компонентному действию предшествует слово **“Действие”**, выделенное жирным шрифтом.

Action: Place a card from your hand onto this card. There can be no more than 1 card stored on this card. The card stored here will not be discarded at the end of each of your turns.

Важные термины

Нанесите X урона: После того, как вы нанесете урон противнику, противник должен сначала использовать свою защиту, чтобы компенсировать полученный урон. После этого он получает оставшийся урон, который уменьшает его HP.

Потеря X HP: Когда вы теряете HP, вы напрямую уменьшаете свой HP, игнорируя свою защиту.

Восстановить X HP: Когда вы восстанавливаете HP, ваш текущий HP увеличивается. **ПРИМЕЧАНИЕ:** HP *легенды* не может превышать ее максимальный лимит HP по любой причине.

Радиус X: Эффект карты вступает в силу для противника в пределах радиуса X. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Если противник находится за пределами радиуса X, эта карта вообще не может быть использована.

Радиус +X: Радиус действия эффекта карты увеличивается на X.

Урон X: Вы наносите X урона противнику.

Урон +X: урон, который вы нанесете противнику, увеличивается на X.

Защита X: Увеличьте свою защиту на X. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Уровень защиты *легенды* не может превышать ее максимальный предел защиты по любой причине.

Отбрасывание X пробелов: Вы заставляете противника отодвинуться на X пробелов от вас. Если противник не может двигаться назад из-за достижения края боевой дорожки во время этого процесса, он прекращает движение. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Это не действие движения для противника.

Продолжается: Карта с продолжающимся эффектом и необходимая для нее basic card (если это карта навыка) не будут удалены из вашей игровой зоны в конце вашего хода. Они останутся там, чтобы напоминать вам об их игровом эффекте до фазы обновления вашего следующего хода.

Возьмите X карт: Возьмите X карт из верхней части вашей колоды. Если во время этого процесса ваша колода закончится, а вам все еще нужно взять больше карт, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, а затем возьмите оставшиеся карты.

Раскройте X карт из своей колоды: Раскройте X карт из верхней части колоды и следуйте тексту игрового эффекта относительно раскрытых карт. Если во время этого процесса ваша колода закончится, а вам все еще нужно открыть из нее больше карт, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

Разыгрывание карты: Когда вы разыгрываете карту, кладите ее в свою игровую зону, а не в стопку сброса. Карты в вашей игровой зоне останутся там во время фазы активации.

Сбросить карту: Когда вы сбрасываете карту, положите сброшенную карту непосредственно в стопку сброса.

Уничтожить карту: Когда вы уничтожаете карту, удалите ее из игры, если не указано иное.

Увеличьте силу на X: Переместите счетчик силы на X пробелов вправо вдоль трека силы. Предел силы 25.

Потратьте X силы: Переместите свой power tracker на X пробелов влево вдоль трека силы.

До X: Вы можете выбрать для этого значения от 0 до X.

Может: Если в тексте игрового эффекта есть слово "может", это означает, что вы можете выбрать, применять этот эффект или нет. Если текст игрового эффекта не содержит слова "может", то вы должны применить этот игровой эффект при его использовании.

Просмотр стопки сброса

Стопка сброса *легенды* - это общедоступная информация. Вы можете в любое время просмотреть стопку сброса вашего противника.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы также можете проверить количество карт в колоде вашего противника.

Игровые эффекты

Иногда действия вашего оппонента могут вызвать ответный игровой эффект. Однако эти ответные игровые эффекты могут быть запущены только после того, как текущее действие активной легенды будет полностью разрешено.

Например, твист-система Red Ride Hood "Система капюшона" (132) позволяет ей выбросить карту навыка из своей руки, чтобы уменьшить наносимый ей урон. Однако она может сделать это только после того, как текущие действия ее оппонента Snow White будут полностью разрешены. Snow White использует свой эпический "Дождь зеркал" (172), который наносит 3 урона и заставляет Red Riding Hood сбросить всю свою руку, а затем взять 4 карты. В этот момент Red Riding Hood должна сбросить всю свою руку и сначала взять 4 карты, а затем она может решить, хочет ли она сбросить одну карту навыка из ее новой руки, чтобы уменьшить наносимый ей урон.

ПРИМЕЧАНИЕ: Выбор эпической карты, когда ваш HP уменьшается до или ниже вашего эпического порога, является адаптивным игровым эффектом.

Значения ниже нуля

Значения в этой игре не могут быть меньше нуля. Если значение будет уменьшено ниже нуля, оно будет рассматриваться как нулевое.

Конец хода

В конце вашего хода выполните следующие действия по порядку:

1. Сбросьте значение силы на 0.

Сила, которую вы не потратили во время фазы активации, не может быть перенесена на ваш следующий ход. На этом этапе значение вашей силы должно быть сброшено на 0.

ПРИМЕЧАНИЕ: Значение силы *легенды* будет сброшено на 0 только в этот момент во время хода *легенды*. Некоторые игровые эффекты могут позволить *легенде* получить силу после этой контрольной точки или за пределами ее хода.

2. Сбросьте все карты из своей руки.

Карты, которые вы не использовали на этапе активации, не могут быть сохранены. Если на данный момент в вашей руке все еще есть какие-либо карты, вы должны сбросить их в свою стопку сброса.

3. Сбросьте все карты из своей игровой зоны, кроме тех, которые имеют текущие эффекты.

Карты, которые вы разыграли во время фазы активации, будут удалены из вашей игровой зоны в вашу стопку сброса на этом этапе, за исключением карт с текущими эффектами и их обязательными базовыми картами.

Карта с текущими эффектами и ее необходимая базовая карта, которую вы разыграли во время фазы активации, останутся в вашей игровой зоне, чтобы напоминать вам об их игровом эффекте, пока они не будут сброшены во время фазы обновления вашего следующего хода.

4. Возьмите 6 карт из своей колоды.

Возьмите 6 карт из верхней части вашей колоды. Всякий раз, когда вам нужно взять карту, а колода пуста, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

5. Эффекты "В конце вашего хода" устранены.

Устраните любые другие игровые эффекты, которые необходимо устранить в конце вашего хода, в любом порядке, который вы решите.

После того, как вы выполните эти действия в конце своего хода, ваш ход окончен. Затем ваш соперник делает свой ход. Игра продолжается таким образом до тех пор, пока легенда не победит своего противника и не выиграет игру.

2V2 MODE

Twisted Fables можно играть в режиме 2 на 2 для четырех игроков с дополнительным пакетом обновления 2 на 2.

Настройка игры в режиме 2 на 2

1. Выберите Команды и Легенды

Разделите игроков на две команды, в каждой из которых по два игрока. Каждый игрок должен сидеть со своими противниками слева и справа от себя.

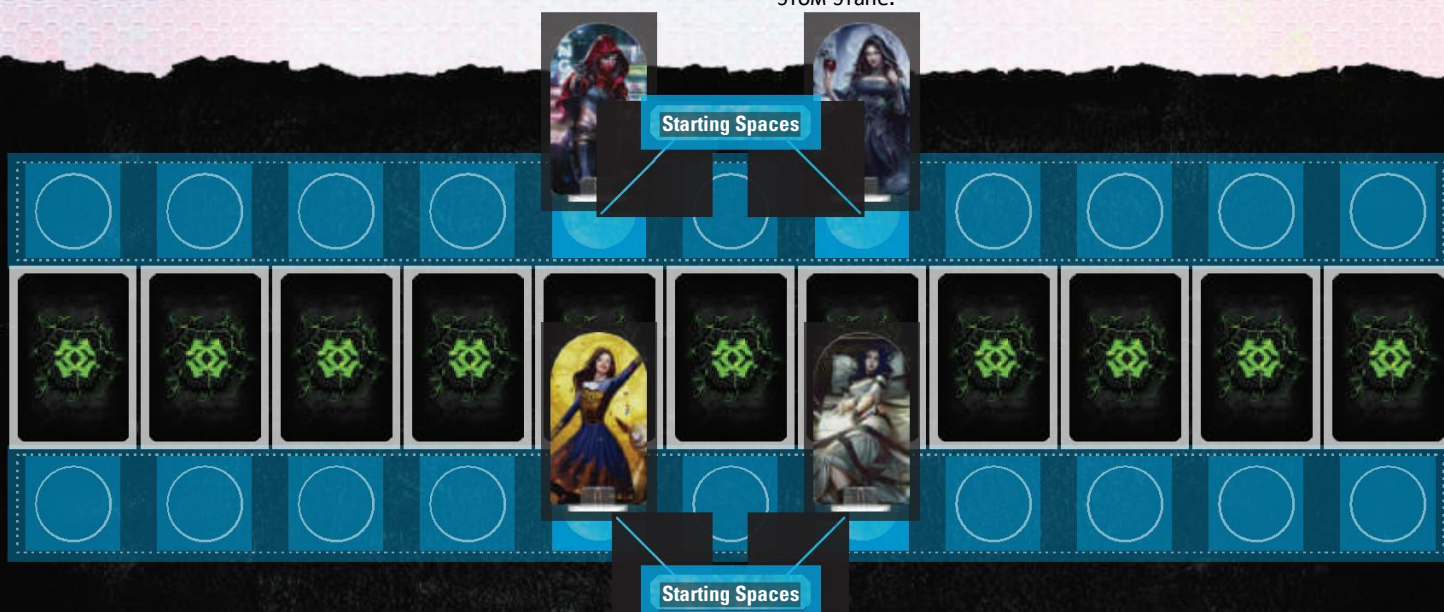
Далее каждый игрок выбирает *легенду*, как и в режиме 1 на 1. Если игроки не могут договориться о выборе *легенды*, перетасуйте все листы с *легендами* и случайным образом раздайте по одной каждому игроку. (В качестве альтернативы игроки могут выбрать свой собственный метод выбора.)

2. Подготовьте Боевые дорожки.

В режиме 2 на 2 необходимы две боевые дорожки. Положите 11 реликтовых карт рубашкой вверх в ряд в центре стола. Две боевые дорожки расположены по обе стороны от этого ряда реликтовых карт, как показано на рисунке ниже. Эффекты реликтовых карт не будут использоваться, если в игру не будет добавлен режим реликвии.

Выберите *легенду* в качестве стартовой *легенды*. Начиная со стартовой *легенды* и далее по часовой стрелке, каждый игрок помещает свою *легенду* на одно из пустых начальных мест треков. ПРИМЕЧАНИЕ: Две *легенды* из одной и той же команды никогда не могут быть на одном и том же боевом пути.

При желании игроки могут добавить в игру режим реликвии на этом этапе.



Fighting Tracks in 2v2 Mode

3. Подготовьте базовые колоды

Этот процесс такой же, как и в режиме 1v1. Для получения дополнительной информации об этом процессе см. раздел "Подготовка Базовой колоды" на стр. 6.

4. Подготовьте Легенды

Этот процесс такой же, как и в режиме 1v1. Для получения дополнительной информации об этом процессе обратитесь к разделу "Подготовка Легенды" на стр. 7.

5. Старт игры

Стартовая *легенда* берет четыре карты из своей колоды, а каждая следующая *легенда* берет шесть карт из своей колоды. Каждая *легенда* имеет право на одну пересдачу своей руки. Затем игра готова начаться с хода стартовой *легенды*.

Игра в режиме 2 На 2

Порядок хода

В режиме 2 на 2 игра ведется в течение серии ходов, как и в режиме 1 на 1. Каждая *легенда* завершает весь свой ход, прежде чем следующая *легенда* сделает свой. Однако, в отличие от режима 1 на 1, порядок хода будет меняться по ходу игры:

- Когда ни одна *легенда* не была побеждена, каждая легенда делает свой ход по часовой стрелке. Стартовая легенда делает свой ход первой.
- Когда одна команда проигрывает легенду, в то время как у их противника все еще есть две легенды, тогда одинокая легенда делает еще один ход вместо своего побежденного партнера. (Другими словами, оставшаяся басня делает свой ход после того, как каждый из ее противников делает ход.)
- Когда у каждой команды остается только по одной легенде, порядок хода такой же, как и в режиме 1 на 1.

Последовательность ходов

Каждая *легенда* проходит свой ход точно так же, как в режиме 1 на 1, за одним исключением: *легенды* могут выполнять новый тип действий во время фазы активации, называемый **Переключатель боевого трека**.

Переключите Боевой Трек

Сбросьте карту движения любого уровня (или джокер-карту) со своей руки, чтобы переключить свой боевой путь. Переместитесь в параллельное пространство на противоположной боевой дорожке и проделайте то же самое со своим партнером. ПРИМЕЧАНИЕ: Если это действие приведет к тому, что вы или ваш партнер окажетесь в пространстве противника, вы вообще не сможете использовать это действие. Помните, что две легенды из одной команды никогда не могут быть на одном и том же боевом пути.

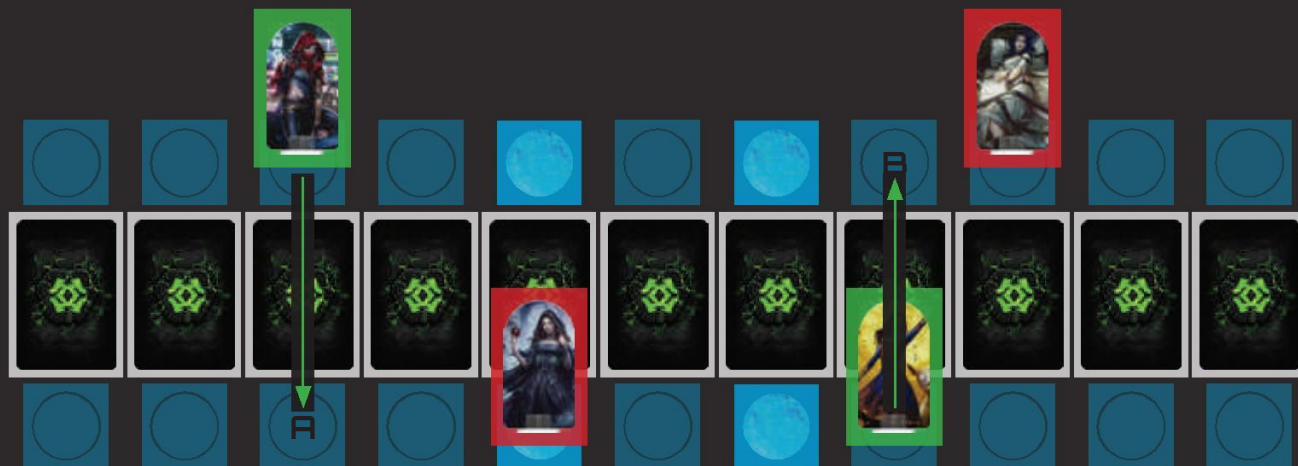
ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как ваш партнер побежден (и пока у команды противника все еще есть две легенды), вы все равно можете переключить свой боевой трек, просто игнорируя часть действия вашего партнера.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вы побеждаете одну из *легенд* команды противника, в то время как вы единственная оставшееся *легенда* в вашей команде, то оставшийся противник должен немедленно переключиться на ваш боевой трек (не сбрасывая карту движения). Если это поместит его в ваше пространство, то вместо этого переместите его в стартовое пространство, наиболее удаленное от вас на вашем боевом пути. Когда в обеих командах останется только одна *легенда*, тогда **Переключатель боевого трека** больше не доступен.

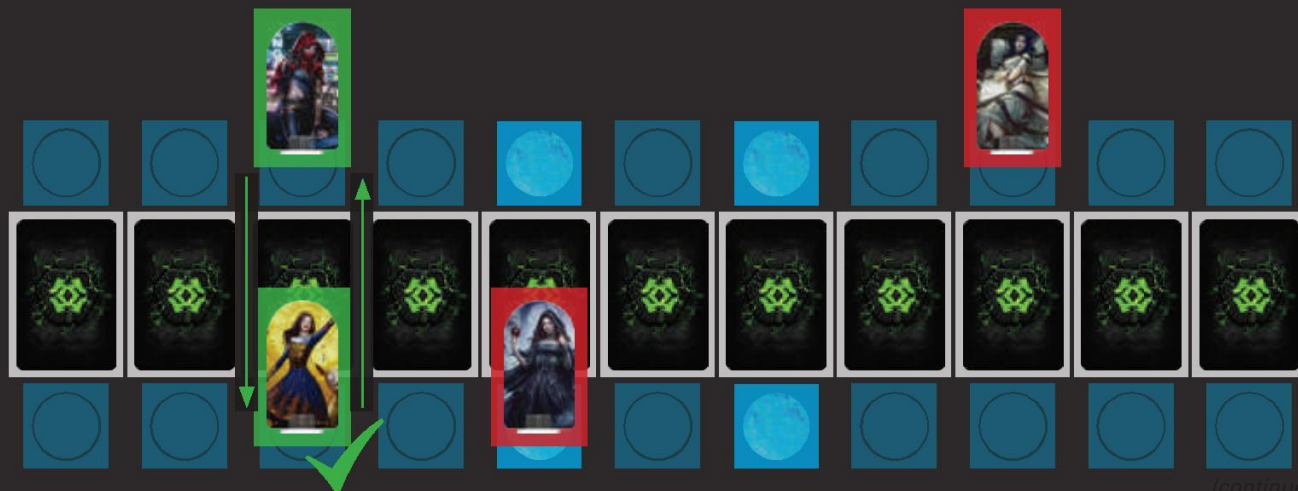
ПРИМЕЧАНИЕ: Понятие дальности действия применимо только к противникам на одном и том же боевом пути. Противники на противоположных боевых дорожках не находятся ни в пределах досягаемости, ни вне пределов досягаемости.

Пример Переключения Боевой дорожки:

Красная Шапочка хочет переключить свой боевой трек со своей партнершей Алисой с помощью действия switch fighting track. Она сбрасывает карту движения со своей руки, чтобы поместить себя в Пространство А, одновременно помещая своего партнера в Пространство Б.



В ситуации, показанной ниже, Красная Шапочка все еще может поменяться боевыми дорожками со своим партнером, потому что они никогда не будут занимать одно и то же пространство.



(continued)

В двух ситуациях, показанных ниже, Красная Шапочка не может переключаться боевыми дорожками со своим партнером, потому что одна из них заняла бы место другой басни.



Побежденная легенда

После того, как *легенда* побеждена, все ее компоненты удаляются из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как Snow White побеждена, ее противникам нужно сбросить карты с ядом из своих рук и перетасовать свои колоды.

Общая информация

В режиме 2 на 2 двум игрокам из одной команды не разрешается делиться информацией о своих картах друг с другом. Тем не менее, они могут предложить такие предложения, как: "Вы можете переключить боевой трек и позволить мне сразиться с ней", "Спасите меня" или "Я думаю, вы купили слишком много карт навыков".



RELIC MODE

Опытные игроки могут играть в режиме Relic, который обеспечивает еще один уровень стратегии в игре.

Чтобы добавить этот режим в игру, перетасуйте 50 реликтовых карт, чтобы сформировать колоду реликвий лицевой стороной вниз на шаге 2 настройки ("Подготовьте боевую дорожку"). Затем поместите девять реликтовых карт (режим 1 на 1) или 11 реликтовых карт (режим 2 на 2) рубашкой вверх в ряд в центре стола, чтобы создать боевую дорожку (дорожки).



ПРИМЕЧАНИЕ: В режиме 2 на 2 параллельные пространства на любом боевом треке используют одну и ту же карту реликвии. Считается, что эта карта реликвии находится в том же месте, что и места для обеих боевых дорожек.

Во время фазы действий *легенда* может выполнить новый тип действий: **использовать карту Реликвии**.

Использование карты Реликвии

Один раз за ход. Сбросьте карту навыка из своей руки, чтобы активировать эффект карты Реликвии в вашем текущем пространстве. Затем сбросьте эту карту в стопку сброса карт Реликвий.

Карты реликвий обеспечивают различные игровые эффекты. Сила эффекта зависит от значения навыка.

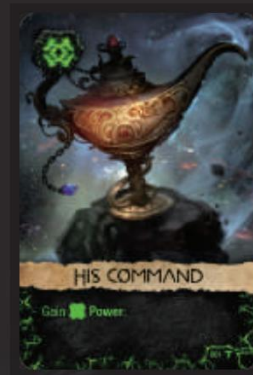
В конце своего хода, после выполнения всех шагов, заполните любой пустой слот для карты реликвии. Возьмите верхнюю карту колоды реликвий и положите ее лицевой стороной вверх на пустое место. Если колода реликвий пуста, перетасуйте стопку сброса реликвийных карт, чтобы сформировать новую колоду реликвий.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вы активируете эффект реликтовой карты "**Alakazam**", разыграйте карту навыка, которую вы только что сбросили, в свою игровую зону, вместо того, чтобы класть ее в стопку сброса.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вы разыгрываете эффект карты реликвии "**Navigating Dreams**", вы не можете искать эпическую карту или любой другой тип карты без уровней.

Пример использования карты реликвии:

Red Riding Hood использует реликтовую карту "His Command" в своем пространстве. Она сбрасывает карту навыков 2 уровня (которая дает значение навыка 2) со своей руки, чтобы использовать эффект карты реликвии ("усиление силы"), чтобы получить 2 силы.



RED RIDING HOOD

У отца Красной Шапочки была совесть — опасная вещь для политика. Однако именно его сокрытие мощной технологии в конечном итоге привело к гибели его семьи и его самого. Однажды днем тайная банда наемных убийц последовала за Красной Шапочкой домой из школы. Они опустошили дом в поисках устройства, а затем, когда им это не удалось, они убили семью Реда. Они убили Реда последней и были удивлены, обнаружив, что их добыча прячется внутри нее. Однако, пока остальные праздновали, один убийца набросился на свою команду, убив их всех. Затем мужчина забрал девушку и устройство, отнес их обоих в секретную мастерскую по наращиванию волос, он принялся за работу по сращиванию тела девушки. Он поместил в ее живот аугмент-дронов в форме камня с искусственным интеллектом, а затем вернул украденное устройство: безграничный источник энергии, приводимый в движение потусторонними энергиями. Зашив ее, он закончил свою работу, выжигая клеймо в виде волчьей головы у нее на животе. Рэд резко проснулась и обнаружила, что и ее жизнь, и тело безвозвратно изменились. Оглядевшись вокруг, она поняла, что была совершенно одна. Рэд в шоке бродил по улицам города. Она уже почти сдалась, когда услышала странное волчье рычание у себя в голове. Это показало ей, как использовать свое измененное тело и как выжить. Это учило ее, чтобы направить свой гнев. Вскоре Рэд уже не просто выживала: она была убийцей-линевателем, чье имя вызывало мурашки по всему преступному миру. Надев символ своей невинности, красный плащ, и обуздав жестокость волка внутри себя, Рэд решила сделать в темноте то, что ее отец не смог сделать при свете. Тогда Рэд этого не знала, но она была на пути к столкновению с теневым кукловодом преступного мира-Ткачом сказок. И это противостояние изменило бы все — включая саму Рэд — навсегда.

Преимущество

Красная Шапочка отлично справляется с быстрой победой над своими противниками на расстоянии. Все три ее категории навыков включают дальние атаки и могут наносить значительный урон. Она также может увеличить силу своих навыков, сбросив другие карты навыков. В результате в ее руке не будет много потраченных впустую карт навыков. После того, как будут разблокированы нижние карты твист-колоды ее навыков, Красная шапочка получает возможность хранить карты между ходами, предлагая новый уровень стратегии. Кроме того, все ее три эпоса имеют мощные эффекты. Красный Шапочка - самая простая и понятная легенда для новых игроков.

Недостатки

У Красной Шапочки самый низкий НР, поэтому ей нужно быстро прикончить своего противника. Кроме того, поскольку она в значительной степени полагается на свои навыки (что приведет к расходованию многих ее базовых карт), в большинстве случаев она, как правило, не накапливает много силы.

ТИПСЫ

“Overdrive Burn” (124) и “Transformed Senses” (140) могут быть запущены одновременно. В этом случае вам нужно сбросить карту навыка из вашей руки для каждого из них. Но помните, когда вы используете навык, эти два твиста не могут быть активированы. Когда вы используете навык идиопатический “Raining Vengeance” (147), вы можете вообще не отбрасывать противника в нокдаун.



SNOW WHITE



Когда Белоснежка была маленькой, оракул объявил, что однажды девочка вырастет и погрузит королевство во тьму, в конечном счете уничтожив его. Ее взволнованные царственные родители спросили, как предотвратить это бедствие, и оракул ответил просто: накорми ребенка одним из отравленных яблок пророка, пока не стало слишком поздно. Шли годы, и родители наблюдали, как растет ребенок, выискивая признаки зла в прекрасной девушке. К сожалению, Сноу проявила тревожное любопытство к темным искусствам – и странную привычку разговаривать со своим богато украшенным зеркалом, как будто оно живое. Расстроенная королева поняла, что пришло время использовать яблоко, и ее план сработал безупречно. На следующее утро после того, как она съела яблоко, слуги Сноу нашли ее неподвижной в постели. Ее скорбящие родители заказали для нее красивый хрустальный гроб и похоронили ее в королевском склепе. Единственная проблема заключалась в том, что по какой-то причине Сноу не уснула навсегда. Она проснулась, лежа в своей кристаллической гробнице. Становясь все более яростной и безумной с каждым днем и месяцем, Белоснежка призвала силы ковчега помочь ей, а взамен она стала их сосудом. Силы проявились, призвав семь странствующих рыцарей в склеп. Рыцари освободили Белоснежку, и она отомстила не как прекрасная дева, а как безумная женщина. Превратив семерых рыцарей в вампиров, она пронеслась по королевству, убив оракула и своих родителей, прежде чем обратиться против масс. В конце концов, королевство стало похожим на выпотрошенную рыбу, поэтому Сноу ушла бродить по землям, становясь темными слухами или сказками для детей – хотя в ее случае это было правдой. Снегопад продолжался в течение сотен лет, время от времени попадая в местную деревню. Когда бы Сноу ни делала это, наступало время пировать.

Преимущество

Белоснежка – эксперт по порче колоды своего врага, одновременно отравляя своих противников до смерти. Яд обходит защиту своего противника, направляясь прямо к НР. Все ее категории навыков могут распространять ее яд, и каждая из них фокусируется на разных аспектах: доставка яда в больших дозах, ускорение циклирования колоды противника или быстрое сближение с противником. По ходу игры противнику будет все труднее и труднее организовать эффективную тактику, и он будет постоянно терять НР. Так что неразумно слишком долго откладывать бой, когда сталкиваешься с Белоснежкой.

Недостатки

Большинство атак Белоснежки очень близки к цели. Сближение с противником в некоторых случаях может стать препятствием, особенно при столкновении с нападающими с дальнего расстояния. Кроме того, требуется некоторое время, чтобы яд накапливался, чтобы произвести значительный эффект. В сочетании с отсутствием у нее защитных способностей, Белоснежка обычно оказывается в невыгодном положении на ранней стадии игры, и ей нужно быстро возвращаться на более поздней стадии.

ТИПЫ

Эффект “Poisoned Purity” (155, 163 и 171) суммируется с эффектами ядовитых карт. Каждая карта с ядом приведет к тому, что противник потеряет 1 дополнительный НР за каждую разблокированную “Poisoned Purity” при попадании в стопку сброса противника.

Когда вы используете эпический “Rain of Mirrors” (172), эффект этой карты будет полностью устранен до того, как противник сможет использовать какие-либо способности реагирования. Этот эпос потенциально может сбросить эпическую карту противника, если она будет использована в нужное время.

SLEEPING BEAUTY

В день 16-летия Спящей красавицы ее семья была шокирована, обнаружив молодую женщину в ловушке, которую они приняли за кому. Однако вскоре стало очевидно, что это не совсем точно: подросток все еще бормотал и судорожно двигался, ее глаза трепетали, открываясь, прежде чем снова закрыться. И иногда она даже просыпалась достаточно, чтобы взаимодействовать со странными, призрачными существами, которые периодически появлялись в комнате вокруг нее. Ее семья перепробовала все, что могла, чтобы вывести ее из ступора, но ничего не помогало. Они испытали облегчение, когда санитары из психиатрической больницы прибыли к ним домой, сказав, что они пришли для того, чтобы дать ей снотворное. Ее родители надеялись, что она, наконец, сможет выздороветь, но она этого не сделала. Зато в конце концов, она все-таки проснулась. На самом деле это учреждение было не приютом, а скорее учреждением специализировавшимся на изучении "одаренных" людей. Они провели бесчисленные тесты на девочке, обращаясь с ней, скорее как с куском мяса, чем как с человеком, и безжалостно пытались найти то, что заставляло ее содрогаться. Они удерживали ее, издевались над ней, подвергая ее своему варварскому обращению. В конечном счете, это был один из их неудачных экспериментов, который разбудил подростка и обрек их всех. Когда Спящая красавица проснулась, она тревожно изменилась. Как будто черные тени сочились из ее глаз и стекали по щекам. И когда она встала, разорвав свои путы, как бечевку, это было так, как будто она открыла ворота в другой мир: место, наполненное живыми, разумными тенями. Потусторонние существа наводнили убежище, бушуя против похитителей выбитого ими сосуда. Пока учреждение оглашалось криками врачей и санитаров, Спящая Красавица мечтательно вышла из парадных дверей и вошла в огромный мир за ее пределами, и никогда не удосуживаясь оглянуться на разрушения, оставленные после нее.



Преимущество

У Спящей красавицы очень высокий максимальный НР, и ее НР можно пожертвовать в качестве дополнительного ресурса для увеличения ее силы. Получив определенное количество урона, она перейдет в режим Пробуждения, который может значительно улучшить ее навыки. Спящая красавица очень сосредоточена на атаке: когда придет время, она может нанести огромный урон и серьезно ранить своего противника. Став экспертом в категории навыков, у нее также есть шанс восстановить НР.

Недостатки

Спящая красавица очень сосредоточена на атаке, но ее защита и подвижность слабы. Несмотря на то, что она может нанести огромный урон, она должна тщательно рассчитать свое время, чтобы максимизировать потенциал своей атаки, что может быть трудно для новых игроков. Стратегическое переключение между режимом пробуждения и режимом сна также иногда бывает трудно использовать для игроков, не имеющих опыта.

ТИСЫ

Во время сна вы можете получить жетоны пробуждения, но не можете их потратить (т.е. вы должны игнорировать игровой эффект, связанный с картами навыков). После пробуждения вы можете потратить до 3 жетонов пробуждения при использовании навыка, но не можете получить их (если явно не указано иное).



Вы можете активно получать жетоны пробуждения с помощью навыка, если решите нанести себе урон. Но помните, что потеря НР не принесет вам никаких жетонов пробуждения. Пример см. в разделе "Bloodletting" (196).

Когда срабатывает "Blood Rite" (204), вы не можете добавить в свою руку джокер-карту из своей стопки сброса вместо карты атаки. Вы не можете переключить свой боевой трек в режиме 2 на 2, используя эффект "Bloodletting" (196).



Алиса жила в утопии чудесного безумия. Она и ее товарищ Жители Харт-Сити каждый день курили разрешенную государством "гуку", переходя от одного любопытства к другому, прерываемые приступами хриплого смеха. Алиса была одновременно уважаемой светской львицей, искусной изобретательницей и любимым фокусником по прозвищу Безумный Шляпник. Однажды она открыла способ использования магии и науки, чтобы перенести свое сознание в своего компаньона-робота, Чеширского кота. Это развитие событий оказалось очень забавным, пока в тот день Чеширский кот забрел туда, куда не должен был идти. Алиса оказалась в зале, заполненном высшей элитой общества. Перед ними стояло эфирное существо: оно было чем-то похоже на женщину, но его красноватая субстанция, казалось, колебалась в реальности и вне ее. Это взволновало Элис так, как она никогда раньше. Остальные в комнате поклонялись и поклонялись этой женщине, как будто она была какой-то богиней, за что она отплатила, вызвав малиновое содержимое кальяна из самого своего существа, ее глаза горели таким же красным цветом, как дым. Люди пали ниц, затем набросился на кальяны, которые она наполнила, глубоко затягиваясь. Алиса в ужасе наблюдала, как лидеры общества отшатнулись назад в оглушительном смехе. Теперь она поняла, чем был дым гука: опиатом, чтобы держать массы послушными и беспрекословными, который поставляла женщина, едва ли классифицируемая как человек. Все ее общество было ложью, подпитываемой странным, потусторонним существом. В тот день Алиса бросила курить "гуку" и придумала себе новый псевдоним: тайный борец за свободу, которого люди окрестили Коррлевой Червей. Алиса сразу же столкнулась с сильной враждебностью со стороны государства, но это только убедило ее в том, что ее действия были правильными. Она продолжала изображать светскую львицу и фокусницу, чтобы сбить людей со следа, используя Чеширского кота для скрытности и Королеву, когда обстоятельства требовали более прямого подхода. Таким образом, она боролась за освобождение своего народа. Алиса вернет свой мир из этого потустороннего безумия, чего бы ей это ни стоило. Пришло время ее городу проснуться!

Преимущество

Базовые карты важны для Алисы. Алиса может переключаться между тремя различными состояниями, каждое из которых усиливает один тип базовой карты, ослабляя другой. Алиса может определить свое состояние в начале хода, основываясь на картах, находящихся в данный момент у нее в руке, чтобы довести свою эффективность до предела. Она даже может менять состояния в течение своего хода, используя навыки, создавая очень гибкую стратегию. У нее также есть свои собственные методы удаления более слабых базовых карт из своей колоды и добавления более сильных. Опять же, базовые карты жизненно важны для Алисы.

Недостатки

У Алисы есть только одна категория навыков, которые могут наносить урон. Урон, который она наносит с помощью навыков, в целом относительно слаб. Кроме того, каждый твист, разблокированный в середине колоды, приносит ей пользу только тогда, когда она находится в этом конкретном состоянии, что значительно снижает частоту срабатывания этих твистов. Кроме того, Алиса должна менять свое состояние в начале каждого из своих ходов. Алиса - это сказка на поздней стадии развития, которая нуждается в длительном процессе взросления. Сначала ей нужно выжить, прежде чем она сможет прикончить своего врага массированными ударами.

ТИПСЫ

Помните, что количество силы, которое вы получаете от действий атаки, защиты и движения, не будет зависеть от бонусов эффекта на ваших картах аватара или эпической карты "Frabjous Day" (244). Например, разыгрывая карту атаки 3-го уровня для атакующего действия, в то время как ваш аватар - Королева Червей, вы нанесете 4 урона, но получите 3 силы. Если ваш аватар - Безумный Шляпник, вы нанесете 2 урона, но все равно получите 3 силы.

Вы можете изменить свой аватар после использования навыка внутри ваших ходов, что может дать вам больше преимуществ от ваших карт аватара. Вам просто нужно тщательно спланировать, чтобы максимально увеличить свой ход.

Ваши твисты могут принести вам пользу только тогда, когда вы играете за соответствующего аватара.

MULAN

Это был день, который выжившие навсегда запомнят как начало падения человечества Некровенджи пришли со звезд, их армада пересекла границу солнечной системы. Первоначально дипломаты пытались договориться с этими вновь прибывшими. Но после того, как некровендж расчленил каждого посла по частям, быстро стало очевидно, что незваные гости не заинтересованы в мире. Юная Мулан вызвалась сражаться, быстро поднявшись по служебной лестнице благодаря отличительной способности: ее отец научил направлять свою внутреннюю ци, используя ее как оружие. Став лидером подразделения элитной группы межзвездных ударных войск, Мулан нашла других обладателей ци, таких же, как она, чтобы создать устрашающее подразделение. Ее подразделение вскоре стало маяком надежды для человечества, и они безжалостно продвигались вперед против некровенджа. Наконец, на аванпосте у границы солнечной системы силы Мулан вступили с некровенджем в решающую битву. К сожалению, Мулан была слишком самоуверенна и слишком полагалась на поддержку военных – и то, и другое оказалось катастрофическим. Когда ситуация осложнилась, флот отступил, оставив Мулан и ее солдат на мели как раз в тот момент, когда некровендж атаковал. Киборг-скелеты уничтожили все ее подразделение. Из них всех только Мулан спаслась, хотя даже она потеряла правую руку. Искалеченная эмоционально и физически, Мулан отступила на захолустный аванпост, почти незаметный как для людей, так и для некровенджа, оставив армию, которая первой покинула ее. После этого человечество потерпело множество сокрушительных поражений. Некровендж ворвался в солнечную систему, на этот раз продвигаясь к земле. Наконец, Мулан поняла, что ее ненависть к военным не должна перевешивать ее ненависть к некровенджу. Она не могла больше смотреть, как ее вид борется и умирает. Итак, она построила для себя новую руку – ту, которой она могла управлять с помощью своей ци и использовать как мощное оружие. Затем она выступила в роли одинокого мстителя, вознамерившегося нанести удар по звездам. Возможно, она не смогла бы спасти человечество. Но, по крайней мере, некровендж будет знать, что она и ее люди причинили им боль.



Преимущество

Мулан может использовать карты защиты вне своего хода, чтобы противостоять получаемому урону, одновременно получая важный ресурс – мистическую Ци. Мулан может использовать Ци для увеличения урона, ускорения движения и добавления новых карт в свою руку вне своего хода. Мулан может заставить своего противника сбросить карты случайным образом, если ей удастся загнать своего противника в угол на краю боевой дорожки, что даст ей шанс нарушить планы своего противника. У нее очень сильные эпосы. Мулан также обладает лучшим балансом между атакой, защитой и движениями.

Недостатки

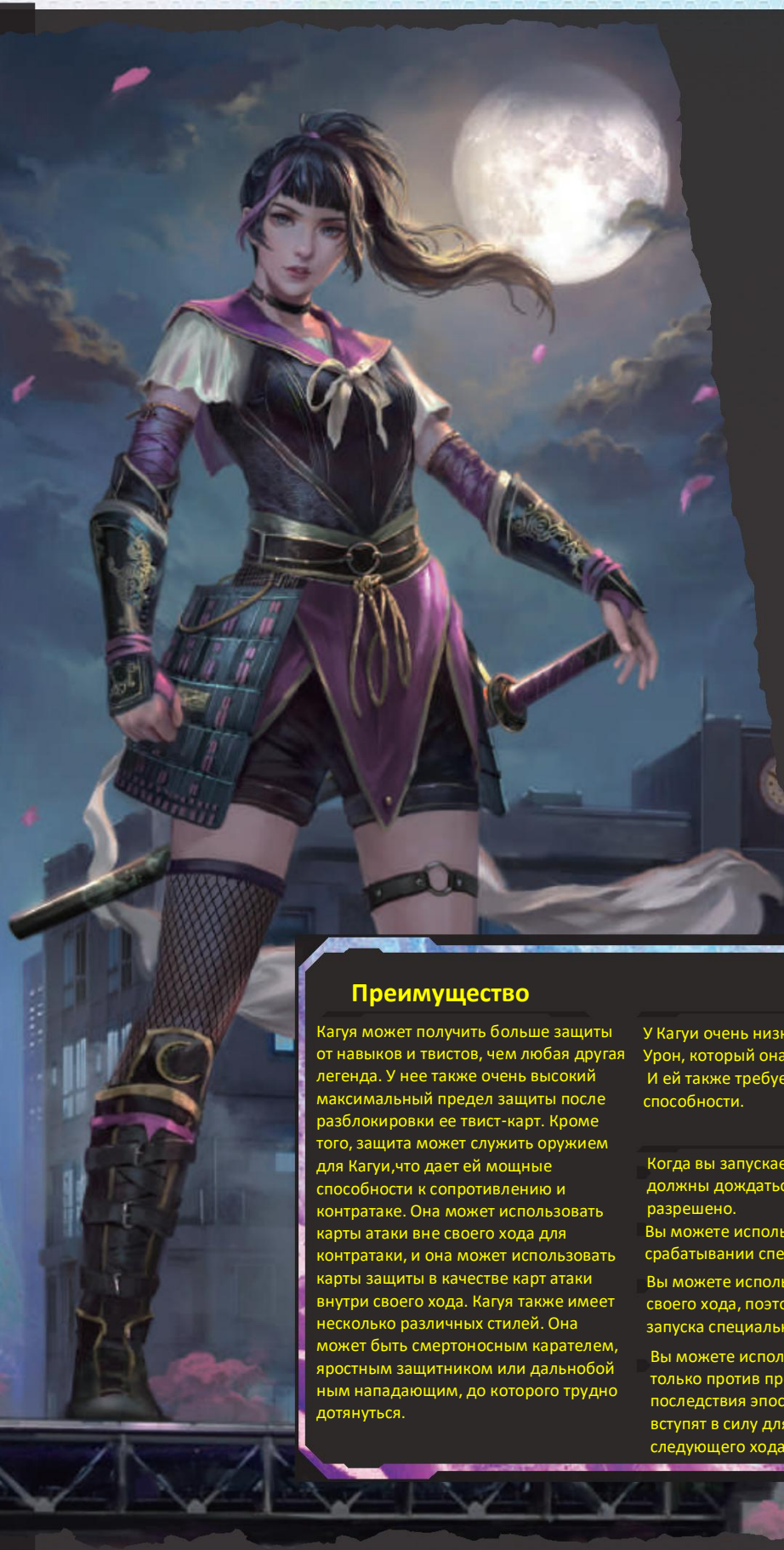
У Мулан самый низкий максимальный предел защиты среди всех легенд. Ее защита опирается в основном на карты защиты, которые она держит в руках вне своих ходов. Все ее разрушительные атаки находятся в пределах диапазона 1. Таким образом, она должна поддерживать высокую степень мобильности. Кроме того, Мулан нужно рисковать, чтобы заставить своего противника выйти на край боевой дорожки чаще, чем другие легенды. Эффективное использование ее Ци также жизненно важно для нее, чтобы добиться победы.

ТИПСЫ

В конце вашего навыка или, если противник находится на краю боевой дорожки, вы можете случайным образом выбросить карту из ее руки. Эффекты этих навыков должны быть полностью устранены, прежде чем противник сможет использовать какие-либо ответные способности. В результате у вас есть шанс сначала сбросить карту, которая может быть использована для реагирования вашего противника.

Когда вы используете навык, вы должны отбросить противника назад, если это возможно. Когда противник наносит вам урон во время своего хода, вы можете сбросить джокер-карту вместо карты защиты, чтобы активировать ваше специальное правило. Когда противник наносит вам урон, даже если урон равен 0, вы все равно можете использовать свою специальную способность для получения Ци.

Ваша особая способность не может сработать во время вашего хода. Например, если вы ранили Кагую во время своего хода, и она нанесла вам урон по своим специальным правилам, то вы не сможете использовать свою специальную способность, чтобы противостоять урону и получить Ци.



Полная луна вырисовывалась на небе в ту ночь, когда пара нашла ребенка, свернувшегося калачиком у их входной двери, с бамбуковым мечом синай рядом с ней. Пара не нашла никаких признаков семьи ребенка, поэтому они воспитывали ее как свою собственную. С самого начала Кагуя могла сказать, что она не вписывается в общество, поэтому в основном держалась особняком. Она провела бесчисленные часы в тихом самоанализе. Когда ей исполнилось шестнадцать, родители подарили ей бамбуковый меч, который нашли рядом с ней в ту ночь. Когда Кагуя взяла меч, она почувствовала, что вернула себе недостающую часть себя. Она начала практиковаться с мечом каждый день, пока, наконец, ее внутренний монстр не проснулся. Спина Кагуи выгнулась дугой, когда перед ее глазами промелькнули странные образы: она увидела, как лунная богиня сливается с чудовищным Яо Гуай, напоминающий нечто наполовину божество, наполовину зверь. Она видела, как суд богов изгнал богиню. Она наблюдала за существом, несущимся к земле — когда Кагуя пришла в себя, она почувствовала, как внутри нее шевельнулось что-то темное. Темное выдавилось наружу, превратив ее пальцы в когти. Вздрыгнув, Кагуя поняла, что под ее кожей живет что-то ужасное. Кагуя вступил в ежедневную борьбу, чтобы либо подавить существо или вообще изгнать его, и именно тогда она начала чувствовать других. В ее городе было еще больше ужасов: злые существа, которые бродили по улицам. Она чувствовала их уверенно. Возможно, они действительно были людьми, а может и нет. Несмотря ни на что, их запах взывал к ней. И так, когда взшла кровавая луна, Кагуя начала двойное задание: во-первых, положить конец злу, скрывающемуся в черных глубинах ее города, и, во-вторых, выяснить, кем она была и как очистить зверя, которого она могла чувствовать, скрывающегося у нее внутри. Может ли она использовать свою темноту, чтобы вырезать раковую опухоль из своего мегаполиса? Могут ли ее добрые дела очистить ее запятнанную душу? Кагуя намеревался выяснить это.

Преимущество

Кагуя может получить больше защиты от навыков и твистов, чем любая другая легенда. У нее также очень высокий максимальный предел защиты после разблокировки ее твист-карт. Кроме того, защита может служить оружием для Кагуи, что дает ей мощные способности к сопротивлению и контратаке. Она может использовать карты атаки вне своего хода для контратаки, и она может использовать карты защиты в качестве карт атаки внутри своего хода. Кагуя также имеет несколько различных стилей. Она может быть смертоносным карателем, яростным защитником или дальнобойным нападающим, до которого трудно дотянуться.

Недостатки

У Кагуи очень низкий HP, что делает ее уязвимой, когда у нее мало защиты. Урон, который она может нанести, относительно ниже, чем у других легенд. И ей также требуется некоторое время, чтобы полностью развить свои способности.

ТИПСЫ

Когда вы запускаете свои специальные правила на листе легенды, вы должны дождаться, пока действие противника не будет полностью разрешено.

Вы можете использовать джокер-карту вместо карты атаки при срабатывании специального правила вашей легенды.

Вы можете использовать эффект "Swift Reprisal" (277) только во время своего хода, поэтому вы не можете использовать защитную карту для запуска специальных правил легенды вне своего хода.

Вы можете использовать действие на твист-карте "Uncanny Instinct" (293) только против противника на том же боевом треке. Продолжающиеся последствия эпоса "Judgment Arising" (298) и "Impulsive Onslaught" (299) вступят в силу для противника на той же боевой трассе в начале вашего следующего хода.

QUICK REFERENCES

Beginning Phase

Resolve every game effect that should be resolved at the beginning of your turn, in any order you decide.

REFRESH PHASE (IN ORDER)

1. Discard all of the cards from your play area.
2. Reset your **Defense** to 0.

ACTIVATION PHASE

During your activation phase, you can perform each of the following actions any number of times and in any order (except **Focus** and **Use a Relic Card**):

- **Focus**
(Skips entire Activation Phase.)
- **Attack Action**
- **Defense Action**
- **Move Action**
- **Use a Skill**
- **Use an Epic Card**
- **Power-Up Action**
- **Component Actions**
- **Use a Relic Card**
(Limit once per turn. Relic Mode only.)
- **Switch FightingTrack**
(2v2 Mode only.)

ENDING PHASE (IN ORDER)

1. Reset your **Power** to 0.
2. Discard all of the cards from your hand, if there are any.
3. Discard all of the cards from your play area **except** those with **Ongoing** effects and their required **Basic Cards**.
4. Draw 6 cards from your deck.
5. Resolve any other game effects that should be resolved at the end of your turn, in any order you decide.
6. If there is an empty relic card slot, reveal the top card of the relic deck and place it on that empty slot. (**Relic Mode Only**.)

ACTIONS

- **Focus.** Before you do anything else, you may skip your entire **Activation Phase** to destroy a card from your hand or discard pile.
- **Attack Action.** Play any number of attack cards from your hand to inflict X damage on an opponent in **range 1** and gain X power. (X is equal to the cumulative attack value () of every attack card you just played.) If the opponent is beyond range 1, you **cannot** use this action.
- **Defense Action.** Play any number of defense cards from your hand to increase your defense by X and gain X power. (X is equal to the cumulative defense value () of every defense card you just played.)
- **Move Action.** Play any number of movement cards from your hand to move X spaces (if able) in one direction and gain X power. (X is equal to the cumulative movement value () of every movement card you just played.)
- **Use a Skill.** Play a skill card and its required basic card from your hand to trigger the effect of that skill card.
- **Use an Epic Card.** Play an epic card from your hand to trigger its effect.
- **Power-Up Action.** Choose the top card from a basic supply deck or one of your skill supply decks. Spend the amount of your power equal to the chosen card's cost to place it into your discard pile.
- **Component Actions.**
- **Use a Relic Card. (Limit once per turn.)** Discard a skill card from your hand to trigger the effect of the relic card in your current space. Then discard that relic card. (**Relic Mode Only**.)
- **Switch FightingTrack.** Discard a movement card from your hand to switch your fighting track. (**2v2 Mode Only**.)

CREDITS

Game Design: Gang Wang and Xiang Gao

Twisted Fables Story Team: Cherry Li, Roger Ho, and Byron Leavitt

Stories and Editing: Byron Leavitt

Art Direction: Cherry Li

Graphic Design: Chris Doughman

Art: Denys Tsiperko, Ibrahim Swaid, and Fajareka Setiawan

Production Manager: Cherry Li

Playtesters: Roger Ho, Chauncey, Ruoyu Sun, Yang Gao, Ran Yang, and Zhuo Zuo

My deepest thanks go out to my wife, Grace, for her support these many years. This game is also for my beloved Peach.

– Gang Wang

As a media man in the board game industry, I am honored to participate in this project. Over the past few years, through writing articles, conducting interviews, and recording podcasts, I've watched this game grow from scratch to reality - a process I'll fondly recall for many years to come. I hope that this game can establish a thriving community that supports and loves it. Let's become friends through Twisted Fables.

– Xiang Gao

Thanks to all our internal beta playtesters. Twisted Fables exists because of you.