

TWISTED FABLES

ZASADY GRY

TWISTED FABLES

Z niepokojem przeszywającym jej ciało, cybernetyczna zabójczyni znana jako Czerwony Kapturek zdała sobie sprawę, że ktoś ją obserwuje. Obracając się badała dziwną przestrzeń, do której weszła. Czerwona wpatrywała się w kałuże atramentowego cienia, które znajdowały się między podwieszanymi przemysłowymi ramionami robotów, cichymi taśmociągami i dziwnymi metalowymi owijkami, przywodzącymi na myśl poczwarki robaków, zaśmiecającymi podłogę wokół niej. Czerwona poczuła narastający w niej niepokój posuwając się naprzód. Nie była przyzwyczajona do bycia ofiarą.

Ulepszone oczy Czerwonej wychwyciły ruch. Cicho jak wilk ruszyła naprzód, sięgając po pistolety...

Przystanęła. Ściagała ją kobieta.

Kobieta wisiała, rozpięta na dziwnym mechanicznym przyrządzie, czarne rurki biegly od otworów na jej ciele do obitych metalowych pudeł. Miała na sobie tylko białą koszulę, a blond włosy opadały kaskadą na jej twarz. Czerwona przechyliła głowę na bok. Od razu wiedziała, że ta kobieta jest niesamowicie niebezpieczna, ale było też w niej coś, czego Czerwona nie mogła pojąć. Obie były do siebie bardzo podobne - prawie jak siostry. Ale to oczywiście było niemożliwe. Cała rodzina Czerwonej nie żyła.

Kobieta otworzyła oczy. Były czyste, płonące bielą. „Ty”, powiedziała. „Przyszłaś do mnie.”

Czerwona natychmiast zdała sobie sprawę ze swojego monumentalnego błędu. Zmotoryzowane ramiona podtrzymujące drugą kobietę w górze opadły z cichym szumem, czarne węże odłączały się od jej ciała. Czerwona cofnęła się. Płonące oczy blondynki podążyły za nią. Po raz pierwszy od bardzo dawna Czerwona poczuła dreszcz tego, co mogło być strachem.

Odwracając się, Czerwona zaczęła biec. Ta kobieta nie była jej celem. Była tu tylko z jednego powodu: Tkaczka Opowieści. Najlepiej jak najszybciej stąd uciec, zanim walka stanie się nieunikniona.

Czerwona znalazła podwójne metalowe drzwi i je otworzyła. Przechodząc, znalazła się w szerokim, sterylnym korytarzu z mnóstwem drzwi. Idąc śpiesznymi krokami, uruchomiła funkcję maskującą swojego kaptura. Nie zniechęci to pościgu na dłużej niż kilka sekund, ale może to wystarczy.

Czerwona przyglądała się każdej tabliczce, gdy przebiegała obok, szukając czegoś, co mogłoby doprowadzić ją do Tkaczki lub przynajmniej zapewnić drogę ucieczki. Były spore szanse, że odkąd została zauważona jej misja jest już spalona. Tkaczka wkrótce dowie się o jej obecności, a Czerwona znów ją zgubi. Jednak musiała spróbować. Nigdy nie była bliżej tajemniczej przywódczyni, niż teraz.

Podbiegając, zajrzała przez małe okienko do środka i wydawało jej się, że korytarz wygląda jak każdy inny. Jednak instynkt Czerwonej szarpał ją - nie miała czasu. Otworzyła drzwi, wślizgnęła się do środka, zamykając je w chwili, gdy podwójne drzwi otworzyły się wpuszczając drugą kobietę.

Czerwona pomknęła cicho korytarzem, zerkając za siebie i sprawdzając, czy pościg ją zauważył. Jak na razie, była wciąż wolna. Dotarła do kolejnych drzwi, spojrzała przez szybę i otworzyła je, wchodząc na skrzyżowanie

„Na Cyberwerse, co to ma znaczyć?”

Przed nią i za nią były identyczne drzwi łączące identyczne przejścia. Patrząc w prawo, zobaczyła migoczący portal, który wydawał się prowadzić do zupełnie innego świata.

„Witaj w krainie dżinów, moje dziecko” - wyszeptał cichy, kobiecy głos, którego dźwięk wił się miękko w jej uszach, pieszcząc umysł.

„Wejdź i zaakceptuj swoje przeznaczenie”.

Czerwona od razu wiedziała, że to zły pomysł. Wątpiła, czy odnajdzie tam Tkaczkę. Bardziej prawdopodobne, że była to pułapka przez nią zastawiona. Taka, z której nie ma ratunku. Jednak w Czerwonej narastała ciekawość, przeplatająca się z poczuciem zachwytu, którego nie doznała odkąd była dzieckiem. Jeszcze przed wymordowaniem jej rodziny.

Drzwi za nią otworzyły się. „Tu jesteś.” powiedziała druga kobieta, wyciągając rękę w kierunku jej płaszcza.

Czerwona uskokczyła w bok, odwracając się do nieznajomej. „Kim jesteś?” - krzyknęła. „Czego ode mnie chcesz? Czy jesteś jedną z marionetek Tkaczki?”

Kobieta przechyliła głowę na bok. „Masz coś, czego potrzebuję” - odpowiedziała. „Tak, Tkaczka też tego chce, ale nie robię tego dla niej. Mam dziurę w sercu i pustkę w głowie. To, co posiadasz, zmieni to.”

Czerwona usłyszała już wystarczająco dużo. Być może ta kobieta nie pracowała dla Tkaczki, ale z pewnością zamierzała ją skrzywdzić. Czerwona nie mogła jej ominąć, a szarżowanie w głąb następnego korytarza nic by nie pomogło. Tak więc Czerwona wybrała jedyną dostępną dla niej drogę. Uderzyła kobietę w twarz, przeciągnęła nogami po stalowej podłodze, wybijając przeciwniczkę z równowagi. Następnie, dała nura przez migoczący portal.

Wylądowała na twardej, zwęglonej, piaszczystej ziemi. Głazy i chropowate, postrzępione rośliny zaśmiecały otaczający ją krajobraz, podczas gdy dwa obce księżyce wisiały na ekstatycznie kolorowym nocnym niebie poprzecinanym niezliczonymi migoczącymi gwiazdami i szybko przesuwającymi się chmurami. Wydawało jej się, że w oddali po prawej stronie może dostrzec niewyraźny zarys lasu. Za sobą zobaczyła górskie pasmo wijące się w półkieszy wokół płaskiej przestrzeni, na której stała. Po jej lewej stronie rozciągała się metropolia zakurzonych ruin, kończąca się w pobliżu czegoś, co wyglądało jak strome zbocze tego wietrznego płaskowyżu.

Jednak to nie wszystko, co zobaczyła. Spoglądając przez ramię zauważyła, że portal, przez który przeszła, nadal wisiał w powietrzu około metra nad ziemią. Stała tam druga kobieta, beznamiętnie przyglądając się migoczącemu wejściu. To tylko kwestia czasu, zanim ona też przejdzie. Wstając na równe nogi, Czerwona pobiegła w kierunku ruin. Wokół niej zauważyła inne portale otwierające się na równinie. Kto przejdzie przez te bramy? Sojusznicy, czy wrogowie?

Czerwona przeczuwała, że wkrótce się dowie.



OPIS GRY

Twisted Fables to szybka, bajkowa bijatyka inspirowana klasycznymi bijatykami 2D z automatów. W **Twisted Fables** gracze wcielają się w ukochane bohaterki (lub złoczyńców) z najsłynniejszych historii, mitów i legend. Wyrwane z tradycyjnego otoczenia kobiety zostają wrzucone do świata cybernetycznych zabójców, magicznych manipulacji i złowrogiej ciemności. To nie są klasyczne postacie, które pamiętasz, ale raczej ich podrasowane wersje zaczerpnięte z bajkowych krain, by walczyć w rozległych, dziwacznych alternatywnych wymiarach i rzeczywistościach. Jaka tajemnicza siła ich połączyła? Jaki jest cel ich wojny? Tylko Tkaczka Opowieści wie to na pewno.

Napędzana budowaniem talii, **Twisted Fables** jest grą dla dwóch graczy w Trybie 1v1 lub czterech graczy w Trybie 2v2 (dostępnym z osobno

wydanym Zestawem Rozszerzającym 2v2). W grze każdy wojownik wzmocni swoje umiejętności, nauczy się nowych potężnych technik, odblokuje niszczycielskie moce specjalne i użyje unikalnych asymetrycznych strategii, aby pokonać swoich przeciwników. Ta sama postać może używać zupełnie odmiennych stylów walki w zależności od decyzji gracza. Różne specjalizacje, z których korzysta postać, nie tylko zapewniają elastyczne wybory taktyczne, ale także oferują głębię i ciągle zaskakują graczy w tej szalonej, gorączkowej bijatyce. **Twisted Fables** zapewnia wysoce interaktywne wrażenia w budowaniu talii, do których będziesz chciał wracać raz za razem.

Księga jest otworzona. Bajkowe postacie przybyły. Walki czas zacząć.

Złota zasada

Jeśli tekst komponentu jest sprzeczny z jakąkolwiek częścią tej instrukcji, pierwszeństwo mają zasady na tym komponentcie.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Pokonaj przeciwnika (przeciwników), aby wygrać grę. Kiedy Punkty Życia (PŻ) postaci spadną do 0, ta postać zostaje pokonana. W Trybie 1v1, jeśli pokonasz przeciwnika, wygrywasz grę.

W Trybie 2v2 jeśli obaj przeciwnicy zostaną pokonani, Ty i Twój partner wygryacie grę razem - nawet, jeśli jeden z was poległ w walce.

POJĘCIA KLUCZOWE

Akcja Ataku - 9
Akcja Wzmocnienia - 12
Akcja Obrony - 10
Akcja Ruchu - 10
Akcje Komponentów - 12
Alicja - 21
Czerwony Kapturek - 18
Dobieranie kart - 13
Dostępne informacje - 16
Efekty reakcji - 13
Efekty trwałe - 13
Faza Aktywacji - 9
Faza Końcowa - 13
Faza Początkowa - 9
Faza Odświeżania - 9
Kaguya - 23
Karty Podstawowe - 6, 9, 10
Karta postaci - 5
Karty Epickie - 12
Karty Epickie (przygotowanie gry) - 7

Karty Reliktów - 17
Karty Umiejętności - 11
Karty Uniwersalne - 11
Karty Zwrotów Akcji - 12
Kolejność Tury (Tryb 2v2) - 15
Królewna Śnieżka - 19
Limit komponentów - 4
Maksymalny Limit PŻ - 5
Maksymalny Limit Obrony - 5
Moc - 5
Można - 13
Mulan - 22
Mulligan - 8
Odepchnięcie - 13
Odrzucanie kart - 12
Odsłonięcie kart - 13
Odzyskiwanie PŻ - 13
Opis gry - 3
Otrzymywanie Obrażeń - 10
Plansza postaci - 5

Podstawowa Talia Zaopatrzenia - 6
Pokonana postać (Tryb 2v2) - 16
Pola startowe (Tryb 1v1) - 6
Pola startowe (Tryb 2v2) - 14
Postać (przygotowanie gry) - 7
Przygotowanie do gry - 5
Punkt Krytyczny - 5
Rozgrywka - 9
Rozpocznij grę (przygotowanie gry) - 8
Sekwencja tury - 9
Skupienie - 9
Śpiąca Królewna - 20
Talia Startowa - 7
Talie Zaopatrzenia Umiejętności - 7
Tor Walki (przygotowanie gry) - 6
Tor Walki (Tryb 1v1) - 6
Tory Walki (Tryb 2v2) - 14
Tryb 1v1 - 5
Tryb 2v2 - 14

Tryb Reliktów - 17
Utrata PŻ - 10
Użycie Karty Epickiej - 12
Użycie Karty Reliktu - 17
Użycie Umiejętności - 11
Ważne terminy - 13
Wybór postaci (przygotowanie gry) - 5
Wymagane Karty Podstawowe - 11
Zadawanie Obrażeń - 10
Zagrywanie karty - 12
Zasięg - 9
Zmiana Toru Walki (Tryb 2v2) - 15
Zniszcz kartę - 13
Zwycięstwo - 3

KOMPONENTY



2 plansze postaci



2 Znaczniki Punktów Życia



2 Znaczniki Punktu Krytycznego



2 Znaczniki Obrony



2 Znaczniki Mocy

8 znaczników planszy postaci



6 kart postaci wraz z kartonowymi figurkami



120 Kart Podstawowych - 001-120

- 36 Kart Ataku (12 na każdy poziom) - 001-036
- 36 Kart Obrony (12 na każdy poziom) - 037-072
- 36 Kart Ruchu (12 na każdy poziom) - 073-108
- 12 Kart Uniwersalnych - 109-120

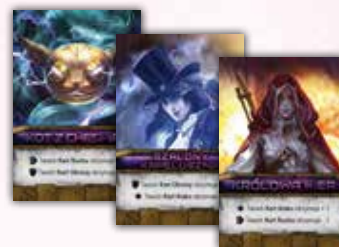


180 Kart Umiejętności Postaci - 121-300

- 27 Kart Czerwonego Kapturka - 121-147
- 45 Kart Królowy Śnieżki (w tym 18 Kart Trucizny) - 148-192
- 27 Kart Śpiącej Królowny - 193-219
- 27 Kart Alicji - 220-246
- 27 Kart Mulan - 247-273
- 27 Kart Kagui - 274-300



50 Kart Reliktów - R01-R50



3 Karty Awatara

(Alicja)



9 Żetonów Przebudzenia

(Śpiąca Królowna)



12 Żetonów Qi

(Mulan)

Ograniczona liczba komponentów

Maksymalna liczba dowolnych elementów (kart, żetonów itp.), z których może korzystać postać, jest ograniczona przez rzeczywistą liczbę elementów zawartych w grze.

UWAGA: Po zniszczeniu karty jest ona usuwana z gry (chyba, że zaznaczono inaczej) i nie można jej ponownie zdobyć podczas tej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W **Twisted Fables** gracze mogą grać w Trybie 1v1 lub 2v2 (z Pakietem Rozszerzającym 2v2), a także mogą dodać Relikty do dowolnego Trybu, aby zwiększyć poziom strategii w grze.

Maksymalny Limit Punktów Życia (PŻ)

PŻ postaci nie może z jakiegokolwiek powodu przekroczyć jej Maksymalnego Limitu PŻ.

Maksymalny Limit Obrony

Obrona postaci nie może z jakiegokolwiek powodu przekroczyć jej Maksymalnego Limitu Obrony.

Punkt Krytyczny

Kiedy PŻ postaci spadną do lub poniżej tego progu, kontrolujący ją gracz potajemnie wybiera jedną z trzech Kart Epickich tej postaci i dodaje ją do ręki, a następnie usuwa z gry pozostałe dwie Karty Epickie i znacznik Punktu Krytycznego.

Moc

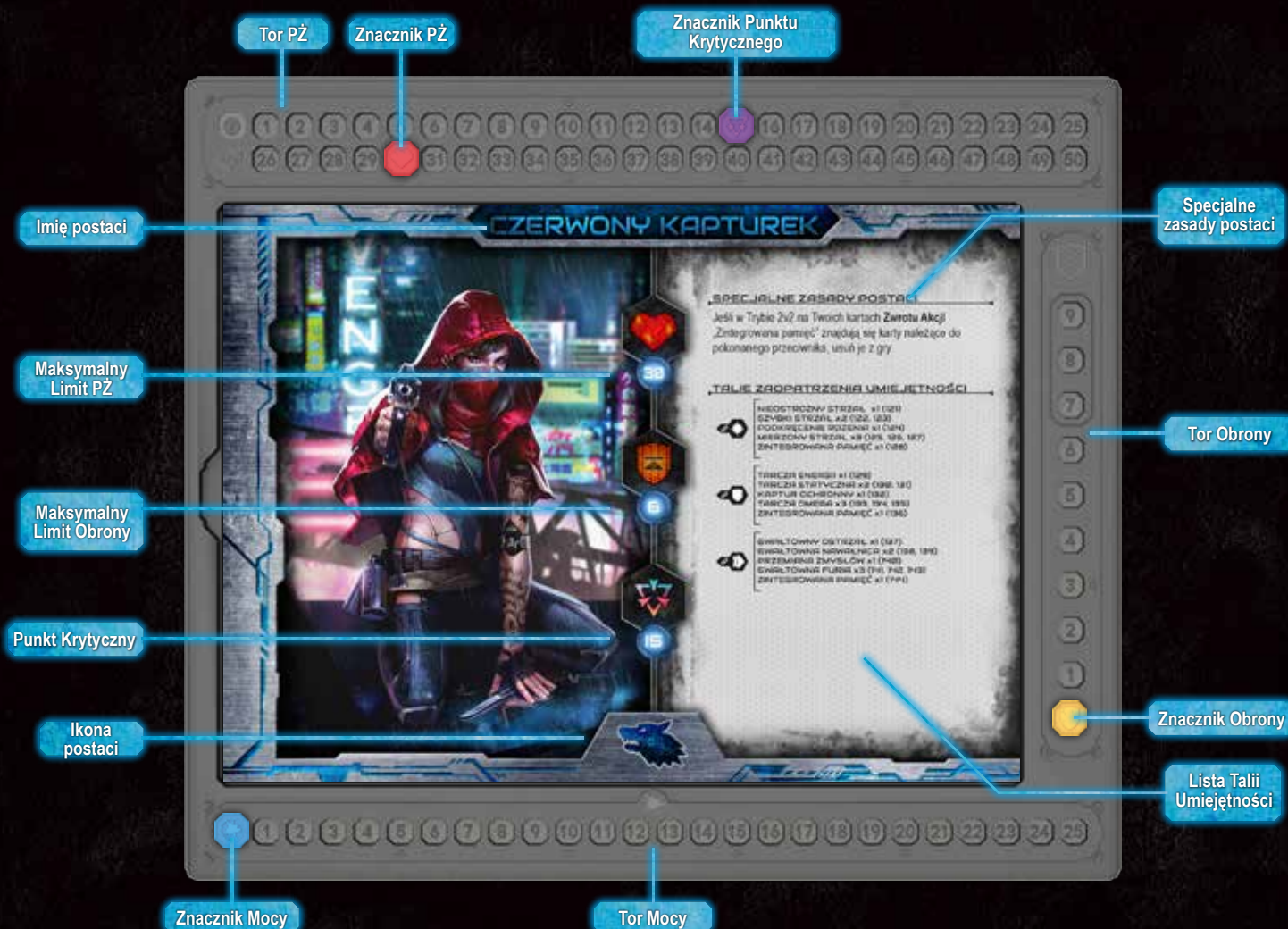
Moc to podstawowy zasób w Twisted Fables. Postacie mogą kupować potężniejsze karty, wydając zgromadzoną Moc.

Ta sekcja pokaże Ci jak przygotować grę w Trybie 1v1 bez używania Reliktów. Nowi gracze powinni rozegrać swoją pierwszą grę w Trybie 1v1 wybierając Czerwonego Kapturka i Królową Śnieżkę jako ich postaci. Te bohaterki mają proste zasady i nowym graczom łatwiej jest za ich pomocą zrozumieć mechanikę gry. Więcej informacji na temat Trybu 2v2 i Trybu Reliktów znajdziesz na stronach 14 i 17.

I Wybór Postaci

Każdy gracz wybiera kartę postaci. Od teraz postać jest równoznaczna z graczem ją kontrolującym. Każda postać otrzymuje Planszę postaci, Znacznik PŻ, Znacznik Punktu Krytycznego, Znacznik Obrony i Znacznik Mocy, a następnie wykonuje następujące kroki:

- Umieść swoją kartę postaci na Planszy postaci.
- Umieść Znacznik PŻ i Znacznik Punktu Krytycznego na Torze PŻ zgodnie z Maksymalnym Limitem PŻ i Punktem Krytycznym podanymi na karcie postaci.
- Umieść Znacznik Obrony i Znacznik Mocy na polach „0” Toru Obrony i Toru Mocy.



Plansza i karta postaci

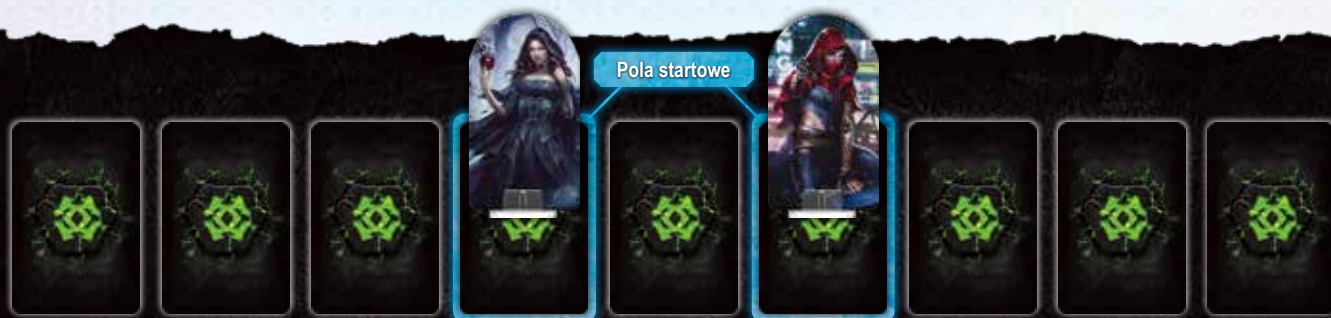
2 Przygotowanie Toru Walki

Podczas gry postacie będą poruszały się w przód i w tył po Torach Walki, tocząc ze sobą potyczkę.

W Trybie 1v1 potrzebny jest tylko jeden Tor Walki. Umieść dziewięć zakrytych Kart Reliktów w rzędzie na środku stołu, aby utworzyć dziewięć pól Toru Walki.

Efekty Kart Reliktów nie będą używane, chyba że do gry zostanie dodany Tryb Reliktów.

Każda postać jest umieszczana na jednym z dwóch startowych pól Toru Walki, jak pokazano poniżej.



—== Tor Walki w Trybie 1v1 ==—

3 Przygotuj Podstawowe Talie Zaopatrzenia

Rozdziel różne poziomy Kart Ataku, Obrony, Ruchu i Kart Uniwersalnych na dziesięć odkrytych talii. Umieść je obok Toru Walki.

Karty Ataku, Karty Obrony i Karty Ruchu to trzy rodzaje Kart Podstawowych. Uniwersalne Karty to także Karty Podstawowe; jednak, kiedy używasz Karty Uniwersalnej, musisz użyć jej jako Karty Ataku, Obrony lub Ruchu.

Podstawowe Talie Zaopatrzenia są dostępne dla wszystkich postaci. W trakcie gry każda postać może zakupić dowolne Karty Podstawowe z tych talii, korzystając z Akcji Wzmocnienia.



—== Podstawowe Talie Zaopatrzenia ==—

4 Przygotowanie postaci

a) Stwórz Talie Zaopatrzenia Umiejętności.

Gracz otrzymuje wszystkie Karty Umiejętności postaci i tworzy 3 Talie Zaopatrzenia Umiejętności zgodnie z kartą wybranej postaci. Następnie umieszcza je obok planszy swojej postaci.

UWAGA: Każda postać ma trzy odkryte Talie Zaopatrzenia Umiejętności. Kolejność kart w każdej Talii Zaopatrzenia Umiejętności jest stała. Tytuły kart wymienione na karcie postaci dla każdej Talii Zaopatrzenia Umiejętności to (w kolejności od góry do dołu talii): 1 Karta Umiejętności poziomu 1, 2 Karty Umiejętności poziomu 2, 1 Karta Zwrotu Akcji, 3 Karty Umiejętności poziomu 3 i 1 Karta Zwrotu Akcji.



Przekrój od góry do dołu przez Talię Zaopatrzenia Umiejętności.



Talie Zaopatrzenia Umiejętności postaci są dostępne tylko dla niej samej. W trakcie gry postać może kupić dowolne Karty Umiejętności z wierzchu swoich Talii Zaopatrzenia Umiejętności, korzystając z Akcji Wzmocnienia.

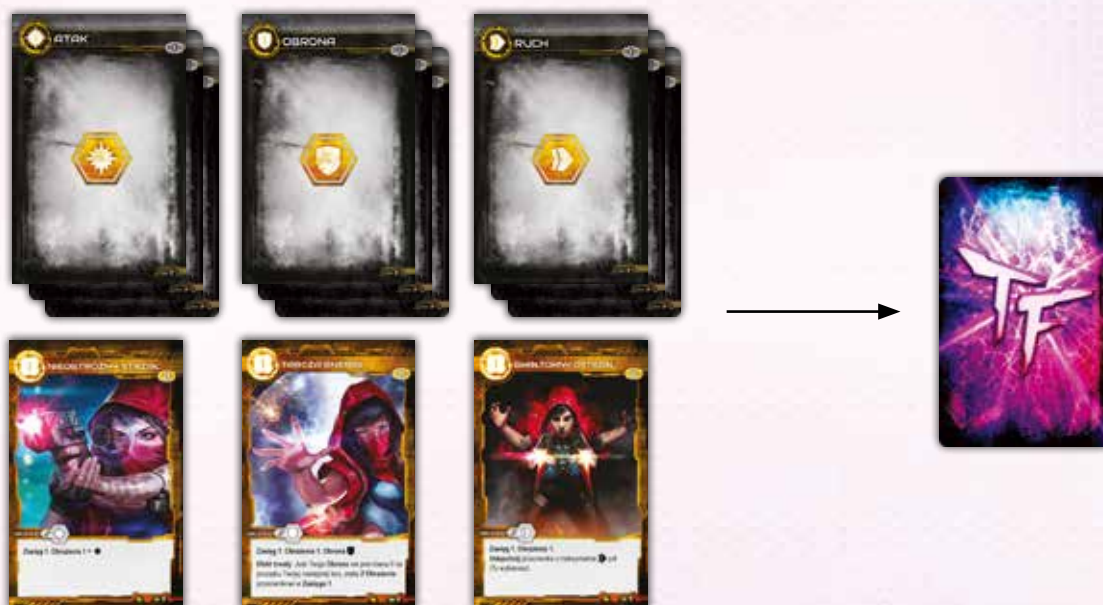
b) Przygotuj Karty Epickie.

Gracz umieszcza trzy Karty Epickie swojej postaci obok jej Talii Umiejętności.

Podczas gry, gdy PŻ postaci spadnie do lub poniżej Punktu Krytycznego, gracz potajemnie decyduje, którą z tych trzech Kart Epickich dodać do ręki i usuwa pozostałe dwie karty z gry.

c) Stwórz Talie Startowe postaci.

Każdy gracz bierze 3 Karty Ataku poziomu 1, 3 Karty Obrony poziomu 1 i 3 Karty Ruchu poziomu 1 z odpowiednich Podstawowych Talii Zaopatrzenia. Następnie bierze wierzchnią kartę z każdej ze swoich Talii Umiejętności (3 Karty Umiejętności poziomu 1). Tasuje tak pozyskane 12 kart, tworząc Talię Startową i kładzie ją obok swojej planszy postaci.



d) Tworzenie Stosów Kart Odrzuconych, obszarów gry i obszarów Kart Zwrotów Akcji.

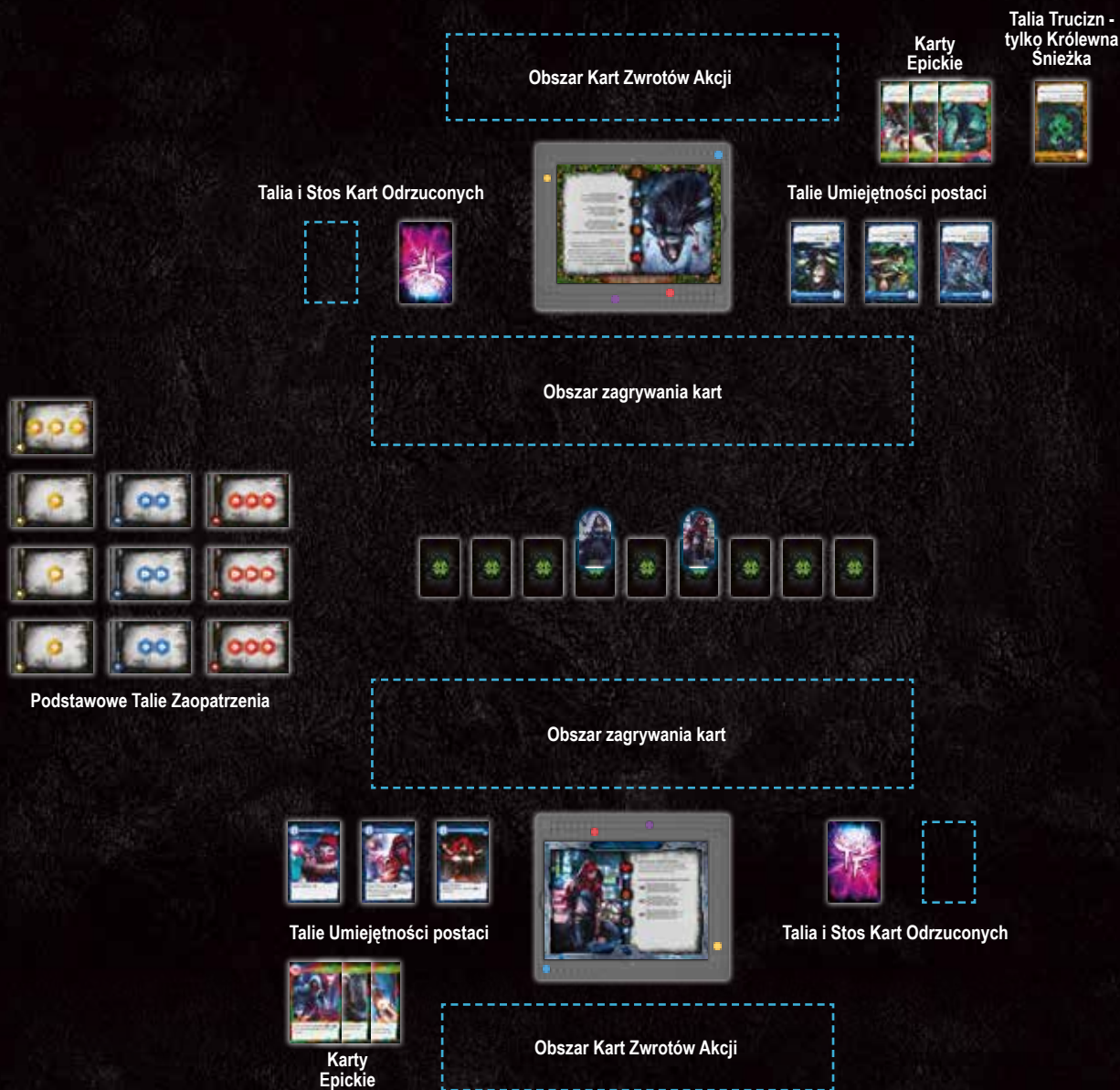
Każdy gracz zostawia trochę miejsca wolnego obok talii swojej postaci na Stos Kart Odrzuconych. Przed planszą postaci znajduje się obszar zagrywania Kart Umiejętności, a poniżej planszy, obszar zagranych Kart Zwrotów Akcji.

e) Specjalna konfiguracja postaci.

Każdy gracz wykonuje wszystkie specjalne kroki przygotowania gry opisane na karcie swojej postaci, jeśli takie istnieją. Kroki te są poprzedzone pogrubionymi słowami „PRZYGOTOWANIE GRY”.

SPECJALNE ZASADY POSTACI

PRZYGOTOWANIE GRY: Stwórz Talię Trucizn. Umieść 6 Kart Trucizny poziomu 3 na spodzie. Następnie umieść na nich 6 Kart Trucizny poziomu 2. Na koniec umieść 6 Kart Trucizny poziomu 1 na wierzchu, aby utworzyć odkrytą Talię Trucizn. W Trybie 2v2 po pokonaniu przeciwnika Karty Trucizny z jego ręki, Stosu Kart Odrzuconych i talii zostają usunięte z gry wraz z innymi kartami.



Przykład przygotowania do gry

5 Rozpoczęcie rozgrywki

Wylosujcie pierwszego gracza. Pierwszy gracz dobiera **cztery** karty z talii swojej postaci, a drugi dobiera **sześć** kart. Teraz gra jest gotowa do jej rozpoczęcia turą pierwszego gracza.

UWAGA: Podczas przygotowania do gry każdy gracz ma szansę na użycie zasady Mulligan. Może wciąsać wszystkie karty ze swojej ręki z powrotem do swojej talii i ponownie dobrać taką samą ich liczbę. Musi zachować wynik drugiego dobrania.

ROZGRYWKA

Gra Twisted Fables składa się z serii tur. W Trybie 1v1 każdy gracz kończy swoją turę, zanim inny gracz rozpocznie swoją. Pierwszy gracz rozpoczyna grę.

Sekwencja tury postaci odbywa się w następującej kolejności:

1. Faza Początkowa
2. Faza Odświeżania
3. Faza Aktywacji
4. Faza Końcowa

Faza Początkowa

Rozpatrz w dowolnej kolejności każdy efekt gry, który mówi, że jest rozpatrywany na początku Twojej tury.

Zazwyczaj większość Efektów trwałych jest rozpatrywana lub kończy się w tym momencie. Więcej informacji na temat „Efektów trwałych” na stronie 13.

Faza Odświeżania

Podczas Fazy Odświeżania rozpatrz następujące efekty gry w podanej kolejności:

1. Odrzuć wszystkie karty ze swojego obszaru gry.

Zazwyczaj karty, które nadal znajdują się w Twoim obszarze zagrywania kart podczas Fazy Odświeżania, to karty z Efektami trwałymi i wymagane do nich Karty Podstawowe. W tym momencie odrzuć wszystkie te karty na swój Stos Kart Odrzuconych. Więcej informacji na temat „Wymaganych Kart Podstawowych” znajdziesz na stronie 11.

2. Zredukuj Obronę do 0.

Nie możesz rozpocząć Fazy Aktywacji z poziomem Obrony poprzedniej tury. W tym momencie musi zostać zredukowany do 0.

Faza Aktywacji

Faza Aktywacji to podstawowa faza gry. Podczas swojej Fazy Aktywacji możesz wykonać każdą z poniższych akcji dowolną ilość razy i w dowolnej kolejności (z wyjątkiem Skupienia):

- Skupienie
- Akcja Ataku
- Akcja Obrony
- Akcja Ruchu
- Akcja Wzmocnienia
- Akcje Komponentów
- Użyj Umiejętności
- Użyj Karty Epickiej

Kiedy nie możesz lub nie chcesz wykonać żadnej akcji, twoja Faza Aktywacji dobiega końca.

Skupienie

Zanim wykonasz jakiegokolwiek akcje, możesz pominąć całą Fazę Aktywacji, aby zniszczyć kartę z ręki lub ze Stosu Kart Odrzuconych. Twoja Faza Aktywacji natychmiast się kończy.

Po zniszczeniu karty, usuń ją z gry, chyba że zaznaczono inaczej. Zniszczenie słabszych kart usprawni twoją talię i poprawi jej efektywność.

Akcja Ataku

Zagraj dowolną liczbę Kart Ataku ze swojej ręki, aby zadać X Obrażeń przeciwnikowi w Zasięgu 1 i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości ataku (☀) każdej zagranej właśnie Karty Ataku).

UWAGA: Jeśli przeciwnik znajduje się poza Zasięgiem 1, nie możesz wykonać tej akcji. Jeśli w Zasięgu 1 nie ma przeciwnika, nie możesz użyć Akcji Ataku tylko po to, by zdobyć Moc.



Przykład Akcji Ataku:

Czerwony Kapturek wykonuje Akcję Ataku przeciwko wrogowi, który znajduje się w Zasięgu 1. Zagrywa 1 Kartę Ataku poziomu 1 i 1 Kartę Ataku poziomu 2, aby zadać przeciwnikowi 3 Obrażenia (1+2) i zyskać 3 Mocy.



Akcja Obrony

Zagraj z ręki dowolną liczbę Kart Obrony, aby zwiększyć swoją Obronę o X i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości Obrony (🛡️) każdej zagranej właśnie Karty Obrony).

Kiedy zwiększasz swoją Obronę, przesun Znacznik Obrony w górę wzdłuż Toru Obrony na swojej planszy postaci. Podobnie, gdy jakiś efekt zmniejsza Twoją Obronę, przesun znacznik w dół.



UWAGA: Twoja Obrona nie może przekroczyć Twojego Maksymalnego Limitu Obrony z jakiegokolwiek powodu. Jednak nawet jeśli nie możesz w pełni wykorzystać Akcji Obrony z powodu osiągnięcia Maksymalnego Limitu Obrony, ilość Mocy uzyskanej z tej akcji nie ulegnie zmianie.

Co więcej, w przeciwieństwie do Akcji Ataku, nadal możesz używać Akcji Obrony, aby zdobyć Moc - nawet jeśli Twoja wartość Obrony osiągnęła już swój limit.

Wykorzystujesz swoją Obronę, aby zmniejszyć zadane Ci Obrażenia, przed zmniejszeniem PŻ. Musisz użyć swojej Obrony przed otrzymaniem Obrażeń. Nie możesz najpierw zmniejszyć swojego PŻ, aby zachować Obronę.

UWAGA: Musisz pominąć swoją Obronę, gdy efekt gry nakazuje Ci bezpośrednią utratę PŻ.

Przykład Akcji Obrony:

Maksymalny Limit Obrony Śnieżki wynosi 6, a jej obecna Obrona wynosi 5. Używa Akcji Obrony, zagrywając 1 Kartę Obrony poziomu 2, aby uzyskać 2 punkty Obrony. Jednak może zwiększyć swoją Obronę tylko o 1 (z 5 do 6), ponieważ osiągnęła maksymalny jej poziom. Nadal zyskuje 2 punkty Mocy z Akcji Obrony.

Zadawanie Obrażeń, Otrzymywanie Obrażeń i utrata PŻ

Dwa efekty mogą zmniejszyć ilość PŻ postaci: otrzymanie Obrażeń i utrata PŻ.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Gdy postać otrzyma Obrażenia, musi najpierw użyć swojej Obrony, aby je zmniejszyć. Następnie, jeśli jakiegokolwiek Obrażenia nie zostały obronione, pomniejszają PŻ postaci.

UWAGA: Niektóre efekty w grze są aktywowane przez zadanie określonej ilości Obrażeń. Jednak te efekty często opierają się na początkowej wartości ataku atakującego gracza, a nie na ostatecznych Obrażeniach zadanych po odjęciu Obrony. W związku z tym ilość faktycznie odniesionych Obrażeń przez obrońcę nie ma znaczenia. Jednak w nietypowych przypadkach niektóre efekty w grze wymagają, aby broniąca się postać otrzymała określoną liczbę Obrażeń, aby wywołać efekt. Ten wyjątek powinien być wyraźnie odnotowany w tekście efektu, więc miej oko na takie przypadki.

UTRATA PŻ

Kiedy efekt w grze nakazuje postaci utratę PŻ, bezpośrednio zmniejsza PŻ, ignorując Obronę.

Utrata PŻ nie wywoła żadnych efektów w grze spowodowanych zadawaniem Obrażeń lub otrzymywaniem Obrażeń i odwrotnie.

Akcja Ruchu

Zagraj dowolną liczbę Kart Ruchu z ręki, aby poruszyć się o X pól (jeśli to możliwe) w jednym kierunku i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości ruchu (🏃) każdej zagranej właśnie Karty Ruchu).



Podczas wykonywania Akcji Ruchu:

- Możesz poruszać się tylko w jednym kierunku. (Ale możesz poruszać się tam i z powrotem, korzystając z wielu Akcji Ruchu).
- Możesz przejść przez przeciwnika, ale **nie możesz** zakończyć ruchu na jego polu. Pole może zawierać tylko jedną nieruchomą postać.
- Musisz wydać całą wartość ruchu (») z zagranych w tej akcji Kart Ruchu, jeśli to możliwe. Jeśli nie możesz się poruszyć, ponieważ dotarłeś do krawędzi Toru Walki lub skończyłeś na polu przeciwnika, przestań się poruszać i zignoruj pozostały ruch »». Ilość Mocy, którą zyskasz z tej Akcji Ruchu, nie ulega zmianie. W przeciwieństwie do Akcji Ataku, nawet jeśli nie możesz się poruszyć z powodów opisanych powyżej, nadal możesz użyć Akcji Ruchu, aby zyskać Moc.

Przykład Akcji Ruchu:

Czerwony Kapturek wykonuje Akcję Ruchu, aby przesunąć się w prawo, podczas gdy Królowa Śnieżka stoi obok niej.

Jeśli Czerwony Kapturek zagra 1 Kartę Ruchu pierwszego poziomu, nie wykona ruchu, ponieważ nie może skończyć na polu Królowy Śnieżki, ale nadal zyska 1 Moc.

Jeśli jednak zagra 2 Karty Ruchu poziomu 1 lub 1 Kartę Ruchu poziomu 2, przesunie się przez Śnieżkę na pole A i zyska 2 punkty Mocy.

Jeśli zagra 3 Karty Ruchu poziomu 1, 1 Kartę Ruchu poziomu 1 i 1 poziomu 2 lub 1 Kartę Ruchu poziomu 3, nadal kończy na polu A, ponieważ jest ono krawędzią Toru Walki. Nadal zyska 3 punkty Mocy.



UWAGA: Wykonywanie Akcji Ataku, Obrony i Ruchu to najczęstsze sposoby zdobywania Mocy.

Karta Uniwersalna

Karta Uniwersalna to Karta Podstawowa pierwszego poziomu. Można jej użyć jako Karty Ataku, Obrony lub Ruchu, aby zapewnić 1 punkt lub .

Kiedy Karta Uniwersalna jest używana jako Karta Ataku, Obrony lub Ruchu, traktuje się ją tak samo jak Kartę Ataku, Obrony lub Ruchu.

Kiedy efekt gry odnosi się lub wymaga Karty Ataku, Obrony lub Ruchu, możesz zamiast tego użyć Karty Uniwersalnej chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej.



Użycie Karty Umiejętności

Zagraj z ręki Kartę Umiejętności oraz wymaganą Kartę Podstawową, aby wywołać efekt Karty Umiejętności.



- Karta Umiejętności z ikoną wymaga jednoczesnego zagrania Karty Ataku.
- Karta Umiejętności z ikoną wymaga jednoczesnego zagrania Karty Obrony.
- Karta Umiejętności z ikoną wymaga jednoczesnego zagrania Karty Ruchu.

Wyższy poziom Karty Umiejętności ma silniejszy efekt. Dodatkowo wymagana Karta Podstawowa , lub również wpływa na siłę Umiejętności.

- Symbol w tekście Karty Umiejętności reprezentuje wartość ataku wymaganej Karty Ataku.
- Symbol w tekście Karty Umiejętności reprezentuje wartość obrony wymaganej Karty Obrony.
- Symbol w tekście Karty Umiejętności reprezentuje wartość ruchu wymaganej Karty Ruchu.
- Symbol w tekście Karty Umiejętności reprezentuje wartość umiejętności wymaganej Karty Umiejętności.

UWAGA: Kiedy używasz Umiejętności, możesz zagrać do niej tylko jedną wymaganą Kartę Podstawową. Podstawowa Karta zagrana w celu aktywowania Umiejętności **nie generuje** żadnej Mocy.

Przykład użycia Umiejętności:

Czerwony Kapturek używa swojej Umiejętności „Szybki Strzał” (122) na przeciwniku w Zasięgu 2. (Jeśli przeciwnik jest poza Zasięgiem 2, nie może w ogóle użyć tej Umiejętności). Ta karta posiada ikonę , która wymaga zagrania Karty Ataku w momencie użycia. Czerwony Kapturek zagrywa Kartę Ataku poziomu trzeciego do Umiejętności i zadaje przeciwnikowi 5 Obrażeń (2 z Umiejętności + 3 z Karty Ataku) zgodnie z efektem opisany na Karcie Umiejętności.



Użycie Karty Epickiej

Zagraj Kartę Epicką z ręki, aby uruchomić jej efekt.



Każda postać ma trzy Karty Epickie, które podczas przygotowania do gry umieszcza się obok jej Talii Zaopatrzenia Umiejętności. Każda Epicka Karta zapewnia wyjątkowy i potężny efekt.

Kiedy Twoje PŻ spadną do lub poniżej Twojego Punktu Krytycznego, potajemnie wybierasz jedną z trzech Kart Epickich i dodajesz ją do ręki, a następnie usuwasz pozostałe dwie karty z gry. Od teraz wybrana Karta Epicka jest częścią Twojej talii.

Po wybraniu Karty Epickiej usuń znacznik Punktu Krytycznego ze swojej planszy postaci.

UWAGA: Karty Epickie nie mają poziomów.

Odrzuć kartę i zagraj kartę

Kiedy odrzucasz kartę, umieść odrzuconą kartę bezpośrednio na Stosie Kart Odrzuconych.

Kiedy zagrywasz kartę, umieść ją w swoim obszarze gry, a **nie** na swoim Stosie Kart Odrzuconych. Karty w Twoim obszarze gry pozostaną tam podczas Twojej Fazy Aktywacji i zostaną odrzucone dopiero pod koniec Twojej tury (lub podczas Fazy Odświeżania następnej tury, jeśli zagrano Efekt trwały).

Akcja Wzmocnienia

Wybierz wierzchnią kartę z dowolnej Talii Zaopatrzenia Podstawowego lub z jednej ze swoich Talii Zaopatrzenia Umiejętności. Wydadz ilość Mocy równą kosztowi wybranej karty, a następnie umieść nowo zakupioną kartę na swoim Stosie Kart Odrzuconych.

Zakupiona karta zawsze trafia na Twój Stos Kart Odrzuconych. Potasujesz cały Stos Kart Odrzuconych (w tym nowe karty), aby utworzyć nową talię, gdy tylko wyczerpiesz swoją talię i nadal będziesz potrzebował dobrać więcej kart.

UWAGA: Kiedy kupujesz Kartę Umiejętności z jednej ze swoich Talii Zaopatrzenia Umiejętności, zawsze musisz wziąć wierzchnią kartę. Kolejność kart w Talii Zaopatrzenia Umiejętności jest stała i nie można jej zmienić. Jeśli po zakupie Karty Umiejętności odkryjesz Kartę Zwrotu Akcji na wierzchu tej talii, karta ta zostaje automatycznie odblokowana. Natychmiast ją pozyskujesz i kładziesz przed sobą w swoim obszarze Kart Zwrotów Akcji, chyba że zaznaczono inaczej.

Nie ma limitu liczby kart, które możesz kupić podczas swojej tury.



Karty Zwrotu Akcji

Większość Kart Zwrotów Akcji zapewnia trwale efekty pasywne. Niektóre jednak zamiast tego oferują potężne zdolności jednorazowego użytku. Niezależnie od tego, Karty Zwrotów Akcji są istotną częścią rozwoju Twojej postaci i jej strategii.

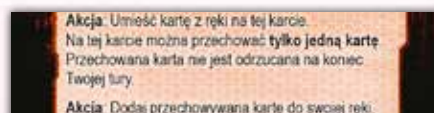
Każda Talia Zaopatrzenia Umiejętności zawiera dwie Karty Zwrotu Akcji: pierwsza znajduje się pod dwiema Kartami Umiejętności poziomu 2, a druga znajduje się na spodzie talii.

Pierwsze Karty Zwrotu Akcji w różnych Taliach Zaopatrzenia Umiejętności są różne, podczas gdy drugie są zwykle identyczne.

Jeśli Karta Zwrotu Akcji znajduje się na wierzchu Talii Zaopatrzenia Umiejętności po zakupieniu z niej Karty Umiejętności (lub z powodu efektu gry), zostaje automatycznie odblokowana. Natychmiast ją pozyskujesz i kładziesz przed sobą w swoim obszarze Kart Zwrotów Akcji chyba, że zaznaczono inaczej.

Akcje Komponentów

Oprócz powyższych akcji, niektóre komponenty pozwalają na wykonanie unikalnych akcji na nich opisanych. Każda Akcja Komponentu jest poprzedzona pogrubionym słowem „**Akcja**”.



Ważne terminy

Zadaj X Obrażeń: Po zadaniu przeciwnikowi Obrażeń, przeciwnik musi najpierw użyć swojej Obrony, aby zmniejszyć otrzymywane Obrażenia. Następnie otrzymuje pozostałe Obrażenia, co zmniejsza jego PŻ.

Strać X PŻ: Kiedy tracisz PŻ, bezpośrednio zmniejszasz swoje PŻ, ignorując Obronę.

Odzyskaj X PŻ: Kiedy odzyskasz PŻ, Twoje obecne PŻ wzrastają o X.
UWAGA: PŻ postaci nie może przekroczyć jej Maksymalnego Limitu PŻ.

Zasięg X: Efekt karty działa na przeciwnika w Zasięgu X. **UWAGA:** Jeśli przeciwnik znajduje się poza Zasięgiem X, tej karty nie można użyć.

Zasięg + X: Zasięg efektu karty zostaje zwiększony o X.

Obrażenia X: Zadajesz przeciwnikowi X Obrażeń.

Obrażenia + X: Obrażenia, które zadajesz przeciwnikowi, są zwiększone o X.

Obrona X: Zwiększ swoją Obronę o X. **UWAGA:** Poziom Obrony postaci nie może przekroczyć jej Maksymalnego Limitu Obrony.

Odepchnięcie X pól: Zmuszasz przeciwnika do odsunięcia się o X pól od Ciebie. Jeśli przeciwnik nie może się cofnąć z powodu dotarcia do krawędzi Toru Walki, przestaje się poruszać. **UWAGA:** To nie jest Akcja Ruchu przeciwnika.

Efekty trwałe: Karta z trwałym efektem i wymagana do niej Karta Podstawowa (jeśli jest to Karta Umiejętności) nie zostanie odrzucona z Twojego obszaru gry na koniec Twojej tury. Pozostaną tam, aby przypomnieć Ci o ich efektach w grze, aż do Fazy Odświeżania Twojej następnej tury.

Dobierz X kart: Dobierz X kart z wierzchu swojej talii. Jeśli Twoja talia wyczerpie się podczas tego procesu i nadal musisz dobrać więcej kart, przetasuj swój Stos Kart Odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie dobierz pozostałe karty.

Odkryj X kart ze swojej talii: Odkryj X kart z wierzchu swojej talii i postępuj zgodnie z tekstem efektu gry dotyczącego odkrytych kart. Jeśli Twoja talia wyczerpie się podczas tego procesu i nadal musisz odkryć z niej więcej kart, przetasuj swój Stos Kart Odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie odkryj pozostałe karty.

Zagraj kartę: Kiedy zagrywasz kartę, umieść ją w swoim obszarze gry, a nie na Stosie Kart Odrzuconych. Karty w Twoim obszarze gry pozostaną tam podczas Twojej Fazy Aktywacji.

Odrzuć kartę: Kiedy odrzucasz kartę, umieść odrzuconą kartę bezpośrednio na Stosie Kart Odrzuconych.

Zniszcz kartę: Kiedy zniszczysz kartę, usuń ją z gry i odłóż do pudełka (chyba, że zaznaczono inaczej).

Zyskaj X Mocy: Przesuń wskaźnik Mocy o X pól w prawo wzdłuż Toru Mocy. Limit Mocy to 25.

Wydadź X Mocy: Przesuń wskaźnik Mocy o X pól w lewo wzdłuż Toru Mocy.

Do X: Możesz wybrać wartość od 0 do X.

Możesz: Jeśli tekst efektu gry zawiera słowo „możesz” oznacza to, że możesz zastosować ten efekt lub nie. Jeśli tekst efektu gry nie zawiera słowa „możesz”, musisz zastosować ten efekt gry, gdy go używasz.

Przeglądanie Stosu Kart Odrzuconych

Stos Kart Odrzuconych każdej postaci to informacja publiczna. W dowolnym momencie możesz sprawdzić Stos Kart Odrzuconych przeciwnika.

UWAGA: Możesz także sprawdzić liczbę kart w talii przeciwnika.

Czas rozstrzygnięcia efektów reakcji

Czasami akcje przeciwnika mogą wywołać reakcję. Jednak mogą one zostać uruchomione dopiero po całkowitym rozpatrzeniu aktualnej akcji aktywnej postaci.

Na przykład Zwrot Akcji Czerwonego Kapturka „Kaptur ochronny” (132) pozwala jej odrzucić Kartę Umiejętności z ręki, aby zmniejszyć zadawane jej Obrażenia. Może to jednak zrobić dopiero po tym, jak aktualna akcja przeciwnika zostanie w pełni rozpatrzona. Królowna Śnieżka używa swojego epickiego „Deszczu luster” (172), który zadaje 3 Obrażenia i zmusza Czerwonego Kapturka do odrzucenia całej ręki, a następnie dobrania 4 kart. W tym momencie Czerwony Kapturek musi odrzucić całą swoją rękę i najpierw dobrać 4 karty, a następnie może zdecydować, czy chce odrzucić Kartę Umiejętności ze swojej nowej ręki, aby zmniejszyć zadawane jej Obrażenia.

UWAGA: Wybór Karty Epickiej, gdy Twoje PŻ są obniżone do lub poniżej Punktu Krytycznego, to reakcja.

Wartości nie mogą być zmniejszone poniżej zera

Wartości w tej grze nie mogą być mniejsze niż zero. Jeśli wartość zostałaby zmniejszona poniżej zera, jest traktowana jako zero.

Faza Końcowa

Na koniec swojej tury rozpatrz poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Zredukuj Tor Mocy do 0.

Moc, której nie wydałeś podczas swojej Fazy Aktywacji, nie może zostać przeniesiona na następną turę. W tym momencie wartość Mocy musi zostać zredukowana do 0.

UWAGA: Wartość Mocy postaci zostaje zredukowana do 0 tylko w tym kroku Fazy Końcowej. Niektóre efekty w grze mogą pozwolić, by postać zyskała Moc po tym kroku lub poza jej turą.

2. Odrzuć wszystkie karty z ręki.

Karty, których nie użyłeś podczas Fazy Aktywacji, nie mogą być przechowywane. Jeśli w tej fazie masz jeszcze jakieś karty na ręce, musisz je odrzucić na swój Stos Kart Odrzuconych.

3. Odrzuć wszystkie karty ze swojego obszaru gry z wyjątkiem tych, które mają Efekty trwałe.

Karty, które zagrałeś podczas Fazy Aktywacji, zostaną w tym momencie odrzucone z Twojego obszaru gry na Twój Stos Kart Odrzuconych, z wyjątkiem tych z Efektami trwałymi i wymaganymi przez nie Kartami Podstawowymi.

Karta z Efektem trwałym i wymagana Karta Podstawowa, którą zagrałeś podczas Fazy Aktywacji, pozostaną w Twoim obszarze gry, aby przypomnieć Ci o ich efektach, dopóki nie zostaną odrzucone podczas Fazy Odświeżania Twojej następnej tury.

4. Dobierz 6 kart ze swojej talii.

Dobierz 6 kart z wierzchu swojej talii. Za każdym razem, gdy musisz dobrać kartę, a Twoja talia jest pusta, przetasuj swój Stos Kart Odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

5. Rozpatrz efekty „Na koniec Twojej tury”.

Rozpatrz wszystkie inne efekty gry, które muszą zostać rozpatrzone na koniec Twojej tury, w dowolnej kolejności.

Po rozpatrzeniu tych kroków na koniec swojej tury, Twoja tura dobiega końca. Twój przeciwnik wykonuje swoją turę. Gra toczy się w ten sposób, dopóki jeden z graczy nie pokona przeciwnika i wygra grę.

TRYB 2V2

W **Twisted Fables** czterech graczy może grać w Trybie 2v2 dzięki opcjonalnemu **Zestawowi Rozszerzającemu 2v2**.

Przygotowanie do gry 2v2

1. Wybór drużyny i postaci.

Podziel graczy na dwie drużyny, po dwóch graczy. Każdy gracz musi siedzieć z przeciwnikami po swojej lewej i prawej stronie.

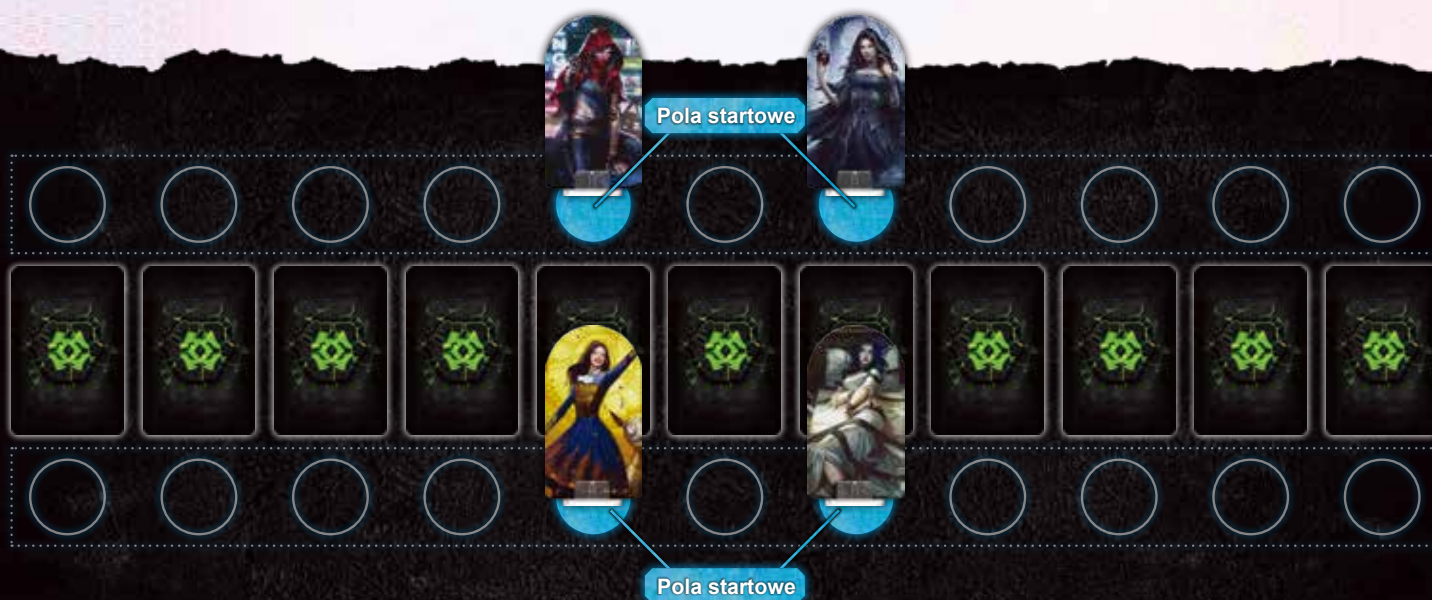
Następnie każdy gracz wybiera postać, tak jak w Trybie 1v1. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w sprawie wyboru, potasuj wszystkie karty postaci i losowo rozdaj po jednym każdemu. (Alternatywnie gracze mogą zdecydować o własnej metodzie selekcji).

2. Przygotuj Tory Walki.

W Trybie 2v2 potrzebne są dwa Tory Walki. Umieść 11 zakrytych Kart Reliktów w rzędzie na środku stołu. Dwa Tory Walki leżą po obu stronach tego rzędu, jak pokazano na poniższej grafice. Efekty Kart Reliktów nie będą używane, chyba że do gry zostanie dodany Tryb Reliktów.

Wybierz postać, która rozpocznie grę. Począwszy od niej w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza swoją postać na jednym z pustych pól startowych torów. **UWAGA:** Dwie postacie z tej samej drużyny nigdy nie mogą znajdować się na tym samym Torze Walki.

Gracze mogą w tym momencie dodać do gry Tryb Reliktu.



Tory Walki w Trybie 2v2

3. Przygotuj Podstawowe Talie Zaopatrzenia.

Ten proces jest taki sam jak w Trybie 1v1. Więcej informacji na temat tego procesu można znaleźć w części „Przygotowanie podstawowych Talii Zaopatrzenia” na stronie 6.

4. Przygotuj postacie.

Ten proces jest taki sam jak w Trybie 1v1. Więcej informacji na temat tego procesu można znaleźć w części „Przygotowanie postaci” na stronie 7.

5. Rozpocznij grę.

Pierwszy gracz dobiera **cztery** karty ze swojej talii, każdy kolejny dobiera **sześć**. Każdy gracz może skorzystać z zasady Mulligan, wtasowując wszystkie karty z ręki z powrotem do swojej talii i dobierając ponownie. Gra jest gotowa do rozpoczęcia.

Kolejność tur

W Trybie 2v2 gra toczy się przez serię tur, podobnie jak w Trybie 1v1. Każda postać kończy całą swoją turę, zanim kolejna może rozpocząć swoją. Jednak w przeciwieństwie do Trybu 1v1 kolejność tur będzie się zmieniać wraz z postępem gry:

- Kiedy żadna postać nie została jeszcze pokonana, tury rozgrywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara począwszy od pierwszego gracza. (1., 2., 3., 4., 1., 2., 3., 4. gracz - 1. i 3., oraz 2. i 4. są w tej samej drużynie)
- Gdy drużyna traci postać, a przeciwników jest wciąż dwóch, pozostała przy życiu bohaterka przejmuje jej miejsce w cyklu tur. (1., 2., 3., 2. gracz - 4. gracz został wyeliminowany).
- Kiedy każda drużyna ma tylko jedną postać, kolejność tur jest taka sama, jak w Trybie 1v1.

Sekwencja tury

Każda postać rozgrywa swoją turę, tak jak w Trybie 1v1, z jednym wyjątkiem: postacie mogą wykonywać nowy rodzaj akcji podczas Fazy Aktywacji: **Zmiana Toru Walki**.

Zmiana Toru Walki

Odrzuć z ręki Kartę Ruchu dowolnego poziomu (lub Kartę Uniwersalną), aby zmienić Tor Walki. Ustaw się na równoległym polu na drugim Torze Walki i zrób to samo ze swoim partnerem. **UWAGA:** Jeśli ta akcja spowoduje, że Ty lub Twój partner znajdziecie się na polu przeciwnika, nie możecie jej użyć. Pamiętaj, że dwie postacie z tej samej drużyny **nigdy nie mogą** znajdować się na tym samym Torze Walki.

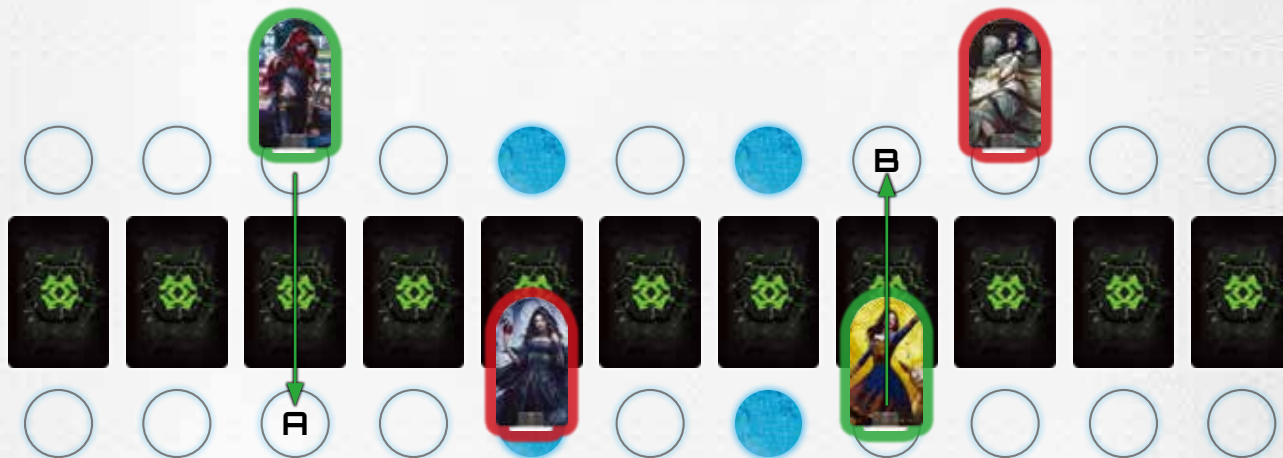
UWAGA: Kiedy Twój partner zostanie pokonany (a przeciwna drużyna nadal ma dwie postacie), ciągle możesz zmieniać Tor Walki, po prostu ignorując część akcji swojego partnera.

UWAGA: Kiedy pokonasz jedną z postaci przeciwnej drużyny oraz jesteś jedyną pozostałą postacią w swojej drużynie, przeciwnik musi natychmiast przejść na Twój Tor Walki (bez odrzucania Karty Ruchu). Jeśli to umieściłoby go na Twoim polu, zamiast tego zajmuje Pole Startowe najdalej od Ciebie na Twoim Torze Walki. Gdy w obu drużynach pozostanie tylko jedna postać, akcja Zmiany Toru Walki **nie jest już dostępna**.

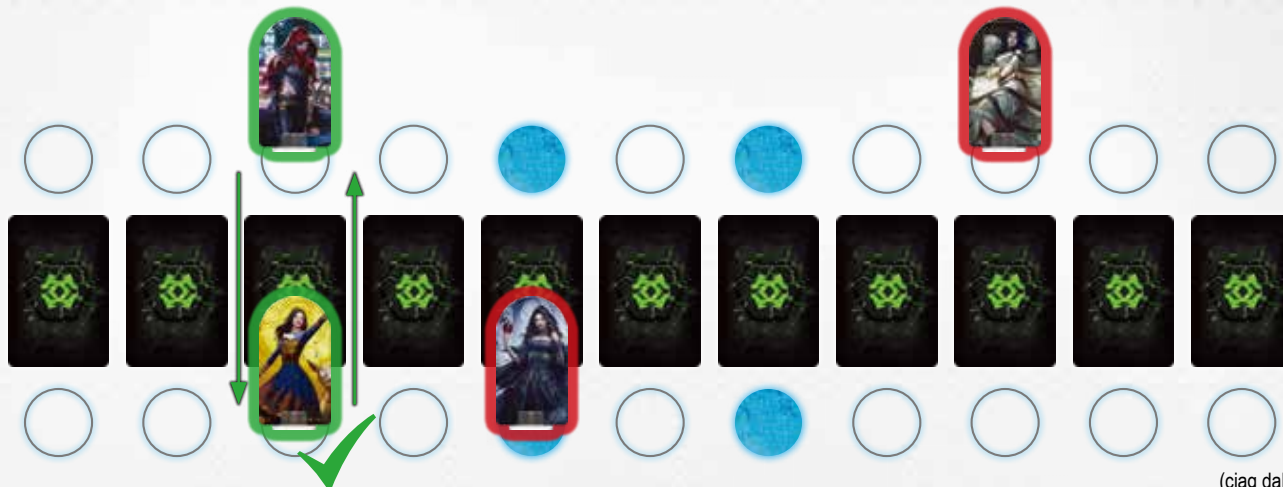
UWAGA: Pojęcie Zasięgu dotyczy tylko przeciwników na tym samym Torze Walki. Przeciwnicy na przeciwnych Torach Walki nie znajdują się ani w Zasięgu, ani poza Zasięgiem.

Przykład Zmiany Torów Walki:

Czerwony Kapturek chce zmienić Tor Walki ze swoją partnerką Alicją za pomocą akcji Zmień Tor Walki. Odrzuca Kartę Ruchu z ręki, aby umieścić się na polu A, jednocześnie umieszczając swojego partnera na polu B.

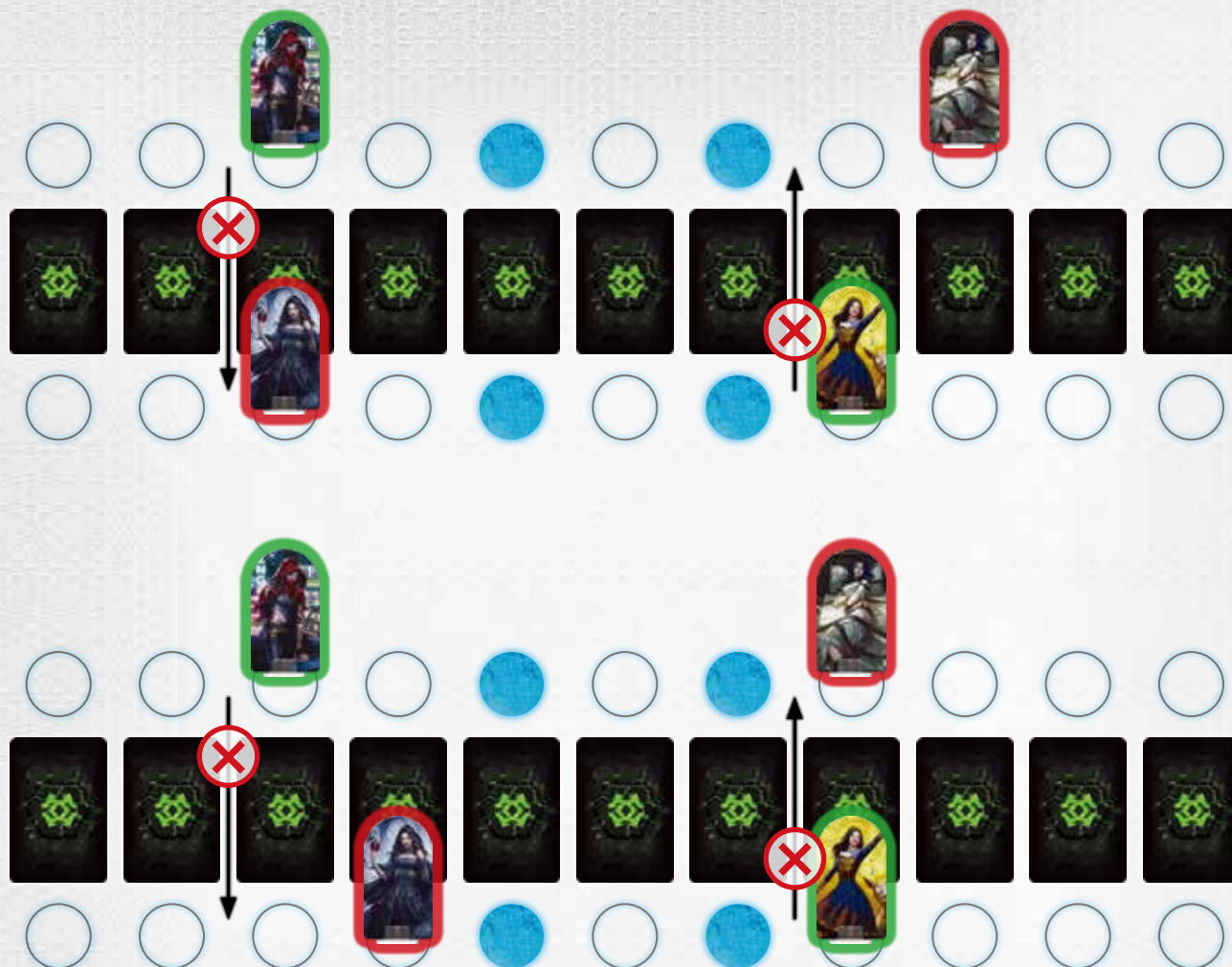


W sytuacji pokazanej poniżej Czerwony Kapturek nadal może zamienić się Torem Walki ze swoim partnerem, ponieważ nigdy nie zajmowałoby tego samego pola.



(ciąg dalszy)

W dwóch przedstawionych poniżej sytuacjach Czerwony Kapturek nie może zamienić się Torem Walki ze swoim partnerem, ponieważ jeden z nich zająłby pole innej postaci.



Pokonana postać

Po pokonaniu postaci wszystkie jej komponenty i karty są usuwane z gry.

UWAGA: Po pokonaniu Królowy Śnieżki jej przeciwnicy muszą usunąć z rąk, Stosów Kart Odrzuconych oraz z talii **Karty Trucizny**, a następnie przetasować swoje talie.

Udostępnione informacje

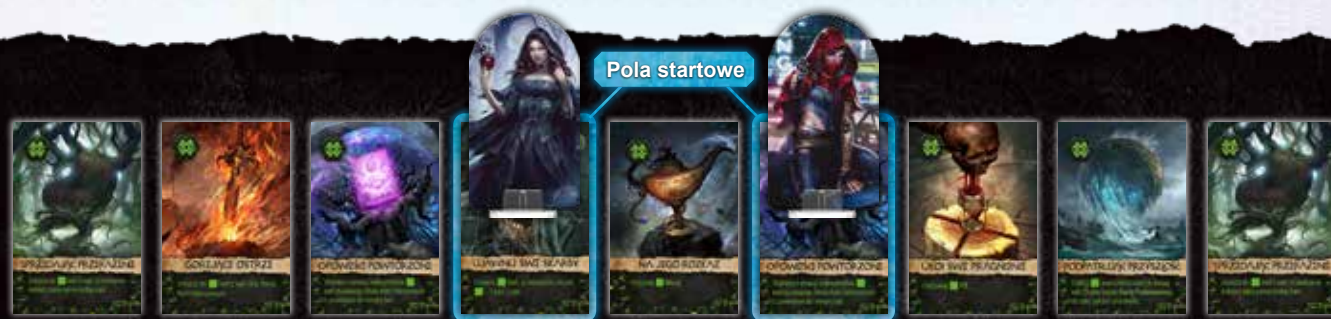
W Trybie 2v2 dwie postacie z tej samej drużyny nie mogą dzielić się informacjami o swoich kartach. Mogą jednak oferować sugestie, takie jak „Możesz zmienić Tor Walki i pozwolić mi się z nią uporać”, „Ratuj mnie” lub „Myślę, że kupiłeś za dużo Kart Umiejętności”.



TRYB RELIKTÓW

Doświadczeni gracze mogą grać w Trybie Reliktów, który zapewnia kolejny poziom strategii w grze.

Aby dodać ten tryb do gry, potasuj 50 Kart Reliktów i utwórz zakrytą Talię Reliktów podczas kroku 2. przygotowania („Przygotowanie Toru Walki”). Następnie umieść dziewięć (Tryb 1v1) lub jedenaście (Tryb 2v2) odkrytych Kart Reliktów w rzędzie na środku stołu, aby utworzyć Tor(y) Walki.



Przygotowanie do gry 1v1 z Trybem Reliktów

UWAGA: W Trybie 2v2 równoległe pola na obu Torach Walki mają tę samą Kartę Reliktu. Traktuj każdą Kartę Reliktu, jakby znajdowała się na obu Torach Walki jednocześnie.

Podczas swojej Fazy Aktywacji postać może wykonać nowy rodzaj akcji: **Użyj Karty Reliktu.**

Użyj Karty Reliktu

Limit raz na turę. Odrzuć Kartę Umiejętności z ręki, aby aktywować efekt Karty Reliktu na swoim aktualnym polu. Następnie odrzuć tę Kartę Reliktu na Stos Kart Odrzuconych.

Karty Reliktów zapewniają różne efekty w grze. Siła efektu zależy od wartości umiejętności (●) odrzuconej Karty Umiejętności.

Na koniec swojej tury, po wykonaniu wszystkich kroków, uzupełnij puste miejsce toru odsłaniając wierzchnią kartę z Talii Reliktów i kładąc ją odkrytą na pustym polu. Jeśli Talia Reliktów jest pusta, potasuj Stos Odrzuconych Kart Reliktów, aby utworzyć nową Talię Reliktów.

UWAGA: Kiedy aktywujesz efekt Karty Reliktu „AbraKadabra”, zagraj Kartę Umiejętności, którą właśnie odrzuciłeś do swojego obszaru gry, zamiast odkładać ją na swój Stos Kart Odrzuconych.

UWAGA: Kiedy aktywujesz efekt Karty Reliktu „Nawigując sny”, nie możesz wyszukać Karty Epickiej, ani żadnego innego rodzaju karty bez poziomów.

Przykład użycia Karty Reliktu:

Czerwony Kapturek używa Karty Reliktu „Na jego rozkaz” na swoim polu. Odrzuca umiejętność poziomu drugiego (która zapewnia wartość umiejętności 2) z jej ręki, aby użyć efektu Karty Reliktu („zyskać ● Mocy”), aby uzyskać 2 punkty Mocy.



CZERWONY KAPTUREK

Ojciec Czerwonego Kapturka miał coś niepożądanego u polityka - sumienie, ale to go nie zabiło. On i jego rodzina zginęli, bo ukrył pewną potężną technologię przed jeszcze potężniejszymi ludźmi. Pewnego popołudnia banda wynajętych zabójców śledziła skrycie Czerwonego Kapturka w jej drodze do domu ze szkoły. Wypatroszyli dom w poszukiwaniu urządzenia, ale kiedy to nie przyniosło skutku, zrobili to samo z rodziną Czerwonej. Ją rozplatali jako ostatnią i byli bardzo zaskoczeni odkryciem w jej wnętrzu swej nagrody. Podczas gdy zgraja świętowała odkrycie, jeden z zabójców zwrócił się przeciwko swej załodze, mordując ich wszystkich. Zabrał dziewczynę oraz urządzenie do obskurnego warsztatu cyberulepszeń, gdzie rozpoczął się proces scalania ciała z metalem. W jej brzuchu zamontował płaskie niczym polerowany kamień drony wspomagane SI oraz zwrócił Czerwonej, co już w niej było wcześniej - kule emanującą nieograniczoną energią pozaziemskiego pochodzenia. Zszywając ją, zakończył pracę wypalając na jej brzuchu piętno wilczej głowy.

Czerwona wyrwała się ze snu. Z przerażeniem stwierdziła, że zarówno jej życie, jak i ciało zostały bezpowrotnie zmienione. Rozglądając się zdała sobie sprawę, że jest zupełnie sama. Czerwona w szoku wędrowała po ulicach miasta. Prawie się poddała, kiedy usłyszała w głowie dziwny wilczy pomruk. Pokazał jej, jak wykorzystać nowe ciało i jak przeżyć. To nauczyło ją kierować i wyzwalać swój gniew. Czerwona już nie tylko mogła przeżyć, ale stała się mścicielem - zabójczynią, której imię wywołało strach w całym podziemiu. Przywdziewając symbol swojej niewinności, czerwony płaszcz z kapturem wykorzystwała jątrzącą się w niej przemoc wilka do zrobienia w ciemności tego, czego jej ojciec nie mógł zrobić w świetle. Czerwona wtedy o tym nie wiedziała, ale znajdowała się na kursie kolizyjnym z mroczną mistrzynią marionetek, Tkaczką Opowieści. I ta konfrontacja zmieni wszystko na zawsze - łącznie z nią samą.

Mocne strony

Czerwony Kapturek doskonale sprawdza się w szybkim pokonywaniu przeciwników na odległość. Wszystkie trzy kategorie jej Umiejętności obejmują ataki zasięgowe i mogą zadawać spore obrażenia. Może również zwiększyć siłę swoich Umiejętności, odrzucając inne Karty Umiejętności. W rezultacie w jej ręce nie będzie zbyt wielu zmarnowanych kart. Po odblokowaniu dolnych Kart Zwrotu Akcji z Talii Zaopatrzenia Umiejętności, Czerwony Kapturek zyskuje możliwość przechowywania kart między turami, oferując nową warstwę strategii. Dodatkowo, wszystkie jej trzy Karty Epickie zawierają potężne efekty. Czerwony Kapturek to najprostsza i przyjazna nowym graczom postać.

Słabe strony

Czerwony Kapturek ma najniższe PŻ, więc musi szybko wykończyć przeciwnika. Ponadto, ponieważ w dużym stopniu polega na swoich Umiejętnościach (co będzie kosztować wiele jej Kart Podstawowych), w większości przypadków nie gromadzi dużo Mocy.

Wskazówki

- „Podkręcenie rdzenia” (124) i „Przemiana zmysłów” (140) mogą być uruchomione jednocześnie. W tym przypadku musisz odrzucić Kartę Umiejętności z ręki za każdą z nich. Pamiętaj jednak, że gdy używasz Umiejętności , te dwa Zwroty Akcji nie działają.
- Kiedy używasz Umiejętności  lub Karty Epickiej „Nawalnica ołowiu” (147), nie musisz w ogóle odpychać przeciwnika.



KRÓLEWNA ŚNIEŻKA



Kiedy Królowna Śnieżka była młoda, wyrocznia ogłosiła, że pewnego dnia dziewczyna dorośnie, by zalać królestwo ciemnością - ostatecznie je niszcząc. Jej przejęci królewscy rodzice zapytali, jak zapobiec tej katastrofie, a wyrocznia odpowiedziała: nakarm dziecko jednym z zatrutych jabłek proroka, zanim będzie za późno. Mijały lata, a rodzice obserwowali, jak dziewczynka dorasta, szukając oznak zła w pięknej młódce. Niestety, Śnieżka wykazała niepokojącą ciekawość mrocznymi sztukami - i dziwny zwyczaj mówienia do swojego ozdobnego lustra, jakby żyło. Bezsilna królowa zdała sobie sprawę, że nadszedł czas, by użyć jabłka.

Plan powiódł się bez zarzutu i następnego ranka po zjedzeniu jabłka służba Śnieżki znalazła ją nieruchomą w łóżku. Jej zrozpaczeni rodzice zamówili dla niej piękną kryształową trumnę, grzebiąc ją w królewskiej krypcie. Jedynym problemem było to, że z jakiegoś powodu Śnieżka nie pozostała martwa. Obudziła się uwięziona w swoim kryształowym grobowcu. Z każdym mijającym dniem, tygodniem i miesiącem stawała się coraz bardziej zdesperowana i szalona. Śnieżka wezwała ciemne moce na pomoc oferując w zamian swe ciało jako ich awatar. Moce odpowiedziały, wzywając do krypty siedmiu podróżujących rycerzy, którzy ją uwolnili. Śnieżka powstała już nie jako piękna dziewczyna, ale jako szalona kobieta rządna zemsty. Zamieniając siedmiu rycerzy w śmiercionośne węże, siała spustoszenie w królestwie, najpierw zabijając wyrocznię i jej rodziców, po czym zwróciła uwagę na masy. Gdy wreszcie królestwo obróciło się w ruinę Śnieżka odeszła. Wędrowała po krainach, stając się mroczną plotką lub przerażającą bajką na dobranoc dla dzieci - choć w jej przypadku szept były prawdziwe. Śnieżka tułała się setki lat przez nieznanne ziemie, od czasu do czasu natknąwszy się na lokalną wioskę. A kiedy już to zrobiła, ucztowała do syta.

Mocne strony

Królowna Śnieżka jest ekspertem w niszczeniu talii wroga i zatrutowaniu przeciwników na śmierć. Trucizna omija Obronę przeciwnika i trafia prosto do PŻ. Wszystkie jej kategorie Umiejętności mogą rozprzestrzeniać truciznę, ale każda z nich skupia się na innych aspektach: dostarczaniu trucizny w ogromnych dawkach, przyspieszaniu cyklu talii przeciwnika lub szybkim zbliżaniu się do niego.

W miarę trwania gry przeciwnikowi coraz trudniej będzie zorganizować skuteczną taktykę i będzie stałe tracić PŻ. Dlatego nierozsądnie jest przeciągać walkę z Królową Śnieżką.

Słabe strony

Większość ataków Królowy Śnieżki ma bardzo krótki zasięg. Zbliżanie się do przeciwnika może w niektórych przypadkach być trudne, zwłaszcza gdy wróg atakuje z dużej odległości. Dodatkowo, aby wywołać znaczący efekt trucizna potrzebuje czasu. W połączeniu z brakiem zdolności defensywnych Śnieżka zazwyczaj będzie w gorszej sytuacji we wczesnej fazie gry, zyskując na sile dopiero w końcowym etapie rozgrywki.

Wskazówki

- ▶ Efekt „Zatrutej czystości” (155, 163 i 171) kumuluje się z efektami Kart Trucizny. Każda Karta Trucizny spowoduje, że przeciwnik straci 1 dodatkowy PŻ za każdą odblokowaną „Zatrutą czystość” po wejściu na Stos Kart Odrzuconych przeciwnika.
- ▶ Kiedy użyjesz epickiego „Deszczu luster” (172), efekt tej karty zostanie w pełni rozpatrzony, zanim przeciwnik będzie mógł użyć jakiegokolwiek reakcji. Ta karta może potencjalnie zmusić przeciwnika do odrzucenia swojej Karty Epickiej, jeśli zostanie użyta we właściwym czasie.

ŚPIĄCA KRÓLEWNA

W szesnaste urodziny rodzina Śpiącej Królowny była zszokowana odkryciem jej pograżonej w czymś, co uważali za śpiączkę. Szybko okazało się jednak, że tak nie jest. Nastolatka wciąż mamrotała i poruszała się niespokojnie, jej powieki trzepotały, na przemian otwierając i zamykając się. Królowna od czasu do czasu budziła się nawet na tyle, by wchodzić w interakcje z dziwnymi mrocznymi istotami, które okresowo manifestowały się w pokoju wokół niej. Jej rodzina próbowała wszystkiego co mogła, aby wyrwać ją z odrętwienia, ale nic nie działało. Niemal odetchnęli z ulgą, gdy przybyli do ich domu mężczyźni oznajmili, że zabierają Śpiącą Królowną do szpitala psychiatrycznego. Rodzice mieli nadzieję, że w końcu uda jej się wyzdrowieć. Nie wyzdrowiała, ale w końcu się obudziła.

Institucja nie była tak naprawdę szpitalem, ale raczej placówką specjalizującą się w badaniu „uzdolnionych” osób. Przeprowadzili niezliczone testy na dziewczynie, traktując ją bardziej jak kawałek mięsa niż człowieka, gdy starali się znaleźć źródło mrocznych manifestacji. Krępowali ją i maltretowali, poddając barbarzyńskiemu traktowaniu. Ostatecznie to jeden z tych nieudanych eksperymentów obudził nastolatkę i skazał ich wszystkich. Kiedy Śpiąca Królowna się obudziła, była niepokojąco odmieniona. Czarne cienie spływały z jej oczu po policzkach. Wstając, rozerwała więzy jak sznurek i otworzyła bramę do innego świata pełnego żywych cieni. Istoty zalały budynek, masakrując oprawców ich awatara. Gdy placówka rozbrzmiewała krzykami lekarzy i sanitariuszy, Śpiąca Królowna sennie wyszła przez frontowe drzwi w rozległy świat poza nimi, nigdy nie zwracając sobie głowy zniszczeniem, jakie pozostawiła po sobie.



Mocne strony

Śpiąca Królowna ma bardzo wysokie maksymalne PŻ. Można je poświęcić jako dodatkowy zasób, aby zwiększyć siłę Umiejętności. Po otrzymaniu określonej ilości Obrażeń Królowna się Przebudzi, co znacznie poprawi jej zdolności. Śpiąca Królowna jest bardzo ofensywną postacią. W sprzyjających okolicznościach jest w stanie zadać ogromne Obrażenia i poważnie zranić przeciwnika. Po zostaniu ekspertem w jednej ze swoich kategorii Umiejętności, ma również szansę na odzyskanie PŻ.

Słabe strony

Śpiąca Królowna bardzo koncentruje się na atakach, ale jej Obrona i mobilność są słabe. Mimo, że może zadawać ogromne Obrażenia, musi starannie wybrać moment, aby zmaksymalizować potencjał swojego ataku, co może być trudne dla nowych graczy. Strategiczne przełączanie się między Trybem Przebudzenia, a Trybem Uśpienia jest czasami trudne do wykorzystania dla nieobeznanych z nią graczy.

Wskazówki

- Podczas snu możesz zdobyć Żetony Przebudzenia, ale nie możesz ich wydawać (tj. musisz zignorować efekt gry związany z na Karcie Umiejętności). Po Przebudzeniu możesz wydać do 3 Żetonów Przebudzenia na raz, aby wzmocnić Umiejętność, ale nie możesz ich zdobywać (chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej).
- Możesz aktywnie zdobywać Żetony Przebudzenia za pomocą Umiejętności jeśli zdecydujesz się zadawać sobie Obrażenia. Pamiętaj jednak, że utrata PŻ nie zapewni Ci żadnych Żetonów Przebudzenia. (Patrz na przykład Umiejętność „Upuszczanie krwi” (196).)
- Kiedy aktywowany jest „Rytuał krwi” (204), nie możesz dodać do ręki Karty Uniwersalnej zamiast Karty Ataku ze Stosu Kart Odrzuconych.
- Nie możesz zmienić Toru Walki w Trybie 2v2 za pomocą efektu „Upuszczania krwi” (196).

ALICJA



Alicja żyła w utopii cudownego szaleństwa. Ona i inni mieszkańcy miasta Heart spędzali każdy dzień na paleniu obowiązkowej fajki wodnej, płynąc od jednej niespotykanej myśli do drugiej, okazynie przerywając swój stan napadami ochryplego śmiechu. Alicja była jednocześnie cenioną obywatelką, zręczną wynalazczynią i popularnym magiem zwanym Szalonym Kapelusznikiem. Pewnego dnia odkryła sposób na wykorzystanie magii i nauki do przeniesienia swojej świadomości do towarzyszącego jej automatonu - kota z Cheshire. Stan ten okazał się świetną zabawą, aż do dnia, w którym jako kot z Cheshire zawędrowała gdzieś, gdzie nie powinna. Alicja znalazła się w komnacie wypełnionej najwyższą elitą społeczeństwa. Stała przed nimi eteryczna istota: była czymś w rodzaju kobiety, ale jej zabarwiona na czerwono substancja zdawała się na przemian pojawiać i znikać. Napeliło to Alicję do tej pory nie znanym jej niepokojem. Pozostali w pokoju kłaniali się i płaszczyli przed kobietą, jak przed boginią, za co odpłacali się napelniając przygotowane fajki wodne czerwonym dymem zaczerpniętym ze swej istoty. Ludzie padali na twarz w podzięcie po czym stadnie kłębili się wokół fajek zachłannie wypalając ich zawartość.

Alicja obserwowała z przerażeniem, jak przywódcy miasta zataczali się z głośnym śmiechem. Zdała sobie sprawę, czym jest dym z fajek - narkotykiem mającym na celu stworzenie potulnych i niekwestionujących mas, dostarczanych przez kobietę, którą ledwo można zaklasyfikować jako człowieka. Całe jej społeczeństwo było kłamstwem napędzanym przez dziwny, nieziemski byt. Tego dnia Alicja przestała palić fajkę i stworzyła dla siebie nowy pseudonim - stała się potajemną bojowniczką o wolność nazywaną przez ludzi Królową Kier. Alicja natychmiast spotkała się z silną wrogością ze strony władz, ale to tylko przekonało ją, że jej działania były słuszne. Utrzymywała pozory jako dobra obywatelka i mag, aby zbić wścibskich ludzi z tropu. Używała kota z Cheshire do dywersji i Królowej, gdy okoliczności wymagały bardziej bezpośredniego podejścia. W ten sposób walczyła o uwolnienie swojego ludu. Alicja pragnie wydobyć swój świat z tego eterycznego szaleństwa, bez względu na koszty. Nadszedł czas, aby jej miasto się obudziło.

Mocne strony

Karty Podstawowe są ważne dla Alicji. Alicja może przełączać się między trzema różnymi stanami, z których każdy wzmacnia jeden rodzaj Karty Podstawowej, a osłabia inny. Alicja może zdecydować o swoim stanie na początku swojej tury w oparciu o karty, które aktualnie ma na ręce, aby zwiększyć swoją skuteczność do granic możliwości. Potrafi nawet zmieniać stany w swojej turze za pomocą Umiejętności, tworząc bardzo elastyczną strategię. Ma też własne sposoby na eliminowanie słabszych Kart Podstawowych ze swojej talii i dodawanie mocniejszych. Pamiętaj - Karty Podstawowe są niezbędne dla Alicji.

Słabe strony

Alicja posiada tylko jedną kategorię Umiejętności, która może zadawać Obrażenia. Obrażenia zadawane za pomocą Umiejętności, są ogólnie stosunkowo słabe. Dodatkowo, każdy odblokowany Zwrot Akcji w środku talii przynosi jej korzyści tylko wtedy, gdy znajduje się w określonym stanie, co znacznie zmniejsza częstotliwość aktywacji tych Zwrotów Akcji. Co więcej, Alicja musi zmienić swój stan na początku każdej swojej tury. Alicja to postać efektywna pod koniec gry. Musi najpierw przeżyć, zanim zdoła wykończyć wroga potężnymi ciosami.

Wskazówki

- ▶ Pamiętaj, że ilość Mocy, którą zdobywasz z Akcji Ataku, Obrony i Ruchu, nie jest zależna od premii efektów na Kartach Awatarów, ani na Karcie Epickiej „Chwamy dzień” (244). Na przykład, zagrywając Kartę Ataku poziomu trzeciego, aby wykonać Akcję Ataku, gdy Twoim Awatarem jest Królowa Kier, zadajesz 4 Obrażenia, ale zyskujesz 3 punkty Mocy. Jeśli Twoim Awatarem jest Szalony Kapelusznik, zadajesz 2 Obrażenia, nadal zyskując 3 punkty Mocy.
- ▶ Możesz zmienić swojego Awatara po użyciu Umiejętności w trakcie swoich tur, co może dać Ci więcej korzyści z Kart Awatarów. Musisz tylko dokładnie zaplanować kolejność zagrywanych kart.
- ▶ Twoje Zwroty Akcji mogą przynieść Ci korzyści tylko wtedy, gdy grasz jako odpowiedni Awatar.

MULAN

Był to dzień, który ocaleni na zawsze zapamiętają jako początek upadku ludzkości. Nekrozemsta pochodziła z gwiazd, ich armada przebiła się przez rubieże Układu Słonecznego. Początkowo dyplomaci szukali porozumienia z nowo przybyłymi. Ale po tym, jak Nekrozemsta poćwiartowała wszystkich ambasadorów na części okazało się, że intruzi nie są zainteresowani pokojem. Młoda Mulan zgłosiła się na ochotnika do walki, szybko wspinając się po szczeblach kariery ze względu na niezwykłą zdolność - ojciec wyszkolił ją w skupianiu swojej wewnętrznej Qi i wykorzystywaniu jej jako broń. Stając się przywódcą dywizji elitarniej grupy międzygwiezdnych oddziałów szturmowych, Mulan znalazła innych posiadaczy Qi i zebrała w zastraszająco efektywnej jednostce. Jej dywizja stała się wkrótce latarnią nadziei dla ludzkości i bezlitośnie parła naprzód przeciwko nekrozemście.

Na posterunku w pobliżu krawędzi Układu Słonecznego, siły Mulan starły się z Nekrozemstą w kluczowej bitwie. Niestety, Mulan była zbyt zarozumiała i zbyt zależna od wsparcia wojska - co okazało się katastrofalne. W krytycznej sytuacji flota wycofała się, pozostawiając Mulan i jej żołnierzy pod naporem fali Nekrozemsty. Cyborgi-szkielety wytepiły całą jej dywizję. Z nich wszystkich tylko Mulan uciekła z życiem, chociaż przypłaciła to prawą ręką. Okaleczona emocjonalnie i fizycznie, Mulan wycofała się do odległej placówki, w większości pomijanej zarówno przez ludzi, jak i Nekrozemstę, porzucając armię, która jako pierwsza ją porzuciła. W tym czasie ludzkość poniosła wiele miazdzących porażek. Nekrozemsta szalała w Układzie Słonecznym, tym razem napierając na Ziemię. Mulan zdała sobie sprawę, że jej nienawiść do wojska nie może przeważać nad jej nienawiścią do Nekrozemsty. Nie mogła dłużej patrzeć, jak jej gatunek walczy i umiera. Zbudowała więc dla siebie nowe ramię, którym mogła manipulować za pomocą swojego Qi i dzielić jako potężną broń. Samotna mścicielka Mulan wyruszyła siejąc zniszczenie wśród najeźdźcy. Być może nie uratuje ludzkości, ale przynajmniej Nekrozemsta będzie wiedziała, że ona i jej ludzie sprawili jej ból.



Mocne strony

Mulan może używać Kart Obrony poza swoją turą, aby przeciwdziałać otrzymywanym Obrażeniom, jednocześnie zdobywając niezbędny zasób - mistyczną Qi. Mulan może użyć Qi, aby zwiększyć Obrażenia, ruch i dodać więcej kart do ręki poza swoją turą. Mulan może zmusić przeciwnika do losowego odrzucenia kart, jeśli uda jej się osaczyć go na krawędzi Toru Walki, dając jej w ten sposób szansę na pokrzyżowanie jego planów. Ma bardzo potężne Karty Epickie. Mulan ma również najbardziej zrównoważony Atak, Obronę i Ruch.

Słabe strony

Mulan ma najniższy Maksymalny Limit Obrony spośród wszystkich postaci. Jej Obrona opiera się głównie na Kartach Obrony trzymanyh w ręku poza jej turą. Wszystkie jej ataki zadające Obrażenia mają Zasięg 1, co zmusza Mulan do zachowania wysokiego stopnia mobilności. Co więcej, Mulan musi częściej, niż inne postacie podejmować ryzyko, aby zapędzić przeciwnika na skraj Toru Walki. Skuteczne używanie jej Qi jest również niezbędne do osiągnięcia zwycięstwa.

Wskazówki

- Pod koniec rozpatrywania Twojej Umiejętności  lub , jeśli przeciwnik znajduje się na skraju Toru Walki, możesz losowo odrzucić kartę z jego ręki. Efekty tych Umiejętności powinny zostać w pełni rozpatrzone, zanim przeciwnik będzie mógł użyć jakichkolwiek reakcji. W rezultacie masz szansę odrzucić kartę, która może zostać użyta jako reakcja.
- Kiedy używasz Umiejętności , musisz odepchnąć przeciwnika o  pola, jeśli to możliwe.
- Kiedy przeciwnik zada Ci Obrażenia podczas swojej tury, możesz odrzucić Kartę Uniwersalną zamiast Karty Obrony, aby aktywować swoją specjalną zdolność. Kiedy przeciwnik zada Ci Obrażenia, nawet jeśli Obrażenia wynoszą 0, nadal możesz użyć swojej specjalnej zdolności, aby zdobyć Qi.
- Twoja Umiejętność specjalna nie może zostać aktywowana podczas Twojej tury. Na przykład, jeśli zranisz Kaguyę podczas swojej tury, a ona zada Ci Obrażenia za pomocą swoich specjalnych zdolności, nie możesz użyć swojej zdolności, aby skontrować Obrażenia i zdobyć Qi.

KAGUYA

Niebo oświetlała pełnia księżyca, kiedy przed swoimi drzwiami pewna para znalazła zawiniątko z dzieckiem i bambusowym mieczem Shinai u boku. Para nie znalazła śladu rodziny dziewczynki, więc wychowali ją jak własną. Już za młodu Kaguya wiedziała, że tu nie pasowała, więc trzymała się na uboczu. Spędziła niezliczone godziny na cichej introspekcji. W szesnaste urodziny, rodzice podarowali jej bambusowy miecz, znaleziony przy niej tamtej nocy. Kiedy Kaguya wzięła miecz, poczuła jakby odzyskała brakujący kawałek siebie. Zaczęła codziennie ćwiczyć, aż pewnego dnia coś się w niej przebudziło.

Kaguya wygięła się w łuk, a przed jej oczyma przelatywały dziwne obrazy. Ujrzała boginię księżyca łączącą się z potwornym Yao Guai, tworząc po części bóstwo, a po części bestię. Patrzyła, jak dwór bogów wygnał boginię i obserwowała istotę pędzącą ku ziemi. Kiedy Kaguya się ocknęła, poczuła jak coś mrocznego się w niej porusza. To napierało z wnętrza, przemieniając jej palce w szpony. Z obrzydzeniem, Kaguya zdała sobie sprawę, że pod jej skórą żyło coś przerażającego. Kaguya rozpoczęła codzienną walkę, aby stłumić istotę lub całkowicie się jej pozbyć i wtedy zaczęła wyczuwać „innych”. Jej miasto było pełne grozy, złych istot krążących po ulicach. Wyczuwała je z taką pewnością, z jaką wiedziała, kiedy jest głodna. Być może byli ludźmi, a może nie, nieważne. Ich zapach do niej przemawiał. Tak więc, gdy wschodził krwawy księżyc, Kaguya rozpoczynała swoją misję: musiała położyć kres złu czającemu się w trzewiach jej miasta oraz odkryć, kim była i jak pozbyć się bestii czającej się w jej środku. Czy mogłaby wykorzystać mrok bestii, by wyciąć raka toczącego jej miasto? Czy jej dobre uczynki oczyszczą jej zbrukaną duszę? Kaguya zamierzała się dowiedzieć.

Mocne strony

Kaguya może zyskać większą Obronę dzięki Umiejętnościom i Zwrotom Akcji niż jakakolwiek inna postać. Po odblokowaniu jej Kart Zwrotu Akcji jej Maksymalny Limit Obrony zwiększa się. Co więcej, Obrona może służyć Kaguyi jako broń, co daje jej potężną odporność i możliwość kontrataku. Może użyć Kart Ataku poza swoją turą do wykonania kontrataku, a w trakcie swojej tury, Karty Obrony mogą posłużyć jako Karty Ataku. Kaguya ma również kilka różnych stylów. Może polegać na zabójczym kontrataku, zaciekle się bronić lub atakować z dystansu.

Słabe strony

Kaguya ma bardzo mało PŻ, co czyni ją podatną na ataki, gdy nie ma zbyt dużej Obrony. Obrażenia, które może zadać są mniejsze, niż u innych postaci. Całkowite rozwinięcie swoich Umiejętności zajmuje jej także trochę czasu.

Wskazówki

- Kiedy chcesz aktywować swoje specjalne zasady na karcie postaci, musisz poczekać, aż akcja przeciwnika zostanie w pełni rozpatrzona.
- Możesz użyć Karty Uniwersalnej zamiast Karty Ataku, gdy aktywujesz specjalną zdolność swojej postaci.
- Możesz użyć efektu „Szybkiego odwetu” (277) tylko podczas swojej tury, więc nie możesz użyć Karty Obrony, aby aktywować specjalne zdolności postaci poza swoją turą.
- Możesz użyć akcji z Karty Zwrotu Akcji „Niezwyczajny instynkt” (293) tylko przeciwko przeciwnikowi na tym samym Torze Walki. Efekty trwałych Kart Epickich „Powstający osąd” (298) i „Impulsywny szturm” (299) będą działać na przeciwnika na tym samym Torze Walki na początku Twojej następnej tury.

SKRÓT INSTRUKCJI

SEKWENCJA TURY

FAZA POCZĄTKOWA

Rozpatrz każdy efekt gry, który powinien zostać rozpatrzone na początku Twojej tury, w dowolnej kolejności.

FAZA ODŚWIEŻANIA (W KOLEJNOŚCI)

1. Odrzuć wszystkie karty ze swojego obszaru gry.
2. Zredukuj Obronę do 0.

FAZA AKTYWACJI

Podczas Fazy Aktywacji możesz wykonać każdą z poniższych akcji dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności (z wyjątkiem Skupienia i użycia Karty Reliktu):

- | | |
|---|---|
| ► Skupienie
(Pomiń całą Fazę Aktywacji). | ► Akcje Komponentów |
| ► Akcja Ataku | ► Użyj Umiejętności |
| ► Akcja Obrony | ► Użyj Karty Epickiej |
| ► Akcja Ruchu | ► Użyj Karty Reliktu
(Limit raz na turę. Tylko Tryb Reliktów). |
| ► Akcja Wzmocnienia | ► Zmiana Toru Walki
(Tylko w Trybie 2v2). |

FAZA KOŃCOWA (W KOLEJNOŚCI)

1. Zredukuj Moc do 0.
2. Odrzuć wszystkie karty z ręki, jeśli jakieś posiadasz.
3. Odrzuć wszystkie karty ze swojego obszaru gry, z wyjątkiem kart Efektów trwałych i wymaganych przez nie Kart Podstawowych.
4. Dobierz 6 kart ze swojej talii.
5. Rozpatrz wszystkie inne efekty gry, które powinny zostać rozpatrzone na koniec Twojej tury, w dowolnej kolejności.
6. Jeśli jest wolne miejsce na Kartę Reliktu, odkryj wierzchnią kartę z Talii Reliktów i umieść ją na pustym polu. (Tylko w Trybie Reliktu).

AKCJE

- **Skupienie.** Zanim zrobisz cokolwiek innego, możesz pominąć całą Fazę Aktywacji, aby zniszczyć kartę z ręki lub ze Stosu Kart Odrzuconych.
- **Akcja Ataku.** Zagraj dowolną liczbę Kart Ataku ze swojej ręki, aby zadać X Obrażeń przeciwnikowi w Zasięgu 1 i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości ataku (★) każdej zagranej właśnie Karty Ataku). Jeśli przeciwnik znajduje się poza Zasięgiem 1, nie możesz użyć tej akcji.
- **Akcja Obrony.** Zagraj z ręki dowolną liczbę Kart Obrony, aby zwiększyć swoją Obronę o X (ale nie więcej niż Twój Maksymalny Limit Obrony) i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości obrony (♥) każdej zagranej właśnie Karty Obrony).
- **Akcja Ruchu.** Zagraj dowolną liczbę Kart Ruchu z ręki, aby poruszyć się o X pól (jeśli to możliwe) w jednym kierunku i zyskać X Mocy. (X jest równe łącznej wartości Ruchu (▶) każdej zagranej właśnie Karty Ruchu).
- **Użyj Umiejętności.** Zagraj z ręki Kartę Umiejętności i wymaganą do niej Kartę Podstawową, aby wywołać efekt tej Karty Umiejętności.
- **Użyj Karty Epickiej.** Zagraj Kartę Epicką z ręki, aby wywołać jej efekt.
- **Akcja Wzmocnienia.** Wybierz wierzchnią kartę z Talii Zaopatrzenia Podstawowego lub jednej ze swoich Talii Zaopatrzenia Umiejętności. Wydadź Moc równą kosztowi wybranej karty, aby umieścić ją na swoim Stosie Kart Odrzuconych.
- **Akcje Komponentów.**
- **Użyj Karty Reliktu.** (Limit raz na turę). Odrzuć Kartę Umiejętności z ręki, aby wywołać efekt Karty Reliktu na Twoim aktualnym polu. Następnie odrzuć tę Kartę Reliktu. (Tylko w Trybie Reliktu).
- **Zmień Tor Walki.** Odrzuć Kartę Ruchu z ręki, aby zmienić Tor Walki. (Tylko Tryb 2v2).

AUTORZY GRY

Projekt gry: Gang Wang and Xiang Gao

Zespół fabularny Twisted Fables: Cherry Li, Roger Ho, and Byron Leavitt

Historie i edycja: Byron Leavitt

Kierownictwo artystyczne: Cherry Li

Projekt graficzny: Chris Doughman

Grafika: Denys Tsiperko, Ibrahim Swaid, Fajareka Setiawan, Pedro Sena

Kierownik produkcji: Cherry Li

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie: Marcin Lenkiewicz

Moje najgłębsze podziękowania kieruję do mojej żony Grace za jej wsparcie przez te wiele lat. Ta gra jest również dla mojej ukochanej Peach.
– Gang Wang

Jako człowiek mediów w branży gier planszowych, miałem zaszczyt uczestniczyć w tym projekcie. W ciągu ostatnich kilku lat, pisząc artykuły, przeprowadzając wywiady i nagrywając podcasty, obserwowałem, jak ta gra rozwija się od zera do rzeczywistości - proces, który z przyjemnością będę wspominał przez wiele lat. Mam nadzieję, że ta gra stworzy kwitnącą społeczność, która ją będzie wspierać i kochać. Zostańmy przyjaciółmi dzięki Twisted Fables.
– Xiang Gao