

TWISTED FABLES

LIVRE DES RÈGLES

TWISTED FABLES

Un frisson remonta le long de la colonne vertébrale de l'assassin cybernétique connue seulement sous le nom de Chaperon Rouge quand elle réalisa que quelqu'un l'observait. En se retournant, elle examina l'étrange endroit où elle était entrée et fixa les tâches d'ombre noires qui dansaient entre les bras robotiques des machines, les tapis roulants silencieux et les étranges caissons métalliques qui lui faisaient penser à des chrysalides qui jonchaient le sol. L'assassin ressentit un malaise croissant à mesure qu'elle avançait. Elle n'avait pas l'habitude d'être la proie.

Les yeux cybernétiques du Chaperon Rouge captèrent un mouvement. Aussi silencieuse qu'un loup, elle s'avança, dégainant ses pistolets et marqua une pause. Devant elle se trouvait une femme.

Elle était suspendue par d'étranges appareillages mécaniques, des tubes noirs reliant des ports sur son corps à des boîtes métalliques usées. Elle ne portait qu'un manteau blanc, ses cheveux blonds tombant en cascade sur son visage. Le Chaperon Rouge pencha la tête. Elle sentit immédiatement que cette femme était incroyablement dangereuse, mais quelque chose en elle captivait son attention. D'une certaine manière, elles étaient semblables, telles des sœurs. Mais c'était évidemment impossible : toute sa famille était morte.

La femme ouvrit les yeux. Ils étaient d'un blanc uniforme et flamboyant. «Toi», dit-elle. «Tu es venue à moi.»

L'assassin réalisa aussitôt sa monumentale erreur. Les bras motorisés qui tenaient l'autre femme en l'air s'abaissèrent dans un faible bourdonnement, les tuyaux noirs se déconnectant de son corps. Les yeux brillants de la femme blonde ne quittaient pas le Chaperon Rouge. L'assassin fit un pas en arrière : pour la première fois depuis très longtemps, elle ressentit un frisson de peur. Elle tourna les talons. Elle était là pour une seule raison : la Tisseuse de Contes. Autant s'éloigner le plus vite possible de la femme blonde qui n'était pas sa cible, avant qu'un combat ne devienne inévitable.

Le Chaperon Rouge franchit des doubles portes métalliques et se retrouva dans un large couloir stérile le long duquel s'ouvraient plusieurs portes. Se hâtant d'avancer, elle enclencha ses mécanismes de camouflage. Cela lui donnerait sans doute quelques précieuses secondes pour distancer la blonde qui ne devait pas être loin derrière.

Le Chaperon Rouge observait chaque porte qu'elle dépassait au fur et à mesure de sa progression, à la recherche d'un indice pouvant la mener à la Tisseuse ou lui permettre de disparaître. Elle avait été repérée : il y avait des chances que sa mission soit déjà compromise. La Tisseuse allait bientôt apprendre sa présence et l'assassin allait de nouveau perdre sa trace. Mais elle devait essayer de la trouver.

Après tout, elle n'avait jamais été aussi proche du mystérieux génie du crime.

Quelque chose poussa le Chaperon Rouge vers une porte sur sa droite. Elle regarda par la petite fenêtre qui se découpait à sa surface. La porte menait à un autre couloir quelconque. Mais son instinct la tirait. Elle n'avait pas de temps à perdre et elle se glissa par la porte, au moment où les doubles portes métalliques derrière elle s'ouvraient pour livrer le passage à la femme blonde.

Le Chaperon Rouge s'engagea silencieusement dans le couloir, jetant un œil derrière elle pour voir si sa poursuivante l'avait repérée mais tel n'était pas le cas. L'assassin atteignit une autre porte, jeta un bref coup d'œil à travers sa vitre et l'ouvrit, s'engageant dans un croisement en T, avant de se figer brusquement...

Des portes similaires menant à des passages identiques se trouvaient devant et derrière elle. Mais sur sa droite se trouvait une entrée chatoyante qui semblait mener vers un autre monde.

«Bienvenue au pays des djinns, mon enfant», murmura doucement une voix féminine. Le son s'insinua dans les canaux auditifs de la tueuse cybernétisée, caressant son esprit. «Emprunte ce passage, embrasse ton destin.»

Le Chaperon Rouge sentit immédiatement que c'était une mauvaise idée. Elle doutait fort de trouver la Tisseuse par là. C'était même probablement un de ses pièges ; un de ceux auxquels on ne pouvait échapper. Mais la curiosité fut la plus forte, se mêlant à un sentiment d'émerveillement qu'elle n'avait pas ressenti depuis son enfance, depuis que sa famille avait été massacrée.

La porte derrière elle s'ouvrit. «Te voilà», dit la femme blonde en étendant son bras vers le manteau du Chaperon Rouge qui l'esquiva en tournoyant pour lui faire face. «Qui es-tu ?» cria la tueuse. «Qu'est-ce que tu me veux ? Tu es une des marionnettes de la Tisseuse ?»

La femme hocha la tête sur le côté et répondit : «Tu as quelque chose dont j'ai besoin. La Tisseuse le veut aussi, mais je ne fais pas ça pour elle. Il y a un vide dans ma poitrine et dans ma tête. Ce que tu contiens va changer ça».

Le Chaperon Rouge en avait assez entendu : la femme ne travaillait peut-être pas pour la Tisseuse mais elle lui voulait clairement du mal. Elle ne pouvait pas la dépasser et s'enfuir dans le couloir suivant ne l'aiderait pas, alors elle opta pour le seul chemin restant. Elle exécuta un balayage sur la femme, la faisant tomber sur le sol en acier et plongea à travers le portail chatoyant.

L'assassin atterrit sur une terre dure, desséchée et sablonneuse. Les environs étaient parsemés de blocs rocheux et de plantes rases. Deux lunes étranges trônaient dans le ciel nocturne empli d'innombrables étoiles scintillantes et de nuages aux formes changeantes. Au loin, le Chaperon Rouge apercevait le sombre contour d'une forêt et d'une chaîne de montagnes qui encerclait le plateau où elle se tenait. Sur sa gauche s'étendaient les ruines poussiéreuses d'une ancienne métropole, qui se terminait près de la pente abrupte du plateau balayé par le vent.

En regardant par-dessus son épaule, elle remarqua que le portail qu'elle avait traversé était toujours là, suspendu dans les airs à environ un mètre du sol. L'autre femme se tenait derrière, examinant l'entrée chatoyante d'un air circonspect. Ce n'était qu'une question de temps avant qu'elle la franchisse. Se relevant, le Chaperon Rouge courut vers les ruines. Elle remarqua d'autres failles se dessinant dans la plaine, similaires à celle qu'elle avait empruntée. Qui passerait par ces portes ? S'agirait-il d'amis ou d'ennemis ? L'assassin sentait qu'elle n'allait pas tarder à le découvrir.



APERÇU

Twisted Fables est un jeu dynamique où des personnages de contes s'affrontent dans un jeu de combat inspiré par les vieux jeux de combat d'arcade en 2D. Dans *Twisted Fables*, les joueurs endossent le rôle d'héroïnes issues des contes et des fables les plus célèbres. Arrachées à leur environnement traditionnel, ces femmes se retrouvent projetées dans un monde d'assassins cybernétiques, de manipulations magiques et de ténèbres maléfiques. Elles ne sont pas les personnages classiques dont vous vous souvenez, mais plutôt leurs versions surpuissantes, venues de leur propre monde pour combattre dans une dimension alternative étrange et changeante. Quelle force mystérieuse les a menées ici ? Quel est le but de ce conflit ? Seule la Tisseuse des Contes le sait.

Twisted Fables est un jeu de deck building pour deux joueurs (Mode 1c1) ou quatre joueurs (Mode 2c2, nécessite 2 boîtes de jeu). Durant la partie, chaque joueur renforce ses capacités, découvre de nouvelles compétences, acquiert des pouvoirs spéciaux dévastateurs et déploie une stratégie asymétrique unique pour vaincre ses adversaires. Selon les décisions du joueur, d'une partie à l'autre, la même Fable peut déployer un style de jeu tout à fait différent. Les diverses spécialisations d'une Fable lui offrent une grande flexibilité tactique ainsi qu'une profondeur de jeu surprenante. *Twisted Fables* vous offre une expérience de deck building très interactive à laquelle vous aurez très vite envie de revenir.

Le livre s'ouvre. Les Fables prennent vie. Il était une fois...

La Règle d'Or

Si le texte d'un élément (carte, Fiche, etc.) contredit les règles, il a la prééminence.

GAGNER LA PARTIE

Éliminez vos adversaires pour gagner la partie. Quand les PV d'une Fable sont réduits à 0, elle est éliminée. En Mode 1c1, si vous battez votre adversaire, vous gagnez la partie. En Mode 2c2, si vos deux ad-

versaires sont éliminés, vous et votre partenaire remportez la victoire ensemble, même si l'un d'entre vous a été vaincu en cours de partie.

ÉLÉMENTS CLÉS

Actions spéciales – 12
Alice – 21
Aperçu – 3
Attaque – 9
Belle au Bois Dormant – 20
Blanche Neige – 19
Cartes de base – 6, 9, 10
Carte de base requise – 11
Cartes de Talent – 11
Cartes Épiques – 12
Cartes Reliques – 17
Cartes Twist – 12
Cases de départ (1c1) – 6
Cases de départ (2c2) – 14
Changer de position (2c2) – 15
Choix des Fables – 5
Compteur de Combat (1c1) – 6
Compteur de Combat (2c2) – 14
Concentration – 9
Début de partie (mise en place) – 8

Deck de départ – 7
Défausser une carte – 12
Défense – 10
Détruire une carte – 13
Effets durables – 13
Effets en réponse – 13
Fable éliminée (Mode 2c2) – 16
Fiche de Fable – 5
Gagner la partie – 3
Infliger des Dégâts – 10
Informations partagées – 16
Joker – 11
Jouer la partie – 9
Jouer une carte – 12
Kaguya – 23
Le Chaperon Rouge – 18
Limite de Défense max. – 5
Limite de PV max. – 5
Mise en place – 5
Mode 1c1 – 5

Mode 2c2 – 14
Mode Relique – 17
Mouvement – 10
Mulan – 22
Mulligan – 8
Nombre limité d'éléments – 4
Ordre du Tour (2c2) – 15
Perte de PV – 10
Peut/Pouvoir – 13
Phase d'activation – 9
Phase d'actualisation – 9
Phase de fin – 13
Phase initiale – 9
 Piocher des cartes – 13
Plateau de Fable – 5
Portée – 9
Pouvoir – 5
Préparer le Compteur de Combat (mise en place) – 6

Préparer les cartes Épiques (mise en place) – 7
Préparer les Fables (mise en place) – 7
Préparer les Réserves de base (mise en place) – 6
Récupérer des PV – 13
Renforcement – 12
Repousser – 13
Réserves de base – 6
Réserves de Talent – 7
Révéler des cartes – 13
Séquence du Tour – 9
Seuil Épiques – 5
Subir des Dégâts – 10
Termes importants – 13
Utiliser un Talent – 11
Utiliser une carte Épiques – 12
Utiliser une carte Relique – 17

CONTENU



2 plateaux de Fable



2 marqueurs PV



2 marqueurs Seuil Épique



2 marqueurs Défense



2 marqueurs Pouvoir

8 marqueurs



6 Fiches de Fable et silhouettes correspondantes



120 cartes de base n°001-120

- 36 cartes d'Attaque (12 par niveau) - n°001-036
- 36 cartes de Défense (12 par niveau) - n°037-072
- 36 cartes de Mouvement (12 par niveau) - n°073-108
- 12 cartes Jokers - n°109-120



180 cartes de Talent - n°121 à 300

- 27 cartes Chaperon Rouge - n°121-147
- 45 cartes Blanche Neige (dont 18 cartes Poison) - n°148-192
- 27 cartes Belle au Bois Dormant - n°193-219
- 27 cartes Alice - n°220-246
- 27 cartes Mulan - n°247-273
- 27 cartes Kaguya - n°274-300



50 cartes Relique - R01-R50



3 cartes Avatar

(Alice)



9 jetons Éveil

(Belle au Bois Dormant)



12 jetons Qi

(Mulan)

Nombre limité d'éléments

Les Fables ne peuvent pas utiliser plus d'éléments de chaque type (cartes, jetons, etc.) que ceux contenus dans la boîte.

NOTE : sauf spécification contraire, une carte détruite est retirée de la partie et ne peut plus être acquise.

MISE EN PLACE

Dans *Twisted Fables*, les joueurs s'affrontent en Mode 1c1 ou 2c2 et peuvent inclure le Mode Relique aux parties pour enrichir leur expérience stratégique.

Limite de PV (Points de Vie) max.

Les PV d'une Fable ne peuvent **jamais** dépasser sa Limite de PV maximum.

Limite de Défense max.

La Défense d'une Fable ne peut **jamais** dépasser sa Limite de Défense maximum.

Seuil Épique

Quand les PV d'une Fable atteignent ou descendent en-dessous de ce Seuil, elle choisit secrètement une de ses trois cartes Épique et l'ajoute à sa main. Ses cartes Épique restantes et son marqueur Seuil Épique sont ensuite retirés de la partie.

Pouvoir

Le Pouvoir est la ressource principale de *Twisted Fables*. Plus les Fables en accumulent, plus elles peuvent acquérir des cartes puissantes.

Cette section vous guidera dans la découverte du jeu en utilisant l'exemple d'une partie en Mode 1c1 (sans le Mode Relique). Nous conseillons aux nouveaux venus de jouer leur première partie en Mode 1c1 avec le **Chaperon Rouge** et **Blanche Neige**. Ces deux Fables utilisent des règles plus faciles à appréhender et sont idéales pour permettre aux nouveaux venus de saisir les mécaniques du jeu. *Pour plus de détails sur les Modes 2c2 et Relique, voir pages 14 et 17.*

I Choisir une Fable.

Dans la suite des règles, le terme Fable sera synonyme du joueur qui la contrôle. Chaque joueur choisit une Fiche de Fable, prend un plateau, un marqueur PV, un marqueur Seuil Épique, un marqueur Défense, un marqueur Pouvoir puis exécute les étapes suivantes :

- Placez votre Fiche de Fable sur votre plateau.
- Placez les marqueurs PV et Seuil Épique sur le Compteur de PV en respectant la Limite de PV max. et le Seuil Épique de votre Fiche de Fable.
- Placez les marqueurs Défense et Pouvoir sur l'emplacement "0" de leurs Compteurs respectifs.

Compteur de PV (top left)

Marqueur PV (top left)

Marqueur Seuil Épique (top center)

Nom de la Fable (top left)

Limite de PV max. (top left)

Limite de Défense max. (top left)

Seuil Épique (top left)

Icône de la Fable (top left)

Règles spéciales de la Fable (top right)

Compteur de Défense (top right)

Marqueur Défense (top right)

Listes des Réserves de Talent (top right)

Marqueur Pouvoir (bottom left)

Compteur de Pouvoir (bottom center)

LE CHAPERON ROUGE

RÈGLES SPÉCIALES
En Mode 2c2, si des cartes d'un adversaire vaincu sont stockées sur vos cartes Twist "Cache embarquée", retirez-les de la partie.

RÉSERVES DE TALENT

- TIR AU JUGÉ x1 (121)
- TIR D'EXPERT x2 (122, 123)
- SURCHARGE x1 (124)
- TIR DE SNIPER x3 (125, 126, 127)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (128)
- CHAMP D'ÉNERGIE x1 (129)
- CHAMP ÉLECTRIQUE x2 (130, 131)
- SYSTÈME CHAPERON x1 (132)
- CHAMP OMÉGA x3 (133, 134, 135)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (136)
- FURIE BALISTIQUE x1 (137)
- PUISSANCE DÉCHAINÉE x2 (138, 139)
- SENS TRANSFORMÉS x1 (140)
- FURIE DÉCHAINÉE x3 (141, 142, 143)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (144)

Fiche et plateau de Fable

2 Préparez le Compteur de Combat.

Durant la partie, les Fables se déplaceront le long du Compteur de Combat.

En Mode 1c1, un seul Compteur de Combat est requis. Alignez neuf cartes Relique, face cachée, au milieu de la table pour créer les neufs «cases» du Compteur de Combat (les effets des Reliques ne sont pas utilisés sauf si vous jouez avec le Mode Relique). Chaque Fable est placée sur une des deux **cases de départ** du Compteur de Combat (voir ci-dessous).



Compteur de Combat en Mode 1c1

3 Constituez les Réserves de base.

Séparez les cartes d'Attaque, de Défense, de Mouvement et les Jokers par type puis constituez dix piles (les Réserves), **face visible**, rangées par niveau. Placez-les à côté du Compteur de Combat.

Les cartes d'Attaque, de Défense et de Mouvement sont les trois types de cartes de base. Les Jokers sont aussi des cartes de base mais

quand vous en jouez un vous devez lui attribuer un type (Attaque, Défense ou Mouvement).

Les Réserves de base sont disponibles pour toutes les Fables. Durant la partie, chaque Fable peut acquérir la carte du dessus de n'importe laquelle de ces Réserves en utilisant l'action Renforcement.



Réserves de base

4 Préparez les Fables.

a) Créez les Réserves de Talent.

Chaque Fable reçoit toutes ses cartes de Talent et constitue ses Réserves comme indiqué sur sa Fiche. Placez ces Réserves à côté du plateau de la Fable.

NOTE : chaque Fable a trois Réserves de Talent, **face visible**. L'ordre des cartes de chaque Réserve est **fixe**. Les titres des cartes listées sur la Fiche de Fable pour chaque Réserve de Talent sont (dans l'ordre, du haut vers le bas de la pile) : 1 carte de Talent de Niv. 1, 2 cartes de Talent de Niv. 2, 1 carte Twist, 3 cartes de Talent de Niv. 3 et 1 carte Twist.

RÉSERVES DE TALENT

- TIR AU JUGÉ x1 (121)
- TIR D'EXPERT x2 (122, 123)
- SURCHARGE x1 (124)
- TIR DE SNIPER x3 (125, 126, 127)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (128)
- CHAMP D'ÉNERGIE x1 (129)
- CHAMP ÉLECTRIQUE x2 (130, 131)
- SYSTÈME CHAPERON x1 (132)
- CHAMP OMÉGA x3 (133, 134, 135)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (136)
- FURIE BALISTIQUE x1 (137)
- PUISSANCE DÉCHAINÉE x2 (138, 139)
- SENS TRANSFORMÉS x1 (140)
- FURIE DÉCHAINÉE x3 (141, 142, 143)
- CACHE EMBARQUÉE x1 (144)

Cartes d'une Réserve de Talent (de haut en bas)



Les Réserves de Talent d'une Fable ne sont **disponibles que pour elle**. Durant la partie, une Fable peut acheter la carte du dessus de n'importe laquelle de ses Réserves de Talent en utilisant l'action Renforcement.

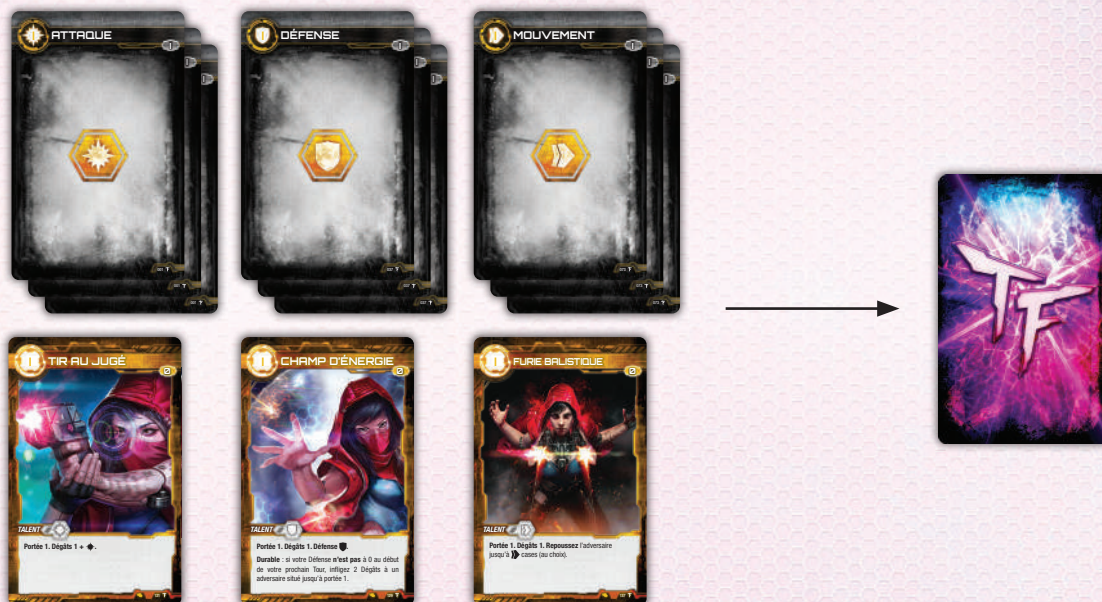
b) Préparez les cartes Épiques.

Chaque Fable place ses trois cartes Épiques à côté de ses Réserves de Talent.

Durant la partie, quand les PV d'une Fable sont réduits à son Seuil Épique ou en-dessous, elle choisit en secret une de ces cartes et l'ajoute à sa main. Les cartes restantes sont retirées de la partie.

c) Créez le Deck de départ des Fables.

Chaque Fable prend 3 cartes d'Attaque de Niv. 1, 3 cartes de Défense de Niv. 1 et 3 cartes de Mouvement de Niv. 1 des Réserves de base correspondantes. Puis elle prend la carte du dessus de chacune de ses Réserves de Talent (ses 3 cartes de Niv. 1). Elle mélange ces 12 cartes et les place, **face cachée**, en une pile constituant son Deck à côté de son plateau.



d) Créez les zones de jeu, les défausses et les zones des cartes Twist des Fables.

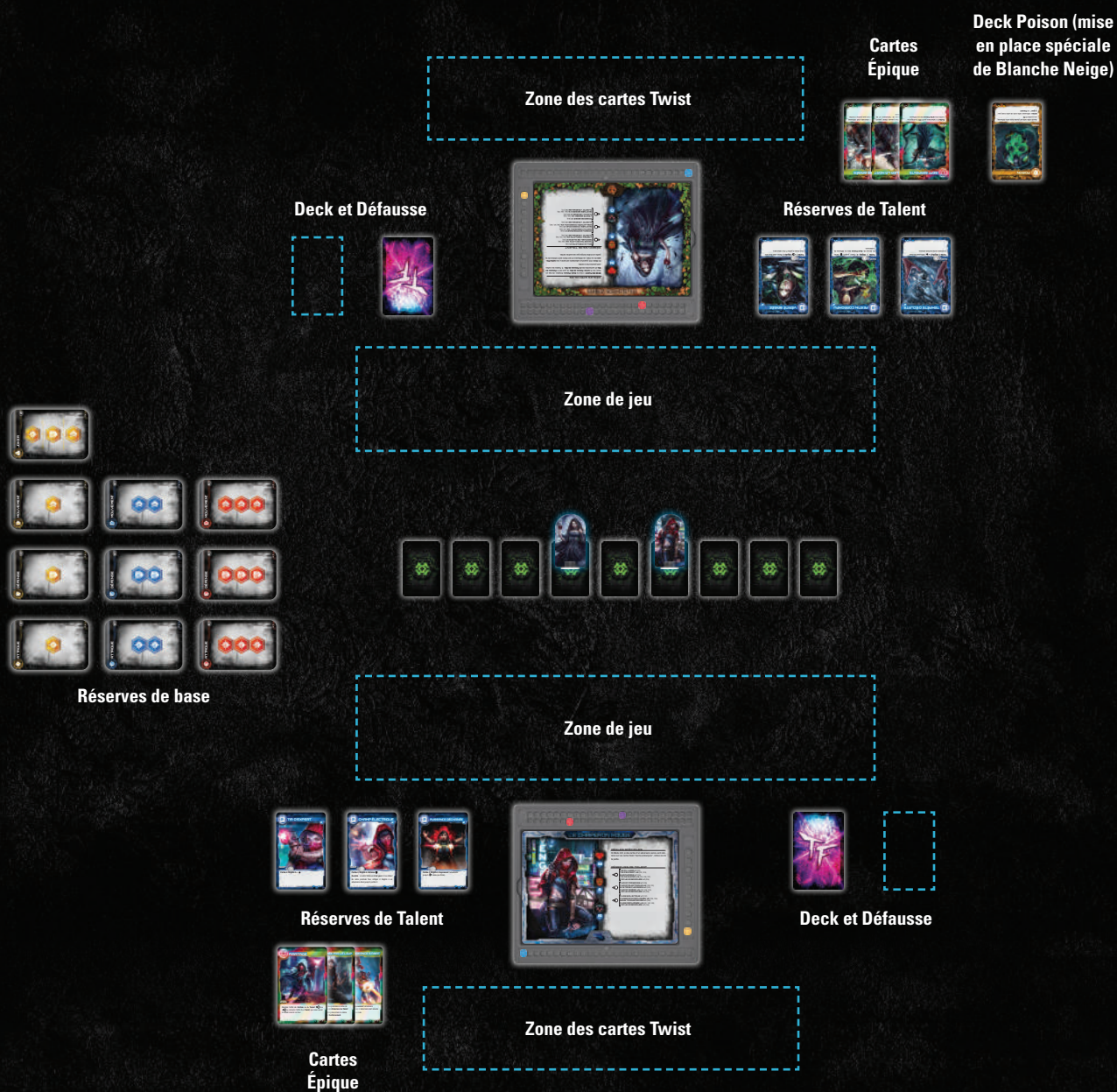
Chaque Fable laisse de la place à côté de son Deck pour sa défausse et autour de sa Fiche de Fable pour pouvoir constituer sa zone de jeu et la zone des cartes Twist qu'elle débloquent.

e) Mise en place spéciale des Fables.

Si nécessaire, chaque Fable effectue les étapes spéciales de mise en place listées sur sa Fiche de Fable (indiquées par les mots "MISE EN PLACE" en gras).

RÈGLES SPÉCIALES

MISE EN PLACE : créez le **Deck Poison**. Empilez, de bas en haut, les 6 **cartes Poison** de Niv. 3, puis les 6 **Poisons** de Niv. 2 surmontés des 6 **Poisons** de Niv. 1. Toutes les cartes sont placées face visible.



Exemple d'installation

5 Début de la partie

Choisissez un premier joueur. Il pioche quatre cartes de son deck tandis que l'autre Fable pioche six cartes de son propre deck. La partie peut maintenant commencer par le Tour du premier joueur.

NOTE : durant la mise en place de la partie, chaque Fable peut faire un mulligan. Elle mélange toutes les cartes de sa main dans son deck et pioche de nouveau autant de cartes. Elle doit conserver sa seconde pioche.

JOUER LA PARTIE

Twisted Fables se joue en une série de Tours. En Mode 1c1, chaque Fable accomplit son Tour complet avant que l'autre Fable ne joue son propre Tour. Le premier joueur exécute son Tour en premier.

La séquence du Tour d'une Fable est la suivante :

1. Phase initiale
2. Phase d'actualisation
3. Phase d'activation
4. Phase de fin

Phase initiale

Résolvez dans l'ordre de votre choix tous les effets précisant qu'ils s'appliquent au début de votre Tour.

En principe, la plupart des effets durables se résolvent ou s'achèvent à ce stade (voir "Effets durables" p. 13).

Phase d'actualisation

Durant votre phase d'actualisation, effectuez **dans l'ordre** les étapes suivantes :

1. Défaussez toutes les cartes dans votre zone de jeu.

En principe, les cartes encore présentes dans votre zone de jeu durant la phase d'actualisation sont celles ayant des effets durables et leurs cartes de base requises. Mettez ces cartes dans votre défausse (voir "Carte de base requise" p. 11).

2. Remettez votre Défense à 0.

Vous ne conservez pas votre niveau de Défense du Tour précédent. Remettez-la à 0 avant de commencer votre phase d'activation.

Phase d'activation

La phase d'activation est le cœur du jeu. Durant votre phase d'activation, **vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez et dans l'ordre de votre choix (sauf Concentration):**

- Concentration
- Attaque
- Défense
- Mouvement
- Utiliser un Talent
- Utiliser une carte Épique
- Renforcement
- Actions spéciales

Quand vous ne pouvez ou ne voulez plus effectuer d'action, votre phase d'activation se termine.

Concentration

Avant d'effectuer toute action, vous pouvez **passer toute votre phase d'activation** pour détruire une carte dans votre main ou votre défausse. Votre phase d'activation se termine alors immédiatement.

Quand vous détruisez une carte, retirez-la de la partie, sauf spécification contraire. Détruire les cartes les plus faibles de votre deck permet de l'épurer pour augmenter votre efficacité.

Attaque

Jouez des cartes d'Attaque de votre main pour infliger X Dégâts à un adversaire à **portée 1** et gagner X en Pouvoir. X est égal à la valeur cumulée des  sur les cartes d'Attaque que vous venez de jouer.

NOTE : si l'adversaire est au-delà de la portée 1, vous **ne pouvez pas utiliser cette action** (par ex. pour juste gagner du Pouvoir).



Cartes d'Attaque

Exemple d'Attaque :

Le Chaperon Rouge effectue une Attaque contre son adversaire, situé à portée 1. Elle joue 1 carte d'Attaque de Niv. 1 et 1 carte d'Attaque de Niv. 2 pour infliger 3 (1+2) Dégâts et gagner 3 en Pouvoir.



Défense

Jouez des cartes de Défense de votre main pour augmenter votre Défense de X et gagner X en Pouvoir. X est égal à la valeur cumulée des  sur les cartes de Défense que vous venez de jouer. Quand vous augmentez votre Défense, faites monter le marqueur Défense sur le Compteur de Défense de votre plateau. De même, quand votre Défense est réduite par un effet, descendez le marqueur.



NOTE : votre Défense ne peut pas **jamais** dépasser votre Limite de Défense max. Toutefois, même si vous ne pouvez pas augmenter votre Défense en raison de cette limite, vous gagnez toujours le montant de Pouvoir complet d'une action de Défense. De plus, contrairement à l'Attaque, vous pouvez toujours utiliser une Défense pour gagner du Pouvoir, même si votre Défense a déjà atteint sa limite.

Votre Défense permet de réduire les Dégâts qui vous sont infligés avant d'affecter vos PV. Vous **devez** utiliser votre Défense avant de subir des Dégâts. Vous ne **pouvez pas** choisir d'ignorer votre Défense quand vous recevez des Dégâts.

NOTE : vous devez ignorer votre Défense quand un effet indique que vous subissez directement une Perte de PV.

Exemple de Défense :

La Limite de Défense max. de Blanche Neige est «6» et sa Défense actuelle est «5». Elle effectue une Défense en jouant 1 carte de Défense de Niv. 2 et gagne une valeur de Défense de 2. Mais elle ne peut augmenter sa Défense que de 1 (passant de 5 à 6) car elle atteint sa Limite de Défense max. Elle gagne toutefois 2 en Pouvoir suite à son action de Défense.

Infliger des Dégâts, Subir des Dégâts, Perte de PV

Les PV d'une Fable peuvent être réduits si elle *subit des Dégâts* ou une *Perte de PV*.

DÉGÂTS

Quand une Fable reçoit des Dégâts, elle **doit** d'abord utiliser sa Défense pour réduire les Dégâts subis. Si des Dégâts dépassent sa Défense, les PV de la Fable sont réduits du montant de Dégâts restant.

NOTE : certains effets sont déclenchés en infligeant des Dégâts. Ces effets sont souvent basés sur la **valeur d'Attaque initiale** du joueur et pas sur les Dégâts infligés après réduction par la Défense. Ils ne dépendent pas du montant de PV perdus par la Fable qui se défend. Certains effets nécessitent que la Fable qui se défend subisse le montant de Dégâts indiqué pour se déclencher : ceci est alors clairement mentionné dans le texte de l'effet.

PERTE DE PV

Quand un effet indique qu'une Fable perd des PV, elle doit réduire directement ses PV sans tenir compte de sa Défense.

Une Perte de PV ne déclenche aucun effet causé par le fait d'infliger ou subir des Dégâts et vice versa.

Mouvement

Jouez des cartes de Mouvement de votre main pour vous déplacer de X cases (si possible) **dans une seule direction** et gagner X en Pouvoir. X est égal à la valeur cumulée des  sur les cartes de Mouvement que vous venez de jouer.



Quand vous effectuez un Mouvement :

- Vous ne pouvez vous déplacer que dans une seule direction (mais vous pouvez avancer et reculer en faisant plusieurs actions de Mouvement).
- Vous pouvez traverser votre adversaire mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans la même case que lui. Une case ne peut contenir qu'une seule Fable.
- Si possible, vous devez dépenser l'intégralité des » des cartes de Mouvement que vous avez jouées. Si vous avez atteint un des bords du Compteur de Combat ou que le déplacement se terminerait dans une case occupée par un adversaire, vous devez interrompre votre Mouvement (ignorez les » restants). Le gain en Pouvoir de votre action n'est pas affecté par cette interruption. Vous pouvez effectuer un Mouvement juste pour gagner du Pouvoir même si vous restez immobile à cause des raisons ci-dessus.

Exemple de Mouvement :

Le Chaperon Rouge effectue un Mouvement vers la droite, tandis que Blanche Neige se trouve sur la case d'à côté.

Si le Chaperon Rouge joue 1 carte Mouvement de Niv. 1, elle ne peut pas bouger (elle terminerait sur la case de Blanche Neige) mais gagne quand même 1 en Pouvoir.

Si elle joue 2 cartes de Mouvement de Niv. 1 ou 1 carte de Niv. 2, elle peut traverser Blanche Neige vers la case A et gagne 2 en Pouvoir.

Si elle joue 3 cartes de Mouvement de Niv. 1, 1 de Niv. 1 plus 1 de Niv. 2, ou 1 de Niv. 3, elle s'arrête quand même dans la case A (qui constitue le bord du Compteur de Combat) mais gagne quand même 3 en Pouvoir.



NOTE : effectuez des actions d'Attaque, de Défense et de Mouvement est la façon la plus courante de gagner du Pouvoir.

Joker

Un Joker est une carte de base de Niv. 1. Il peut être utilisé pour une Attaque, une Défense ou un Mouvement, comme s'il était une carte d'Attaque, de Défense ou de Mouvement et fournit 1 point en » (selon l'action).

Sauf spécification contraire, quand un effet nécessite ou requiert une carte d'Attaque, de Défense ou de Mouvement, vous pouvez utiliser un Joker à la place.



Utiliser un Talent

Jouez une carte de Talent et sa carte de base requise de votre main pour produire l'effet de la carte de Talent.



- Une carte de Talent avec l'icône » requiert de jouer une **carte d'Attaque** en même temps.
- Une carte de Talent avec l'icône » requiert de jouer une **carte de Défense** en même temps.
- Une carte de Talent avec l'icône » requiert de jouer une **carte de Mouvement** en même temps.

Une carte de Talent de haut niveau a plus d'impact sur le jeu. De plus, la valeur de », », ou » de la carte de base requise affecte aussi l'effet de la carte de Talent.

- L'icône » dans le texte de la carte de Talent représente la valeur d'Attaque de la carte requise.
- L'icône » dans le texte de la carte de Talent représente la valeur de Défense de la carte requise.
- L'icône » dans le texte de la carte de Talent représente la valeur de Mouvement de la carte requise.
- L'icône » dans le texte de la carte de Talent représente la valeur de Talent de sa carte.

NOTE : quand vous jouez une carte de Talent, vous ne pouvez jouer qu'une **seule** carte de base requise pour l'accompagner. Une carte de base jouée pour activer l'effet d'une carte de Talent **n'accorde pas** de Pouvoir à la Fable qui l'a jouée.

Exemple d'utilisation d'un Talent :

Le Chaperon Rouge utilise sa carte "Tir d'expert" contre un adversaire à portée 2 (si l'adversaire était situé au-delà de cette portée, elle ne pourrait pas jouer cette carte). La carte est un Talent » qui nécessite de jouer une carte d'Attaque en même temps. Le Chaperon joue une carte d'Attaque de Niv. 3 avec sa carte de Talent et inflige donc 5 Dégâts (2 de la carte de Talent + 3 » de la carte d'Attaque) à son adversaire.



Utiliser une carte Épique

Jouez une carte Épique de votre main pour produire son effet.



Chaque Fable dispose de trois cartes Épique, placées à côté de ses Réserves de Talent durant la mise en place de la partie. Chaque carte Épique fournit un effet unique et puissant.

Quand vos PV atteignent votre Seuil Épique ou tombent en-dessous, vous choisissez en secret une des cartes Épique et l'ajoutez à votre main avant de retirer les autres de la partie. La carte choisie fait maintenant partie de votre Deck. Lorsque vous avez sélectionné votre carte Épique, retirez le marqueur Seuil Épique de votre plateau.

NOTE : les cartes Épique n'ont pas de Niveau.

Défausser ou jouer une carte

Quand vous **défaussez** une carte, placez-la directement dans la défausse.

Quand vous **jouez** une carte, placez-la dans votre zone de jeu. Une carte se trouvant dans votre zone de jeu y demeure durant votre phase d'activation et n'est placée dans la défausse qu'à la fin de votre Tour (ou durant la phase d'actualisation de votre Tour suivant si elle a des effets durables).

Renforcement

Prenez la première carte d'une Réserve de base ou d'une de vos Réserves de Talent. Dépensez le montant de Pouvoir indiqué par le coût d'achat de la carte sélectionnée (en haut à gauche) puis placez-la dans votre défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez acquérir durant votre Tour.

Une carte acquise lors d'un Renforcement passe toujours par votre défausse en premier. Vous mélangerez toute votre défausse (qui comprend vos nouvelles cartes) pour constituer un nouveau Deck **dès que celui-ci sera épuisé et que vous aurez besoin de davantage de cartes**. Dès lors, les cartes que vous avez acquises deviendront des éléments de la rotation de votre Deck.

NOTE : quand vous achetez une carte de Talent depuis une de vos Réserves de Talent, vous devez toujours prendre la carte du dessus. L'ordre des cartes des Réserves de Talent est fixe et ne peut pas être altéré. Sauf spécification contraire, si une carte Twist est révélée après que vous avez acheté une carte de Talent, le Twist est automatiquement débloqué : vous prenez immédiatement sa carte et la placez devant vous dans votre zone des cartes Twist.



Cartes Twist

La plupart des Twists fournissent des effets passifs permanents. D'autres offrent de puissants effets à usage unique. Les cartes Twist sont un élément clé de la puissance de votre Fable et de votre stratégie.

Chaque Réserve de Talent contient deux cartes Twist : la première se situe en-dessous des deux cartes de Talent de Niv. 2 et la seconde est au fond de la pile. Les premières cartes Twist de chaque Réserve de Talent sont différentes, tandis que les secondes sont généralement identiques.

Sauf spécification contraire, si un Twist se retrouve en haut de la pile d'une Réserve de Talent après que vous avez acheté une carte de Talent (ou à cause d'un effet), vous le débloquez immédiatement. Prenez sa carte et placez-la en face de vous dans votre zone des cartes Twist.

Actions spéciales

En plus des actions précédentes, certains éléments du jeu vous permettent d'effectuer les actions uniques qui y sont décrites. Dans ce cas, l'action spéciale est précédée par le mot "Action" en gras.

Action : placez une carte de votre main sur cette carte. Il ne peut pas y avoir plus d'une carte ainsi stockée. La carte stockée n'est pas défaussée à la fin de vos Tours.

Termes Importants

Infliger des Dégâts : quand vous infligez des Dégâts à un adversaire, celui-ci doit utiliser sa Défense pour réduire le montant des Dégâts reçus. Les Dégâts restants sont ensuite soustraits à ses PV.

Perdre X PV : quand vous perdez des PV, vous réduisez directement vos PV du montant X, sans tenir compte de votre Défense.

Récupérer X PV : quand vous récupérez des PV, augmentez vos PV actuels du montant X. Les PV d'une Fable **ne peuvent jamais** dépasser sa Limite de PV max..

Portée X : l'effet d'une carte peut s'appliquer sur un adversaire situé jusqu'à X cases. Si l'adversaire se trouve au-delà de cette portée, la carte **ne peut en aucun cas être utilisée**.

Portée +X : la portée de l'effet de la carte augmente de X cases.

Dégâts X : vous infligez X Dégâts à l'adversaire.

Dégâts +X : les Dégâts que vous devriez infliger à l'adversaire augmentent de X.

Défense X : augmentez votre Défense de X. Le score de Défense d'une Fable ne peut jamais dépasser sa Limite de Défense max.

Repousser de X cases : vous forcez l'adversaire à s'éloigner de vous de X cases. Si l'adversaire ne peut plus reculer (parce qu'il atteint le bord du Compteur de Combat par ex.), il cesse son déplacement. **Ceci n'est pas considéré comme une action de Mouvement de l'adversaire**.

Durable : une carte avec un effet durable et sa carte de base requise (s'il s'agit d'une carte de Talent) n'est pas défaussée de votre zone de jeu à la fin de votre Tour. Elles restent en jeu pour vous rappeler leurs effets jusqu'à la phase d'actualisation de votre Tour suivant.

Piocher X cartes : prenez X cartes du dessus de votre Deck. Si votre Deck s'épuise alors que vous devez encore prendre des cartes, mélangez votre défausse, constituez un nouveau Deck puis piochez les cartes manquantes.

Révéler X cartes de votre deck : dévoilez X cartes du dessus de votre Deck puis suivez les instructions de l'effet concernant les cartes révélées. Si votre Deck s'épuise alors que vous devez encore révéler des cartes, mélangez votre défausse, constituez un nouveau Deck puis révélez les cartes manquantes.

Jouer une carte : quand vous jouez une carte, placez-la dans votre zone de jeu, PAS dans la défausse. Les cartes dans votre zone de jeu y demeurent durant votre phase d'activation.

Défausser une carte : quand vous défaussez une carte, placez-la directement dans la défausse.

Détruire une carte : quand vous détruisez une carte, retirez-la de la partie et rangez-la dans la boîte (sauf spécification contraire.)

Gagner X en Pouvoir : bougez votre marqueur Pouvoir de X cases vers la droite sur votre Compteur de Pouvoir. Le Pouvoir maximal est de 25.

Dépenser X Pouvoir : bougez votre marqueur Pouvoir de X cases vers la gauche sur votre Compteur de Pouvoir.

Jusqu'à X : vous pouvez choisir une valeur comprise entre 0 et X.

Peut/Pouvoir : si le texte d'un effet emploie le verbe "pouvoir", il indique que le joueur peut appliquer ou non cet effet. Si le texte d'un effet n'emploie pas le verbe "pouvoir", le joueur doit appliquer cet effet.

Examiner la Défausse

Vous pouvez consulter votre défausse et celle de l'adversaire à tout moment.

NOTE : vous pouvez aussi compter le nombre de cartes du Deck de votre adversaire.

Effets en réponse : Timing

Parfois, les actions de votre adversaire peuvent déclencher un *effet en réponse*. Ces effets ne sont déclenchés qu'après la résolution complète de l'action en cours de la Fable active.

Par exemple, le Twist du Chaperon Rouge "Système Chaperon" (132) lui permet de défausser une carte de Talent de sa main pour réduire des Dégâts qui lui sont infligés. Mais elle ne peut le faire tant que l'action de son adversaire, Blanche Neige, n'a pas été totalement résolue. Les Dégâts infligés le sont par la carte Épique "Miroirs brisés" (172) de Blanche Neige. Cette carte, en plus de causer 3 Dégâts, force le Chaperon Rouge à défausser toute sa main puis piocher 4 cartes. Le Chaperon Rouge doit donc exécuter sa défausse et sa pioche avant de décider si elle veut défausser une carte de Talent de sa nouvelle main pour réduire les Dégâts subis.

NOTE : choisir une carte Épique quand les PV atteignent ou tombent en-dessous du Seuil Épique est un *effet en réponse*.

Une valeur ne peut pas descendre en dessous de zéro

Dans *Twisted Fables*, une valeur ne peut pas tomber à moins de zéro. Si le cas se présente, la valeur demeure à 0.

Phase de fin

À la fin de votre Tour, résolvez les étapes suivantes **dans l'ordre** :

1. Remise à 0 du Compteur de Pouvoir.

Le Pouvoir que vous n'avez pas dépensé durant votre phase d'activation **ne se conserve pas** pour le Tour suivant. Votre score de Pouvoir est remis à 0.

NOTE : le score de Pouvoir d'une Fable n'est remis à zéro qu'à ce moment du Tour de la Fable. Certains effets permettent à une Fable de gagner du Pouvoir après cette étape ou en-dehors de son Tour.

2. Défaussez toutes les cartes de votre main.

Les cartes que vous n'avez pas utilisées durant votre phase d'activation **ne sont pas conservées**. S'il vous reste encore des cartes à ce stade, vous devez les défausser.

3. Défaussez toutes les cartes de votre zone de jeu, sauf celles ayant des effets durables.

Les cartes que vous avez jouées durant votre phase d'activation sont défaussées, sauf celles ayant des effets durables et leurs cartes de base requises.

Une carte ayant des effets durables et sa carte de base requise jouées durant votre phase d'activation demeurent dans votre zone de jeu jusqu'à ce qu'elles soient défaussées durant la phase d'actualisation de votre Tour suivant.

4. Piochez les 6 premières cartes de votre Deck.

Chaque fois que vous avez besoin de piocher une carte et que votre Deck est vide, mélangez votre défausse pour le reconstituer.

5. Résolvez les effets se produisant "à la fin de votre Tour".

Résolvez, dans l'ordre de votre choix, tout effet qui se résout à la fin de votre Tour.

Lorsque ces étapes sont achevées, votre Tour est terminé et celui de votre adversaire commence. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une Fable élimine son adversaire et remporte la partie.

MODE 2C2

Twisted Fables peut être joué à quatre joueurs en Mode 2c2 si vous disposez d'une seconde boîte de base. Dans ce cas, utilisez les plateaux, les marqueurs pour les Fables supplémentaires ainsi que les 120 cartes de base de la seconde boîte lors de la mise en place.

Mise en place : partie en 2c2

1. Choix des Fables et des équipes

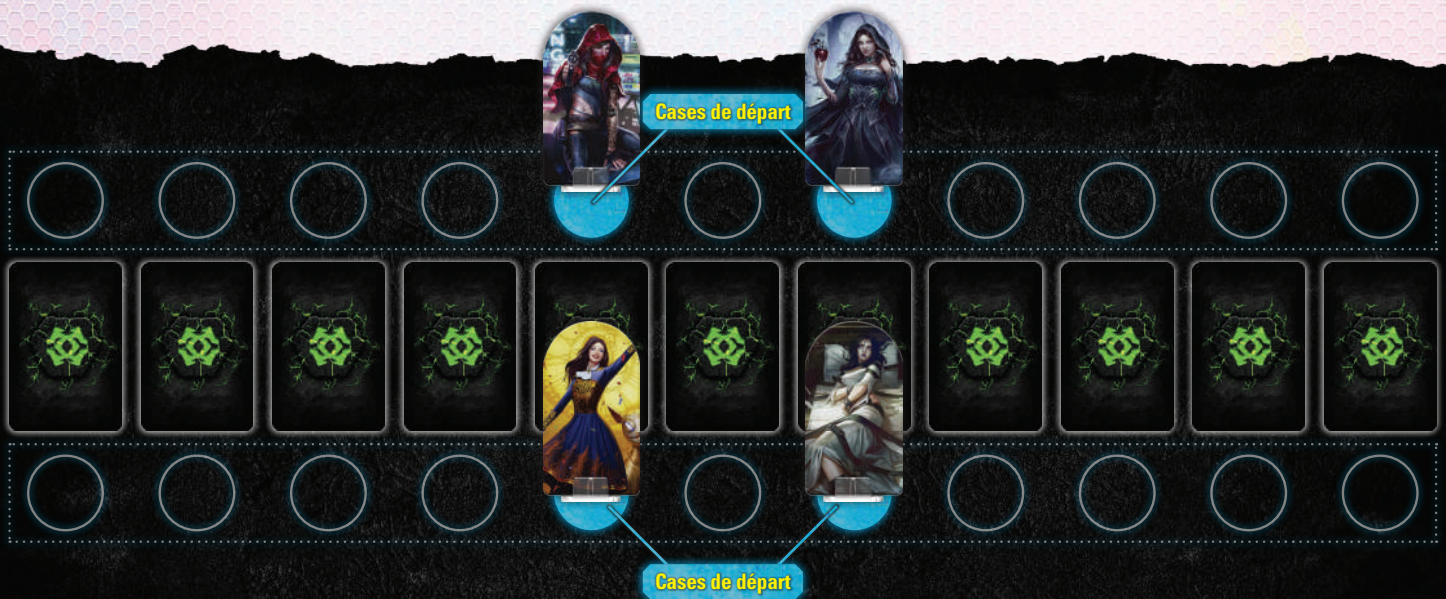
Répartissez les joueurs en deux équipes de deux membres. Chaque joueur doit s'asseoir avec un adversaire situé à sa gauche et à sa droite.

Chaque joueur choisit ensuite une Fable, comme en Mode 1c1. Si les joueurs ne peuvent s'accorder sur le choix des Fables, mélangez les Fiches des Fables et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Les joueurs peuvent aussi opter pour toute méthode d'attribution des Fables de leur choix.

2. Préparez les Compteurs de Combat.

En Mode 2c2, deux Compteurs de Combat sont requis. Alignez 11 cartes Relique, face cachée, au milieu de la table de jeu. Les deux Compteurs de Combat courent le long de chaque côté de la ligne des cartes Relique (voir ci-dessous). Les effets des Reliques ne sont employés que si vous utilisez aussi le Mode Relique.

Choisissez un premier joueur. En commençant par lui, puis dans le sens horaire, chaque joueur place sa Fable sur l'une des **cases de départ** vides d'un des Compteurs. Deux Fables de la même équipe **ne peuvent jamais** être situées sur le même Compteur de Combat. Les joueurs peuvent maintenant choisir d'utiliser ou non le Mode Relique.



Compteurs de combat en 2c2

3. Constituez les Réserves de base.

Procédez comme en Mode 1c1 (p. 6)

4. Préparez les Fables.

Procédez comme en Mode 1c1 (p. 7).

5. Début de partie.

Le premier joueur pioche quatre cartes de son Deck et chaque autre joueur pioche six cartes. Chaque joueur peut effectuer un mulligan. Il mélange toutes les cartes de sa main dans son Deck et pioche de nouveau autant de cartes. Il doit conserver sa seconde pioche. La partie peut ensuite commencer par le Tour du premier joueur.

Jouer une partie en 2c2

Ordre du Tour

En 2c2, la partie se déroule en plusieurs Tours comme en Mode 1c1. Chaque Fable effectue son Tour complet avant que la Fable suivante ne joue le sien. Contrairement au Mode 1c1, l'ordre du Tour peut changer :

- Tant qu'aucune Fable n'a été éliminée, chaque Fable joue son Tour dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.
- Quand une équipe perd un membre, la Fable restante joue un Tour supplémentaire à la place de sa partenaire éliminée (autrement dit, la Fable restante joue un Tour après chacun de ses adversaires).
- S'il ne reste qu'une Fable dans chaque équipe, l'ordre du Tour est similaire à celui du Mode 1c1.

Séquence du Tour

Chaque Fable complète son Tour comme en Mode 1c1. En 2c2, les Fables ont accès à une nouvelle action durant leur phase d'activation : **l'échange de position**.

NOTE : les portées ne s'appliquent que contre l'adversaire situé sur le même Compteur de Combat. Celui qui se trouve sur l'autre Compteur n'est ni à portée, ni hors de portée.

Échange de position

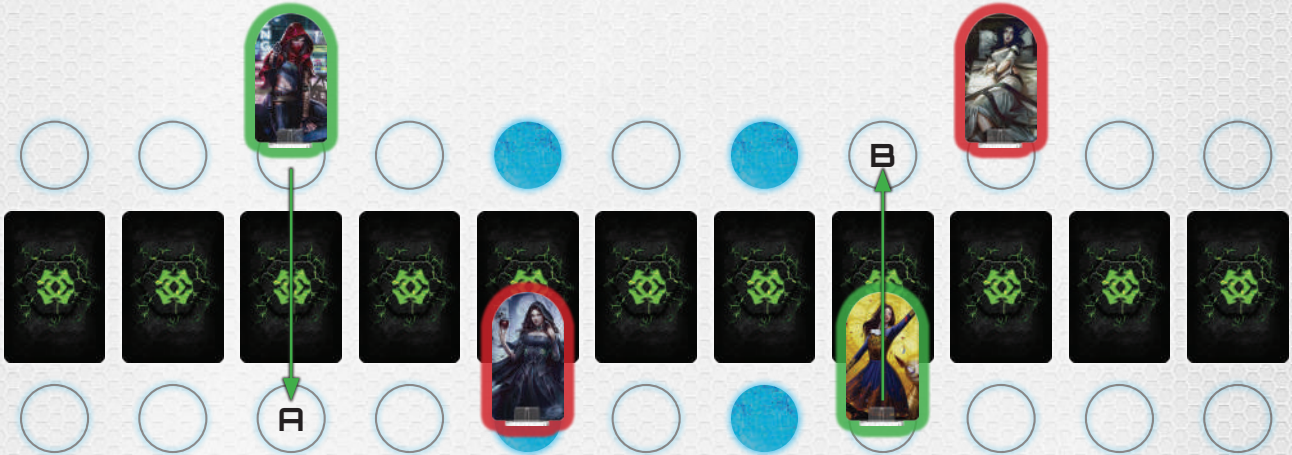
Défaussez une carte de Mouvement de n'importe quel niveau (ou un Joker) de votre main. Placez-vous sur l'autre Compteur de Combat : **votre partenaire doit faire de même**. Si cette action force un membre de votre équipe à se retrouver sur la même case qu'un adversaire, vous **ne pouvez pas** utiliser cette action. N'oubliez pas que **deux Fables de la même équipe ne peuvent jamais être sur le même Compteur de Combat**.

NOTE : après l'élimination de votre partenaire (si l'équipe adverse compte toujours deux Fables), vous pouvez toujours changer de position sur les Compteurs de Combat. Dans ce cas, ignorez le changement de position de votre partenaire.

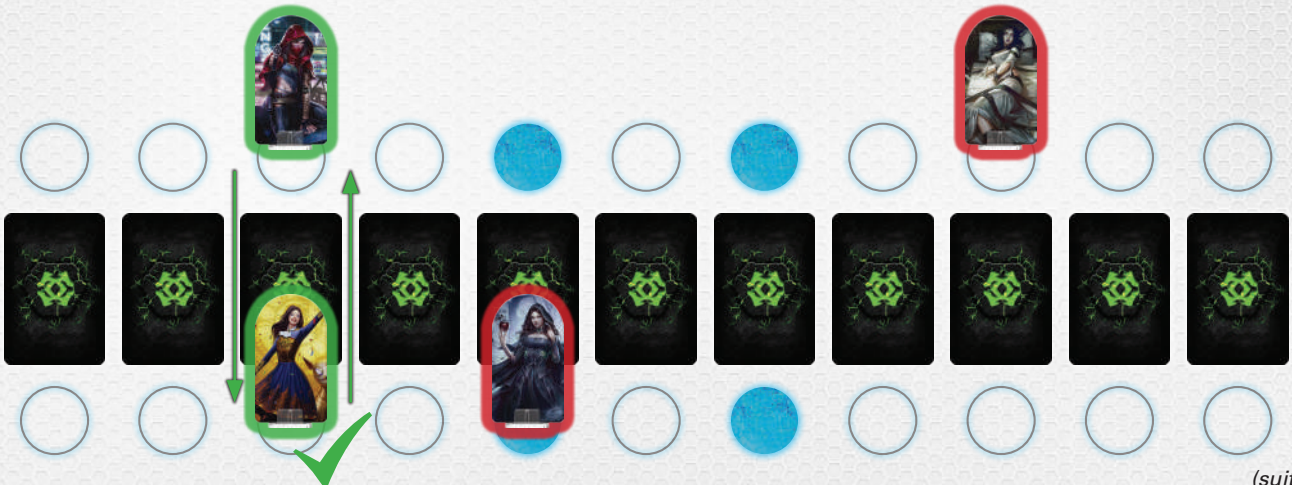
NOTE : quand vous éliminez une Fable adverse et que vous êtes la seule Fable restante de votre équipe, la Fable adverse survivante doit immédiatement changer de position pour se retrouver sur le même Compteur de Combat que vous (sans avoir à défausser de carte Mouvement). Si cela devait la placer sur votre case, déplacez-la alors vers la **case de départ** la plus éloignée de vous sur votre Compteur de Combat. Quand il ne reste plus qu'une Fable dans chaque équipe, l'échange de position **n'est plus disponible**.

Exemple d'échange de position

Le Chaperon Rouge veut changer de Compteur de Combat avec sa partenaire Alice en utilisant un échange de position. Le Chaperon défausse une carte Mouvement de sa main et se place dans la case A tandis qu'Alice est placée sur la case B.

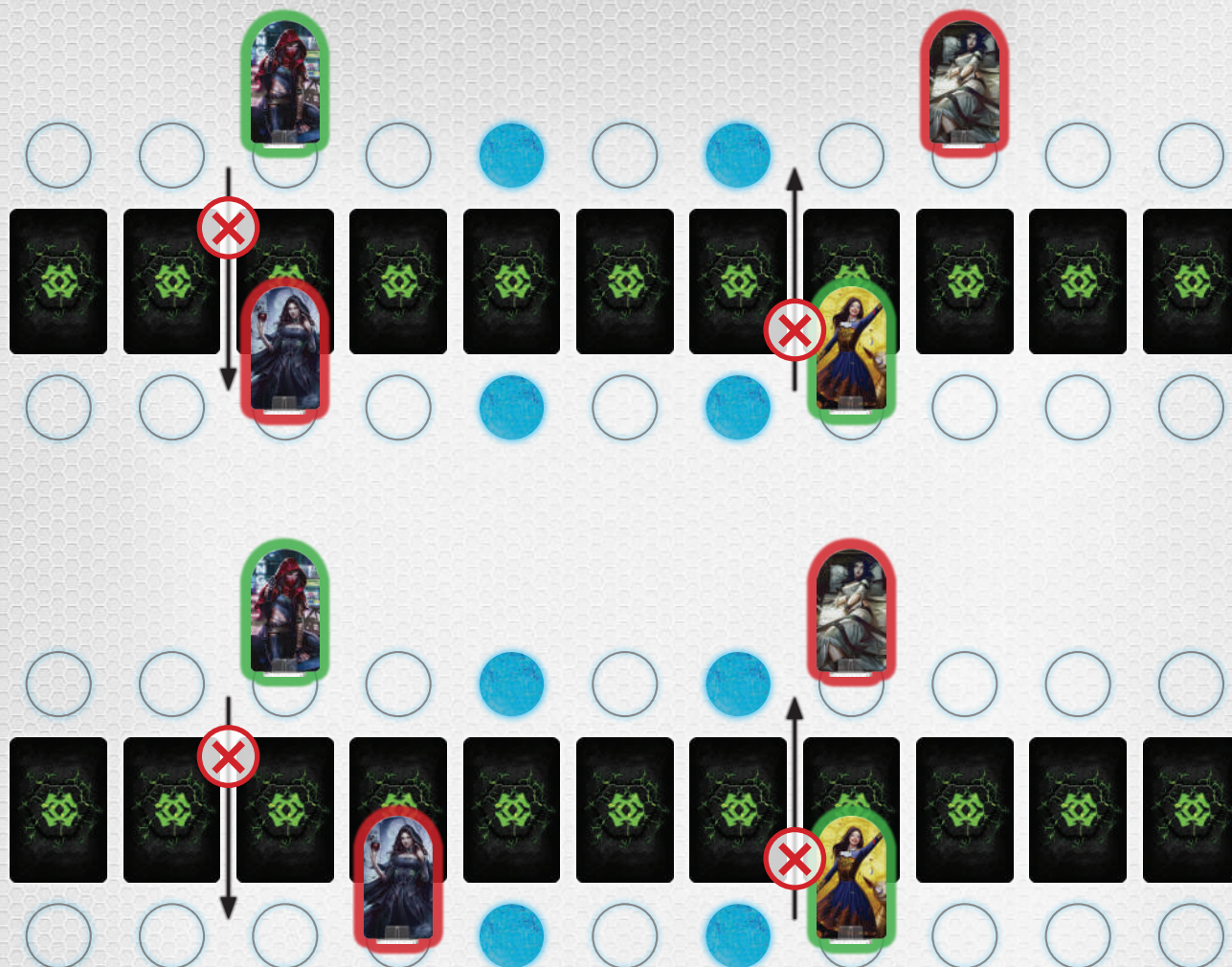


Dans la situation ci-dessous, le Chaperon Rouge peut changer de Compteur de Combat, car elle et sa partenaire échangent la case qu'elles occupent.



(suite)

Dans les situations suivantes, le Chaperon Rouge ne peut pas changer de position, car elle, ou sa partenaire, se retrouverait sur une case déjà occupée.



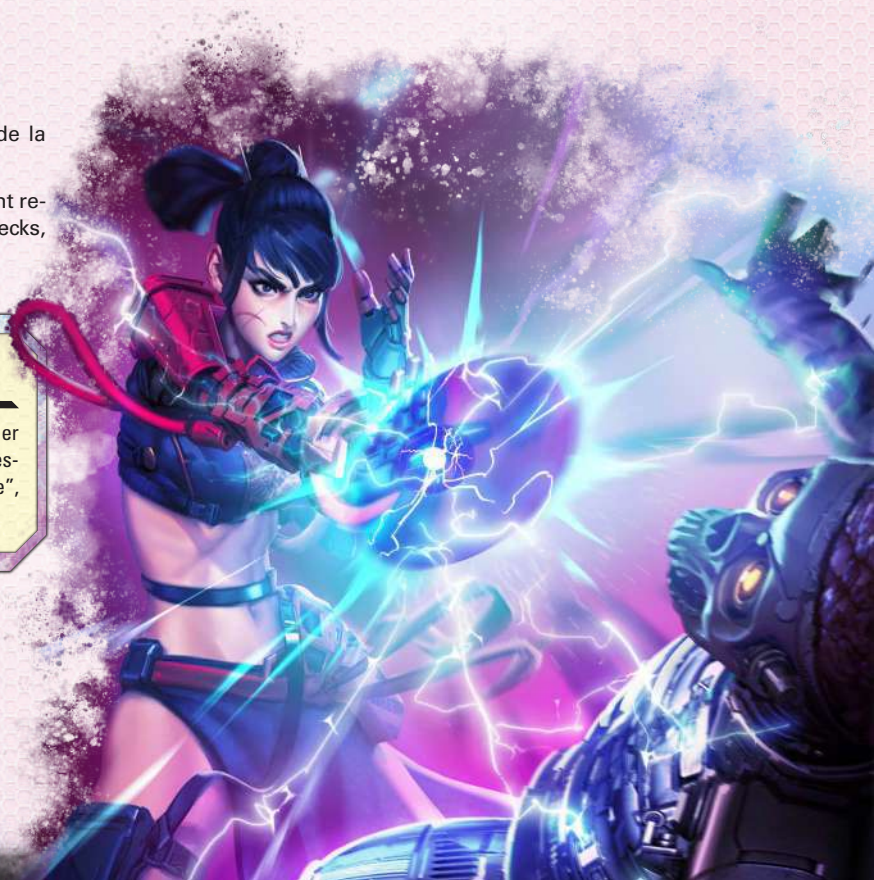
Fable éliminée

Quand une Fable est éliminée, tous ses éléments sont retirés de la partie.

NOTE : quand **Blanche Neige** est éliminée, ses adversaires doivent retirer les cartes Poison de leurs mains, leurs défausses et leurs Decks, puis remélanger leurs Decks.

Informations communes

En 2c2, les deux Fables de la même équipe ne sont pas autorisées à partager les informations relatives à leurs cartes. Elles peuvent effectuer des suggestions comme "Fais un échange de position et laisse-moi m'occuper d'elle", "Sauve-moi" ou "Je pense que tu as acheté trop de cartes de Talent."



MODE RELIQUE

Les joueurs expérimentés peuvent inclure le Mode Relique à leurs parties, ce qui ajoute une profondeur stratégique supplémentaire au jeu. Mélangez les 50 cartes Relique pour former une pile de cartes, **face cachée**, durant l'étape 2 de la mise en place ("Préparez le Compteur de Combat"). Alignez ensuite neuf (1c1) ou 11 (2c2) Reliques **face visible** au centre de la table de jeu pour créer le ou les Compteurs de Combat.



Mise en place Mode 1c1 et Mode Relique

NOTE : en 2c2, les cases parallèles des deux Compteurs de Combat partagent la même carte Relique. Celle-ci est considérée comme étant au même endroit pour les deux Compteurs de Combat.

Une Fable peut effectuer une nouvelle action durant sa phase d'activation : **utiliser une carte Relique**.

Utiliser une carte Relique

Une fois par Tour maximum. Défaussez une carte de Talent de votre main pour déclencher l'effet de la carte Relique correspondant à votre case actuelle. Placez ensuite la Relique dans sa défausse.

Les Reliques produisent différents effets dont la puissance dépend de la valeur de Talent (🔱) de la carte de Talent que vous défaussez.

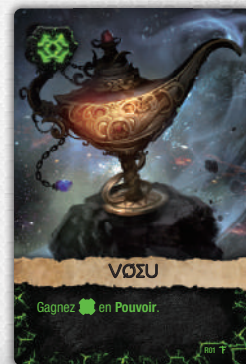
À la fin de votre Tour, après la résolution des autres étapes, remplissez de nouveau tous les emplacements vides des cartes Relique. Révélez une à une les cartes du dessus du Deck des Reliques et placez-les, face visible, dans les emplacements vides. Si le Deck des Reliques est vide, mélangez sa défausse pour le reconstituer.

NOTE : lorsque vous défaussez une carte de Talent pour activer l'effet de la carte Relique "Alakazam", vous **jouez** votre carte au lieu de la défausser.

NOTE : lorsque vous activez l'effet de la carte Relique "Naviguer dans les Rêves", vous ne pouvez pas prendre de carte Épique ou d'autres cartes n'ayant pas de Niveau.

Utilisation d'une carte Relique :

Le Chaperon Rouge veut utiliser la carte Relique "Vœu" de sa case. Elle défausse une carte de Talent de Niv. 2 de sa main pour utiliser l'effet de la Relique ("Gagnez 🔱 en Pouvoir") pour gagner 2 en Pouvoir.



LE CHAPERON ROUGE

Le père du Chaperon Rouge avait une conscience : quelque chose de dangereux pour un politicien. Mais en fin de compte, il fut abattu avec sa famille parce qu'il avait dissimulé un dispositif technologique. Un après-midi, une bande de tueurs à gages suivit le Chaperon Rouge qui rentrait chez elle en revenant de l'école. Ils mirent sa maison à sac avant de massacrer la famille en essayant de trouver l'objet. Ils tuèrent le Chaperon Rouge en dernier et furent surpris de découvrir que ce qu'ils cherchaient se trouvait DANS son corps. Alors que les assassins se félicitaient d'avoir trouvé ce qu'ils cherchaient, l'un d'eux se retourna contre les autres et les élimina. Il récupéra la fille et le dispositif et les emmena dans un atelier-clinique clandestin où il remplaça l'objet dans le ventre de la fillette : il s'agissait d'un drone disposant d'une IA surpuissante, reliée à une source d'énergie illimitée étrangère à ce monde. Enfin, il la recousit, achevant son œuvre en apposant une tête de loup sur son estomac.

Le Chaperon s'éveilla pour découvrir que sa vie et son corps avaient été altérés pour toujours. Elle était seule... Sous le choc, elle arpenta les rues de la cité. Alors qu'elle sombrait dans un abîme de désespoir, elle entendit l'étrange grondement d'un loup dans sa tête. L'IA de ses implants lui montra comment utiliser son corps modifié, comment survivre, comment canaliser sa fureur. Le Chaperon cessa vite de n'être qu'une survivante pour devenir une assassine redresseuse de tort dont le surnom causait l'effroi dans les rangs de la pègre. Arborant le symbole de son innocence, une cape rouge, et domptant la violence du loup qui l'habitait, elle décida d'accomplir dans l'ombre ce que son père n'avait pas pu accomplir au grand jour. Elle ne le savait pas encore, mais elle s'était ainsi mise en travers de la route de la Tisseuse de Contes, une brillante génie du crime. Et cette confrontation allait tout changer, y compris le Chaperon elle-même.

Avantages

Le Chaperon Rouge excelle dans l'élimination à distance rapide de ses adversaires. Ses trois groupes de cartes de Talent disposent d'attaques à distance et peuvent infliger de sérieux Dégâts. Elle peut aussi renforcer l'impact de ses Talents en défaussant d'autres cartes de Talent. Il n'y a donc pas de carte de ce genre gâchée par le Chaperon Rouge. Quand elle débloquent les dernières cartes Twist de ses Réserves, elle peut conserver des cartes d'un Tour sur l'autre, ce qui offre de nouvelles options stratégiques. De plus, ses trois cartes Épiques sont des effets puissants. Le Chaperon Rouge est la Fable la plus facile à prendre en main pour un nouveau joueur.

Désavantages

Les PV du Chaperon Rouge sont faibles. Elle doit donc éliminer rapidement ses adversaires. Comme elle se repose beaucoup sur ses Talents (ce qui consomme beaucoup de cartes de base), elle accumule rarement beaucoup de Pouvoir.

Conseils

- "Surcharge" (124) et "Sens transformés" (140) peuvent être déclenchés en même temps. Vous devez défausser une carte de Talent de votre main pour chacun d'eux dans ce cas. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas déclencher ces Twists quand vous utilisez un Talent.
- Quand vous utilisez un Talent ou la carte Épique "La vengeance s'abat" (147), vous pouvez choisir de ne pas Repousser votre adversaire.



BLANCHE NEIGE



Quand Blanche Neige était enfant, un oracle annonça qu'un jour la jeune fille grandirait pour engloutir le royaume dans les ténèbres et finalement le détruire. Ses parents royaux accablés demandèrent comment éviter ce désastre. L'oracle répondit simplement : donnez à l'enfant une des pommes empoisonnées du prophète avant qu'il ne soit trop tard. Les années passèrent. Les parents guettaient des signes du mal chez leur jeune fille grandissante. Malheureusement, Blanche manifesta une curiosité inquiétante pour les arts sombres et prit l'étrange habitude de parler à son miroir ornementé comme s'il était vivant. Désespérée, la reine réalisa que le temps était venu d'utiliser la pomme.

Le plan se déroula parfaitement. Le lendemain du jour où elle avait mangé la pomme, les serviteurs de Blanche la trouvèrent inerte dans son lit. Ses parents en deuil commandèrent un magnifique cercueil de cristal pour l'enterrer dans la crypte royale. Mais Blanche ne resta pas morte. Elle se réveilla, piégée dans sa tombe de cristal. Enfermée, cédant au désespoir et à la folie au fil des jours, des semaines et des mois, Blanche fit appel à des forces obscures pour l'aider, acceptant en échange de devenir leur réceptacle. Les Puissances répondirent à l'appel et convoquèrent sept chevaliers dans la crypte. Ils libérèrent Blanche Neige. Lorsqu'elle se releva, elle n'était plus une belle jeune fille, mais une folle haineuse et assoiffée de vengeance. Transformant les chevaliers en serpents mortels, elle se déclencha contre le royaume, tuant d'abord l'oracle et ses parents avant de tourner son attention vers les masses. À la fin, il ne restait que des ruines du royaume. Alors Blanche partit. Elle erra, devenant une sombre légende, un croquemitaine pour effrayer les enfants. Mais son existence ne relevait pas de la rumeur. Blanche poursuivit ses exactions pendant des siècles, vagabondant de villages en villages. Et, quand elle en atteignait un, le rythme du massacre recommençait.

Avantages

Blanche Neige se spécialise dans la corruption du Deck ennemi, pendant qu'elle empoisonne à mort l'adversaire. Le Poison ignore la Défense ennemie, s'attaquant directement à ses PV. Les différentes cartes de Talent de Blanche Neige supportent son jeu de plusieurs façons : injection massive de Poison, accélération de la rotation du Deck de l'adversaire (pour briser ses combos et l'empêcher d'établir une stratégie), approche rapide de l'ennemi. Plus la partie avance, plus l'adversaire aura des difficultés pour organiser des tactiques efficaces et continuera à subir une perte constante de PV. Les parties qui se prolongent sont un bienfait pour Blanche Neige.

Désavantages

La plupart des attaques de Blanche Neige se font à courte portée. S'approcher suffisamment de l'adversaire peut parfois être difficile, surtout contre les attaquants à longue distance. Par ailleurs, il faut du temps pour que les cartes Poison s'accumulent et produisent un effet pertinent. En tenant compte des faibles aptitudes défensives de Blanche Neige, tout ceci la place dans une situation désavantageuse en début de partie et l'oblige à rattraper son retard à postériori.

Conseils

- L'effet de "Pureté vénéneuse" (155, 163 et 171) se cumule avec les effets des cartes Poison. Chaque carte Poison placée dans la défausse de l'adversaire le forcera à perdre 1 PV supplémentaire par carte "Pureté vénéneuse" débloquée.
- L'effet de la carte "Miroirs Brisés" (172) est résolu sans que l'adversaire puisse réagir. Ceci peut permettre de lui faire défausser sa carte Épique si "Miroirs Brisés" est utilisée au bon moment.

LA BELLE AU BOIS DORMANT

Le jour du seizième anniversaire de la Belle au Bois Dormant, sa famille découvrit avec effroi la jeune femme plongée dans une sorte de coma. Mais cela se révéla faux : l'adolescente marmonnait, bougeait encore et ses yeux papillotaient. Parfois, elle se réveillait même suffisamment en donnant l'impression d'interagir avec des êtres étranges et invisibles autour d'elle. Sa famille fit son possible pour sortir la Belle de sa stupeur, mais rien ne fonctionna. La famille fut presque soulagée lorsque des hommes venus d'un établissement psychiatrique et affirmant pouvoir s'occuper de la Belle débarquèrent. Ses parents espéraient qu'elle allait enfin pouvoir guérir. Ce ne fut pas le cas... Mais, elle finit par se réveiller...

L'institution n'était pas vraiment un asile. Plutôt un établissement dédié à l'étude des personnes «douées». Son personnel effectua d'innombrables tests sur la jeune fille, cherchant sans relâche ce qui la faisait réagir. La Belle fut traitée comme un morceau de viande et non comme un être humain. Elle fut attachée, abusée, subit des traitements barbares. C'est finalement une de ces expériences qui réveilla l'adolescente. Lorsque la Belle au Bois Dormant s'éveilla, elle s'était transformée de façon inquiétante : une ombre noire suintait de ses yeux et le long de ses joues. Quand elle se redressa, brisant ses liens comme de la ficelle, c'était comme si elle était devenue une porte ouverte vers un autre monde : un lieu rempli d'ombres vivantes et conscientes. Ces entités d'un autre monde envahirent l'asile, se déchaînant contre les ravisseurs de la Belle. Alors que l'institution résonnait des cris du personnel, la Belle au Bois Dormant s'avança, songeuse, vers l'entrée et le vaste monde au-delà, sans prendre la peine de regarder la destruction laissée dans son sillage.



Avantages

La Belle au Bois Dormant a un maximum de PV très élevé. Ses PV peuvent être sacrifiés pour augmenter l'effet de ses cartes. Après avoir subi un certain montant de *Dégâts*, elle passe en état *Éveillée* ce qui améliore considérablement ses capacités. La Belle a un style de jeu très centré sur les *Attaques* : elle peut infliger des *Dégâts* massifs et blesser sérieusement son adversaire. De plus, lorsqu'elle vide une de ses *Réserves* de Talent, elle peut récupérer des PV.

Désavantages

La Belle a un style de jeu très centré sur les *Attaques*, mais sa *Défense* et sa *mobilité* sont réduites. Si elle peut infliger des *Dégâts* massifs, elle doit calculer précisément ses actions pour maximiser son potentiel destructeur, ce qui peut être difficile pour les nouveaux joueurs. Le changement de stratégie entre les états *Éveillée* et *Endormie* peut aussi être difficile à appréhender.

Conseils

- En état *Endormie*, vous pouvez gagner des jetons *Éveil* mais pas vous en servir (vous devez ignorer l'icône  des cartes de Talent). En état *Éveillée*, vous ne gagnez plus de jetons (sauf spécification contraire), mais vous pouvez dépenser jusqu'à 3 jetons *Éveil* lorsque vous utilisez une carte de Talent pour en renforcer l'effet.
- Vous pouvez gagner activement des jetons *Éveil* en utilisant les cartes de Talent  si vous choisissez de vous infliger des *Dégâts*. Rappelez-vous que les pertes de PV ne font pas gagner de jetons *Éveil* (voir la carte "Saignée" (196) par ex.).
- En Mode 2c2, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de "Saignée" (196) pour changer de position.

ALICE



Alice vivait dans une utopie de folie merveilleuse. Elle et ses concitoyens de la Cité de Cœur passaient leurs journées à fumer les narguils prescrits par l'État, tout en passant d'une identité curieuse à l'autre entre deux éclats de rire rauques. Alice était à la fois une mondaine très estimée, une inventrice habile et le magicien bien-aimé appelé le Chapelier fou. Un jour, elle découvrit comment utiliser la magie et la science pour transférer sa conscience dans son compagnon automate, le Chat du Cheshire. Cela s'avéra très amusant... Jusqu'au jour où le Chat s'aventura dans un endroit où il n'était pas censé aller.

Alice découvrit une chambre occupée par l'élite de sa société. Un être éthéré se tenait devant eux : il ressemblait à une femme mais sa substance rougeâtre semblait fluctuer. Une vision particulièrement perturbante pour Alice. Les autres personnes présentes dans la pièce s'inclinèrent devant la vision comme si elle était une sorte de déesse. La femme aux yeux incandescents et rougeoyants répondit à ces signes de vénération en extrayant une substance cramoisie de son propre corps et en remplit les narguils alentours. Les gens qui se prosternaient devant elle, grouillèrent vers les pipes, prenant des aspirations goulues dans un rire hargneux. Alice regardait, horrifiée. Elle réalisa que la fumée des narguils était un opiacé maintenant les masses dociles et soumises. Une drogue fournie par une femme difficilement qualifiable d'humaine. Toute la société d'Alice reposait sur un mensonge entretenu par une entité surnaturelle. Ce jour-là, Alice cessa de fumer et se créa une nouvelle identité clandestine : la combattante pour la liberté surnommée «Reine de cœur». Alice dut immédiatement faire face à l'hostilité des autorités, mais cela renforça sa conviction que sa cause était juste. Elle continua d'agir en tant que mondaine et que magicienne pour détourner les gens de sa piste, utilisant son identité de Chat pour se cacher et son identité de Reine lorsque les circonstances nécessitaient une approche plus directe. Alice devait tirer son monde de cette folie imposée par une entité d'un autre monde, quel qu'en soit le prix. Il était temps que sa ville se réveille !

Avantages

Les cartes de base sont essentielles pour Alice. Elle utilise plusieurs Avatars qui renforcent chacun un type de cartes de base mais en affaiblissent un autre. Alice peut choisir son Avatar au début de son Tour en fonction de sa main pour optimiser son efficacité. Elle peut aussi changer d'Avatar durant son Tour en utilisant ses Talents, ce qui lui offre une grande flexibilité stratégique. Elle dispose aussi de sa propre méthode pour se débarrasser des cartes de base les plus faibles de son Deck et en acquérir de plus puissantes.

Désavantages

Alice n'a qu'une catégorie de cartes de Talent infligeant des Dégâts et ceux-ci sont relativement faibles. Les Twists qu'elle débloque à mi-Deck ne bénéficient qu'à un seul Avatar, ce qui réduit de façon conséquente la fréquence de leurs déclenchements. Alice doit changer d'Avatar au début de chacun de ses Tours. Alice est une Fable qui prend son essor en fin de partie et demande un long processus de construction. Elle doit d'abord survivre avant de pouvoir achever ses ennemis.

Conseils

- ▶ Le Pouvoir gagné grâce aux Attaques, aux Défenses et aux Mouvements n'est pas affecté par les effets de vos Avatars, ni par la carte Épique "Jour Frabieux" (244). Par ex., vous jouez une carte d'Attaque de Niv. 3 pour une Attaque. Si votre Avatar est la Reine de Cœur, vous infligez 4 Dégâts mais ne gagnez que 3 en Pouvoir. Si votre Avatar est le Chapelier Fou, vous infligez 2 Dégâts mais gagnez quand même 3 en Pouvoir.
- ▶ Vous pouvez changer d'Avatar après avoir utilisé un Talent durant vos Tours, ce qui vous permet de tirer parti de plusieurs de vos Avatars. Il vous faut donc planifier prudemment votre Tour.
- ▶ Vos Twists ne peuvent vous bénéficier que quand vous jouez l'Avatar approprié.

MULAN

C'était un jour dont les survivants se rappelleraient comme celui du début de la chute de l'Humanité : l'arrivée de l'armada des Nécrophages aux abords du système solaire. Des diplomates furent d'abord envoyés pour négocier un accord avec ces nouveaux arrivants. Mais après que les Nécrophages eurent écartelé tous les ambassadeurs, il devint évident qu'ils n'étaient pas venus en paix. La jeune Mulan se porta volontaire pour combattre, gravissant rapidement les échelons de l'armée grâce à une aptitude particulière : son père l'avait entraînée à canaliser son Qi intérieur pour l'utiliser comme une arme. Devenant le chef de division d'une troupe d'élite, Mulan trouva d'autres adeptes du Qi pour former une unité intimidante. Sa division devint rapidement le flambeau de l'espoir de l'Humanité et poursuivit sans relâche sa lutte contre les Nécrophages.

Finalement, dans un avant-poste aux limites du système solaire, les troupes de Mulan engagèrent les Nécrophages lors d'une bataille critique. Mais Mulan s'était montrée trop arrogante et trop confiante dans le soutien des militaires. Quand le combat se compliqua, la flotte se retira, abandonnant Mulan et ses soldats au pire moment. Les Nécrophages exterminèrent toute la division. Seule Mulan s'échappa, au prix de son bras droit arraché. Elle se retira dans une base perdue et se fit passer pour morte aux yeux des Nécrophages et des Humains, notamment de l'armée qui l'avait trahie. L'Humanité alla de défaite en défaite. Les Nécrophages s'emparèrent du système solaire, progressant vers la Terre. Finalement, Mulan réalisa que son aversion pour l'armée ne devait pas l'emporter sur sa haine des Nécrophages. Elle ne pouvait pas regarder son espèce lutter et mourir. Elle se construisit donc un nouveau bras, qu'elle pouvait manipuler avec son Qi et employer comme arme destructrice. Puis elle se lança seule dans une série d'actions dévastatrices. Peut-être qu'elle n'arriverait pas à sauver l'Humanité, mais elle ferait en sorte que les Nécrophages se souviennent à jamais de leur douleur.



Avantages

Mulan peut utiliser des cartes de Défense en-dehors de son Tour pour contrer les Dégâts qu'elle subit et gagner en même temps sa ressource essentielle : le mystique Qi. Mulan peut utiliser le Qi pour augmenter ses Dégâts, améliorer son déplacement et piocher plus de cartes en-dehors de son Tour. Si Mulan accule l'adversaire au bord du Compteur de Combat, elle peut le forcer à défausser des cartes au hasard et avoir une chance de briser ses plans. Elle dispose de cartes Épiques puissantes. Mulan possède aussi le meilleur équilibre entre l'attaque, la défense et la mobilité.

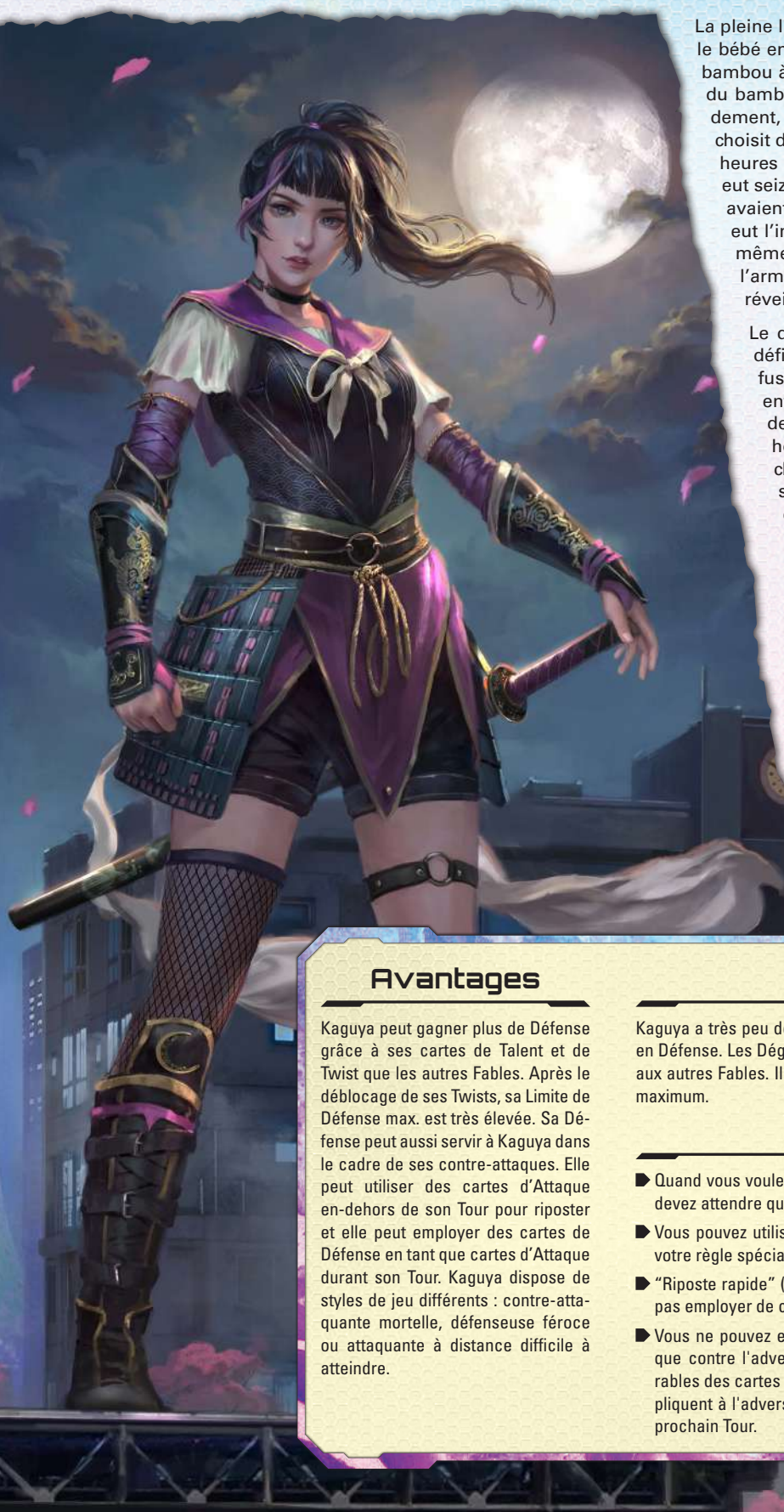
Désavantages

Mulan a une très faible Limite de Défense max. Sa Défense repose surtout sur les cartes de Défense qu'elle peut jouer de sa main en-dehors de ses Tours. Toutes les Attaques de Mulan infligeant des Dégâts ont une portée de 1 et elle doit donc conserver un grand degré de mobilité. De plus, elle doit réussir à bloquer son adversaire dans un coin du Compteur de Combat pour optimiser son efficacité. La bonne utilisation du Qi est cruciale pour obtenir la victoire.

Conseils

- ▶ À la fin de votre Talent  ou , si l'adversaire est acculé contre un bord du Compteur de Combat, vous pouvez défausser au hasard une carte de sa main. Les effets de ces cartes de Talent sont entièrement résolus avant que l'adversaire ne puisse y répondre. Vous avez ainsi une chance de lui faire défausser la carte qu'il aurait pu utiliser pour riposter.
- ▶ Quand vous utilisez une carte de Talent , vous devez Repousser l'adversaire de  cases, si possible.
- ▶ Quand un adversaire vous inflige des Dégâts durant son Tour, vous pouvez défausser un Joker au lieu d'une carte de Défense pour déclencher votre règle spéciale. Même si votre adversaire vous inflige des Dégâts de 0, vous pouvez employer votre règle spéciale pour gagner du Qi.
- ▶ Votre règle spéciale ne fonctionne pas durant votre Tour. Si vous blessez Kaguya durant votre Tour et qu'elle vous inflige des Dégâts via ses règles spéciales, vous ne pouvez pas utiliser votre propre règle spéciale pour contrer les Dégâts et gagner du Qi.

KAGUYA



La pleine lune se profilait dans le ciel la nuit où le couple découvrit le bébé emmitoufflé devant leur porte d'entrée, un sabre shinai en bambou à ses côtés. Le couple ne trouva aucun signe des parents du bambin, alors ils l'élevèrent comme leur propre enfant. Rapidement, Kaguya comprit qu'elle ne s'intégrait pas à sa famille et choisit de rester le plus souvent seule. Elle passa d'innombrables heures plongée dans une introspection silencieuse. Lorsqu'elle eut seize ans, ses parents lui donnèrent l'épée de bambou qu'ils avaient trouvée à côté d'elle. Lorsque Kaguya prit l'épée, elle eut l'impression d'avoir retrouvé une partie manquante d'elle-même. Elle commença à s'entraîner quotidiennement avec l'arme jusqu'à ce que, finalement, son monstre intérieur se réveille.

Le dos de Kaguya se cambra alors que d'étranges images défilaient devant ses yeux : elle vit une déesse de la lune fusionner avec un monstrueux Yao Guai, créant ainsi une entité mi-dieu, mi-bête. Kaguya assista au bannissement de la déesse par les dieux et à sa chute vers la terre des hommes. Quand Kaguya s'éveilla, elle sentit quelque chose de sombre s'agiter en elle, grattant pour venir à la surface de sa conscience. Kaguya réalisa que quelque chose d'horrible vivait sous sa peau. Et c'est alors qu'elle commença à ressentir qu'il y en avait d'autres dans sa ville ! Des entités maléfiques qui rôdaient dans les rues. Elle pouvait les sentir aussi sûrement qu'elle ressentait leur faim dévorante. Leur odeur l'appelait. C'est ainsi que commença pour Kaguya une lutte quotidienne pour supprimer ou expulser complètement sa bête intérieure. Quand la lune de sang se leva, Kaguya se lança dans une double quête : mettre fin aux maux qui rôdaient dans les profondeurs noires de sa ville et découvrir qui elle était vraiment. Pourrait-elle utiliser ses ténèbres pour chasser le mal rongeur sa ville ? Ses bonnes actions pouvaient-elles purifier son âme ternie ? Kaguya avait bien l'intention de le découvrir.

Avantages

Kaguya peut gagner plus de Défense grâce à ses cartes de Talent et de Twist que les autres Fables. Après le déblocage de ses Twists, sa Limite de Défense max. est très élevée. Sa Défense peut aussi servir à Kaguya dans le cadre de ses contre-attaques. Elle peut utiliser des cartes d'Attaque en-dehors de son Tour pour riposter et elle peut employer des cartes de Défense en tant que cartes d'Attaque durant son Tour. Kaguya dispose de styles de jeu différents : contre-attaquante mortelle, défenseuse féroce ou attaquante à distance difficile à atteindre.

Désavantages

Kaguya a très peu de PV, ce qui la rend vulnérable quand elle n'a pas beaucoup en Défense. Les Dégâts qu'elle peut infliger sont relativement faibles par rapport aux autres Fables. Il lui faut également du temps pour pousser ses capacités au maximum.

Conseils

- ▶ Quand vous voulez déclencher la règle spéciale de votre Fiche de Fable, vous devez attendre que l'action adverse soit intégralement résolue.
- ▶ Vous pouvez utiliser un Joker au lieu d'une carte d'Attaque pour déclencher votre règle spéciale.
- ▶ "Riposte rapide" (277) ne s'utilise que durant votre Tour. Vous ne pouvez donc pas employer de carte de Défense pour déclencher votre règle spéciale.
- ▶ Vous ne pouvez employer l'action de la carte Twist "Instinct inhumain" (293) que contre l'adversaire situé sur votre Compteur de Combat. Les effets durables des cartes "Heure du Jugement" (298) et "Carnage impulsif" (299) s'appliquent à l'adversaire situé sur votre Compteur de Combat au début de votre prochain Tour.

RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

PHASE INITIALE

Résolvez dans l'ordre de votre choix tous les effets qui s'appliquent au début de votre Tour.

PHASE D'ACTUALISATION (DANS L'ORDRE)

1. Défaussez toutes les cartes dans votre zone de jeu.
2. Remettez votre **Défense** à 0.

PHASE D'ACTIVATION

Durant votre phase d'activation, vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez et dans l'ordre de votre choix (sauf **Concentration** et **Utiliser une Relique**) :

- **Concentration** (passez toute votre phase d'activation)
- **Action d'Attaque**
- **Action de Défense**
- **Action de Mouvement**
- **Utiliser un Talent**
- **Utiliser une carte Épique**
- **Action Renforcement**
- **Action spéciale**
- **Utiliser une Relique** (une fois par Tour max., Mode Relique requis)
- **Échange de position** (Mode 2c2 requis)

PHASE DE FIN (DANS L'ORDRE)

1. Remettez votre Compteur de Pouvoir à 0.
2. Défaussez toutes les cartes restantes de votre main.
3. Défaussez toutes les cartes de votre zone de jeu, **sauf celles ayant des effets durables et leurs cartes de base requises**.
4. Piochez les 6 premières cartes de votre Deck.
5. Résolvez, dans l'ordre de votre choix, tout effet qui se résout à la fin de votre Tour.
6. Si l'emplacement d'une carte Relique est vide, révélez la première carte du Deck de Relique et placez-la à cet endroit (**Mode Relique requis**).

ACTIONS

- **Concentration.** Avant d'effectuer toute action, passez toute votre phase d'activation pour détruire une carte dans votre main ou votre défausse.
- **Attaque.** Jouez des cartes d'Attaque de votre main pour infliger X Dégâts à un adversaire à **portée 1** et gagner X en Pouvoir. X est égal à la **valeur d'Attaque** (total cumulé des  sur les cartes que vous venez de jouer). Si l'adversaire est au-delà de la portée 1, vous ne pouvez pas utiliser cette action.
- **Défense.** Jouez des cartes de Défense de votre main pour augmenter votre Défense de X et gagner X en Pouvoir. X est égal à la **valeur de Défense** (total cumulé des  sur les cartes que vous venez de jouer).
- **Mouvement.** Jouez des cartes de Mouvement de votre main pour vous déplacer de X cases (si possible) dans une seule direction et gagner X en Pouvoir. X est égal à la **valeur de Mouvement** (total cumulé des  sur les cartes que vous venez de jouer).
- **Utiliser un Talent.** Jouez une carte de Talent et sa carte de base requise de votre main pour produire l'effet de la carte de Talent.
- **Utiliser une carte Épique.** Jouez une carte Épique de votre main pour produire son effet.
- **Renforcement.** Choisissez la première carte d'une Réserve de base ou d'une de vos Réserves de Talent. Dépensez autant de Pouvoir que le coût d'achat de la carte choisie puis placez-la dans votre défausse.
- **Action spéciale.** Suivez les instructions de l'action.
- **Utiliser une carte Relique (Mode Relique requis, une fois par Tour max.).** Défaussez une carte de Talent de votre main pour produire l'effet de la carte Relique associée à votre case du Compteur de Combat. Défaussez ensuite la Relique.
- **Échange de position (Mode 2c2 requis).** Défaussez une carte de Mouvement de votre main pour changer de Compteur de Combat.

CRÉDITS

Conception du jeu : Gang Wang et Xiang Gao

Conception des histoires de Twisted Fables : Cherry Li, Roger Ho, et Byron Leavitt

Édition : Byron Leavitt

Direction Artistique : Cherry Li

Conception Graphique : Chris Doughman

Illustrations : Denys Tsiperko, Ibrahim Swaid, Fajareka Setiawan et Pedro Sena

Directeur de Production : Cherry Li

Testeurs : Roger Ho, Chauncey, Ruoyu Sun, Yang Gao, Ran Yang, et Zhuo Zuo

Version française : Bruzzo Cédric, Chambert Anaïs, Dutheil Laurent, Pedrada Anthony

Mes plus profonds remerciements à ma femme, Grace, pour son soutien durant ces nombreuses années. Ce jeu est dédié à ma chère et tendre.

– Gang Wang

En tant qu'homme de médias dans l'industrie du jeu de société, je suis honoré de participer à ce projet. Au cours des dernières années, en écrivant des articles, en menant des interviews et en enregistrant des podcasts, j'ai vu ce jeu évoluer et prendre corps, un processus dont je me souviendrai avec plaisir pendant de nombreuses années. J'espère que ce jeu pourra créer une communauté florissante qui le soutiendra et l'aimera. Devenons amis grâce à Twisted Fables.

– Xiang Gao

Merci à tous nos testeurs, sans qui Twisted Fables n'existerait pas.