

когда вы теряете ДЗ, то дополнительно теряется еще 1 ДЗ.
Действует до конца боя, не складывается.

Цена: 110 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 10 Сфер Скорпиона

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Палочка Пикси	Жезл одноручный	2	1	+2 ОЗ, +6 ОМ

Содержит: Фокус с Огнем. ЕА: 23.

Фокус с Огнем	Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i>		
Эффект:	Наносит 2 Огненного урона.			
Цель: Любая	Радиус: 2			
<i>Одна любая цель в радиусе 2 клеток получает 2 Огненного урона.</i>				

Цена: 100 ЗМ Разбор: 3 Сферы Сборка: 5 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея.

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Перчатки Чародея	Перчатки двуручные	2	1	

Содержит: Цели Ночи. ЕА: 35.

Цели Ночи	Стоит 5 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i>		
Эффект:	Распределите D4+2 урона Тьмой.			
Цель: любые 2 разные	Радиус: 2			
<i>Выберите обязательно 2 разные цели в радиусе 2 клеток от себя (можете быть одной из целей) и распределите D4+2 повреждений между ними, на одну цель нельзя назначить меньше чем 1 повреждение.</i>				

Цена: 135 ЗМ Синтез: 2х Перчатки, 1х Кольцо Магии, 1х Повязки Мага

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Пистоль	Пистоль одноручный	D6	3 и выше	+8 ОМ

Пистоль бьет по линии, проведенной до любой клетки поля боя, наносит мистический урон, распределенного как угодно между всеми на линии, начиная с минимального радиуса пистоль. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель.

Содержит: Разделенная Скорбь. ЕА: 50.

Разделенная Скорбь	Стоит 3 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Способность</i>		
Эффект с условием:	Наносит по 3 физических урона целям предыдущего встрела.			
Цель: любой персонаж, выстреливший из оружия с типом пистоль.				
<i>Если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль, то дополнительно наносится по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон.</i>				

Цена: 200 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сферы Льва

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Посох Мага	Посох двуручный	2	1	+8 ОМ

Содержит: Сила Факела. ЕА: 28.

Сила Факела	Стоит 3 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i>		
Эффект:	Огненная Аура, +2 Огненного урона к атаке, складывается. Для поддержания Ауры надо тратить 1 ОД в ход.			
Цель: Любое оружие ближнего боя	Радиус: 1			
<i>Любое оружие ближнего боя (все кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 клетки от васполучает +2 Огненного урона к своей обычной атаке (атака без использования способностей).</i>				

Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание этой Ауры.

Цена: 135 ЗМ Разбор: 7 Сфер Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна

	Тип	Атака в Радиусе 1	Атака в Радиусе 2
Руническое Копье	Копье двуручное	3	2

Содержит: Время Мести. ЕА: 40.

Время Мести	Стоит X ОД, <i>но не более твоего уровня</i>	<i>Аспект-Время, Способность</i>
Эффект:	Следующая атака оружием в радиусе 2 получает прибавку +X к урону.	
Цель: Персональное		
<i>Потратить все X накопленных Очков Действия, следующая одна твоя атака оружием не далее радиуса 2 получит +X урона (тип общего урона определяет оружие). Накапливать ОД можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход.</i>		

Цена: 170 ЗМ Синтез: 2x Копье, 2x Волшебная Палочка, 1x Кольцо Жизни

	Тип	Атака	Радиус
Стеклянный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя

Содержит: Анафема. ЕА: 40.

Анафема	Стоит 4 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Магия, Стихия Сила</i>
Эффект:	Силовая Аура, складывается	
Цель: Любая	Радиус: 5	
<i>Аура: если цель получает урон не Звуком, не Силой и не Мистический, то получит такой же урон Силой. После этого Аура разряжается, если применивший не потратит 2 ДЗ на ее сохранение.</i>		

Цена: 150 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 3 Сферы Овна

	Тип	Атака	Радиус
Чарокос	Топор одноручный	D6+1	1

Содержит: Мана-Вор. ЕА: 27.

Мана-Вор	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>
Эффект:	Атака оружием, вытягивает 3 ОМ у цели, если ОМ нет, то цель теряет 1 ОЗ.	
Цель: Любая	Радиус: 1	
<i>Прием используется с любым оружием, при атаке в радиусе 1. Атака заставляет цель потерять до 3 Очков Маны, при этом они переходят вам. Если у цели не было Очков Манны, то она теряет 1 очко Жизни. Потеря ОЗ не является уроном, следовательно игнорирует защиты.</i>		

Цена: 130 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 9 Сфер Льва, 4 Сферы Козерога

Боевая Экипировка

Для каждой вещи указан ее эффект, а иногда и заключенный в вещи прием, с описанием количества ЕА требуемых для изучения этого приема и описанием самого приема. Кроме этого указана цена, рецепт для Сборки, эффект от Разбора. Для синтезируемых вещей указан рецепт Синтеза.

1 Уровень

Свободная рука:

Деревянный Щит	Эффект: +1 ФЗ
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Стрельца, 1 Любая Сфера

Пластина	Эффект: +1 ФЗ(D)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Льва, 2 Любых Сферы

Голова:

Колпак	Эффект: +1 МЗ(М), +1 МЗ(Ж), +1 МЗ(В)
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 3 Сферы Тельца, 2 Любых Сферы

Шапка	Эффект: +1 МЗ(Ж)
Цена: 40 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 5 Сфер Близнеца

Грудь:

Балахон	Эффект: +1 ФЗ(D)
Цена: 80 ЗМ	Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Змееносца, 2 Любые Сферы

Кафтан	Эффект: +1 ФЗ
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 3 Сферы Сборка: 3 Сферы Козерога, 1 Любая Сфера

Аксессуары:

Кольцо Жизни	Эффект: +2 ОЗ только 2 и 3 Группа Крови получают этот эффект!
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Водолея, 1 Любая Сфера

Кольцо Магии	Эффект: +2 ОМ только 1 и 4 Группа Крови получают этот эффект!
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рака, 1 Любая Сфера

2 Уровень

Свободная рука:

Баррикада	Эффект: +2 ФЗ(D)
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 8 Сфер Сборка: 4 Сферы Весов, 6 Любых Сфер

Оплот	Эффект: Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки. <i>Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.</i>
Цена: 115 ЗМ	Синтез: 2х Деревянный щит, 1х Пластина

Плетеный Щит	Эффект: +1 ФЗ, +1 МЗ(Ж), содержит Мастерство Жизни (60 ЕА).
Мастерство Жизни. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Жизнь.	
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 2 Сферы Тельца, 5 Любых Сфер

Стальной Щит	Эффект: +2 ФЗ
Цена: 140 ЗМ	Разбор: 8 Сфер Сборка: 4 Сферы Скорпиона, 5 Любых Сфер

Голова:

Соломенный Колпак	Эффект: +1 МЗ(В), содержит Мастерство Магии (60 ЕА).
Мастерство Магии. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Мана.	
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Скорпиона, 2 Любые Сферы

Стальной Шлем	Эффект: +1 ФЗ
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 2 Сферы Скорпиона, 2 Сферы Девы, 1 Любая Сфера
Шлем	Эффект: +2 МЗ(Ж)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Овна, 2 Любые Сферы

Шляпа	Эффект: +2 МЗ(М)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Девы, 2 Любые Сферы

Грудь:

Камзол	Эффект: +2 ФЗ
Цена: 120 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 6 Сфер Льва, 3 Любые Сферы

Одеяние Тлена	Эффект: +1 МЗ(М), +1 МЗ(В), содержит Мастерство Времени (70 ЕА).
Мастерство Времени. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Время.	
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 6 Сфер Овна, 3 Любых Сферы

Простой Доспех	Эффект: +2 ФЗ(D)
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 7 Сфер Стрельца, 4 Любые Сферы

Аксессуары:

Амулет Мысли	Эффект: +1 МЗ(Д), содержит Мастерство Души (70 ЕА).
Мастерство Души. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Душа.	
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 7 Сфер Змееносца, 4 Любые Сферы

Кольцо Ангела (Уникальное)	Эффект: - 1 ОД каждый ход, но все играемые вами эффекты лечения удваиваются.
<i>Очки Действия получаемые персонажем каждый ход уменьшаются на 1. Все играемые персонажем эффекты лечения от приемов, предметов и прочих способностей удваиваются.</i>	
<i>Уникальное – персонаж не может носить две одинаковые уникальные вещи.</i>	
Цена: 240 ЗМ	Синтез: 2x Кольцо Жизни, 1x Шапка, 1x Балахон

Кольцо Нежити (Уникальное)	Эффект: + 1 ОД каждый ход, но все лечащие персонажа эффекты вместо этого наносят урон, игнорируя все защиты.
<i>Очки Действия получаемые персонажем каждый ход уменьшаются на 1. Любая попытка полечить персонаж приемом, предметом и прочей способностью вместо этого наносит ему повреждения, игнорируя любые защиты.</i>	
<i>Уникальное – персонаж не может носить две одинаковые уникальные вещи.</i>	
Цена: 280 ЗМ	Синтез: 2x Кольцо Маны, 1x Колпак, 1x Кафтан

Зелья

Уровень 1

Мазь Защиты.

Цена: 6 ЗМ.

Рецепт: 2 Сферы стихии Земли + 2

Сферы стихии Воды.

Эффект: дает 1 МЗ(Ж) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мазь Тайны.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 1 Сфера каждой стихии.

Эффект: дает 1 МЗ(В) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мазь Покрова.

Цена: 6 ЗМ.

Рецепт: 2 Сферы стихии Огня + 2 Сферы

стихии Воздуха.

Эффект: дает 1 МЗ(М) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мерцающее Масло.

Цена: 7 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Ветра.

Эффект: дает 1 ФЗ(D) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Порошок Зноя.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Огня.

Эффект: дает 1 Сопrotивляемость

Воде на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Порошок Тлена.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Воды.

Эффект: дает 1 Сопrotивляемость Свету на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Укрепляющее Масло.

Цена: 7 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Земли.

Эффект: дает 1 ФЗ на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Флакон Жизни.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 3 Сферы стихии Земли + 3

Сферы стихии Воды.

Эффект: восстанавливает 3 ОЗ.

Применение: 2 ОД.

Флакон Маны.

Цена: 5 ЗМ.

Рецепт: 3 Сферы стихии Огня + 3 Сферы стихии Воздух.

Эффект: восстанавливает 3 ОМ.

Применение: 2 ОД.

Монстры

Ниже перечислены монстры 1 уровня, у каждого есть название, тип существа, Знак, количество Очков Здоровья, скорость, обычная атака, перечень приемов и примерная награда.

ГОБЛИН. (гоблин) Весы.

ОЗ: 6.

Скорость: 2.

Атака: D4.

(15-20): Отравленная Атака (Способность)

Накладывает Отравление на цель в радиусе 1

(Аура Отравления: -1 ОЗ в ход до конца боя, повторные эффекты не складываются).

Награда: Опыт 10, ЕА 1

ЗМЕЙ. (животное) Лев.

ОЗ: 4.

Скорость: 2.

Атака: D3 в радиусе 2.

(1-6): Злой Укус (Способность)

Укусить цель на 4, минус ее дальность.

(18-20): Эфирный Укус (Магия, Аспект Жизнь) Цена: 1 ОЗ

Наносит 3 урона Землей цели в радиусе 3.

Награда: Опыт 6, ЕА 1

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ. (животное) Рак.

ОЗ: 3.

МЗ(М): 4. МЗ (В): 2. МЗ (Ж): 2.

Скорость: 4.

Атака: 1.

(16-20): Вампиризм (Способность)

Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая ее себе, в виде временных ОЗ.

Награда: Опыт 9, ЕА 1

МЕДВЕДЬ. (животное) Стрелец.

ОЗ: 10.

ФЗ: 1.

Скорость: 1.

Атака: D2+2.

(10-13): Рык Зверя (Способность)

Рычание пугает цель в радиусе 1. (Аура Испуга: ослабляет ФЗ цели на 1, повторные эффекты складываются. Если ФЗ равно 0, понижает ФЗ(D)).

Награда: Опыт 4, ЕА 2

ПИКСИ. (магическое создание) Рыбы.

ОЗ: 5. ОМ: 10.

МЗ(М): 1. МЗ (В): 1. МЗ (Ж): 1.

Скорость: 3.

Атака: 2.

(12-15): Медитация (Способность)

Восстанавливает себе 2 ОМ.

(18-20): Исцеление (Магия) Цена: 2 ОМ

Восстанавливает себе 2 ОЗ.

(1-10): Вихрь из Листьев (Магия, Аспект Мана) Цена: 3 ОМ

Наносит D4 урона Воздухом цели в радиусе 3.

Награда: Опыт 10, ЕА 1

САЛАМАНДРА. (магическое создание) Овен.

ОЗ: 5. ОМ: 6.

Скорость: 4.

Атака: 1.

(20): Манареген (Способность)

Восстанавливает себе или любой другой Саламандре в пределах видимости 1 ОМ.

(1-10): Сполох (Магия, Аспект Мана) Цена: 2 ОМ

Наносит D2+1 Огненного урона цели в радиусе 2.

Награда: Опыт 7, ЕА 1

СКЕЛЕТ. (нежить) Близнецы.

ОЗ: 6.

ФЗ(D): 1. МЗ(М): 1. МЗ(Ж): 1. Слабость к Магии Света (+1).

Скорость: 2.

Атака: 1.

(9-11): Бросок Черепа (Способность) (При наличии черепа)

Метает собственный череп в радиусе 4, урон D3+1. Теряя череп скелет теряет 2 ОЗ (подбирая череп обратно - восстанавливает 2 ОЗ), потеряв череп стремится его вернуть.

Награда: Опыт 10, ЕА 1

ФЕЯ МЕРТВЫХ. (призрак) Змееносец. (Нельзя призвать).

ОЗ: 10.

Слабость к Магии Тьмы (+1). Не может потерять одновременно больше 4 ОЗ.

Скорость: 1.

Атака: нет, стоит и режет себе вены вместо этого.

(15-20): Возвращение Извне. (Магия) (Нельзя копировать)

Воскрешает любого уже убитого на поле боя монстра с 1 ОЗ и обычной атакой, в радиусе 2 от места его смерти.

(9-13): Суицид. (Способность) (Нельзя копировать)

Теряет 1 ОЗ, накапливая 1 для манипулирования значением кубика в следующий раз (после манипуляции тратятся все накопленные).

Награда: Нет опыта, ЕА 1

За воскрешенных существ опыт не идет, после смерти феи первое убитое возвращенное существо развоплощает остальных возвращенных существ.

Эйдолоны

Ниже приведены 4 Эйдолона из разных стихий, который используются в Мистицизме Преображение (персонажами Знака Скорпион):

ГЕКАТА, Ткачиха Теней (Эйдолон Земли. Телец.)

Бонусы:

Премия ОМ: +2 временных ОМ за каждый уровень персонажа.

Премия МЗ(Ж): +1 временных МЗ(Ж) за каждый уровень персонажа.

Приемы:

Атака : 1 + 1 урона Землей за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(19 и выше): Врата Хаоса (Финальный прием)

Наносит 1 + 2 за каждый уровень персонажа урона Землей в радиусе 2. Все кто был заключен в костяные клетки получают 1 + 1 за каждый уровень персонажа физ.урона и освобождаются.

(11-16): Армия Тьмы (Магия) (Некопируемая)

Призывает Скелета в радиусе 1 на 1 фазу на уровень персонажа. (В конце своих ходов скелет взорвется нанеся крестообразно по 2 урона Землей и заключая до 2-х существ получивших урон в костяные клетки на 1 фазу на уровень. Костяная клетка: цель не может двигаться, у клетки 4 ОЗ.)

(2-9): Древний Договор (Магия)

Применяет любую известную персонажу Магию аспекта Мана (тратя ОМ) с максимальным эффектом.

МАРС, Яростный Волшебник (Эйдолон Огня. Знак Стрелец.)

Бонусы:

Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.

Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа.

Премия Скорости: +1 Скорость за каждые 2 уровня персонажа.

Приемы:

Атака: D6 +1 урона Огнем за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(19 и выше): Замирающее Пламя (Финальный прием)

Наносит 2*уровень персонажа урона Огнем распределенного как угодно между 5 целями в радиусе 3. Каждая цель которая получила хотя бы 1 урон после учета всех защит с вероятностью 50% замирает и пропускает свой следующий ход.

(1-7): Воспламенение (Магия)

Поджигает цель в радиусе 1, на количество раундов равное 1+ уровень персонажа (Аура, наносит каждый ход 1+уровень персонажа урона Огнем).

(12-16): Крест Огня (Магия)

По 4-м клеткам расположенным крестообразно с центром на персонаже наносится 2*уровень персонажа урона Огнем, и сжигает 4 ОМ+уровень персонажа каждой цели.

ПЕГАС, Всадник Шторма (Эйдолон Воздуха. Близнецы.)

Бонусы:

Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.

Премия ФЗ(D): +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа.

Премия МЗ(M): 1 +1 временных МЗ(M) за каждые 2 уровня персонажа.

Приемы:

Атака: 3 +2 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(19 и выше): Запредельный Шторм (Финальный прием) (Копируется только урон)

Наносит 3+ 2*уровень персонажа урона Воздухом 3-м целям в радиусе 2. Все временные ОЗ полученные в форме этого Эйдолона, если они не израсходованы распределяется в виде урона Светом как угодно по всем врагам в радиусе 5. Все Ауры Шторма висящие на персонаже убираются.

(2-7): Жест Боли (Способность)

Наносит 3 +2 физического урона за каждый уровень персонажа в радиусе 1, отбрасывает цель на клетку назад.

(9-15): Жест Процветания (Способность)

Вытягивает из врага в радиусе 1, 1 ОЗ за каждый уровень персонажа, добавляя себе временные ОЗ и зачаровывая себя, либо любого другого Эйдолона в радиусе 3 Аурой Шторма (Эффект: к каждому броску на прием теперь прибавляется 2, повторные эффекты Аур складываются)

ТЕРНИЯ, Владычица Моря (Эйдолон Воды. Знак Скорпион.)

Бонусы:

Премия МЗ(М): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.

Премия МЗ(Ж): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.

Премия МЗ(В): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.

Приемы:

Атака: 2 +1 урона Водой за каждый уровень персонажа.

Радиус: 3-7.

(19 и выше): Бездна (Финальный прием) (Некоприуемый)

Все враги в радиусе 5 теряют один любой вид МЗ до конца боя и получают 1 сверхестественного урона на каждый уровень персонажа.

(1-6): Морозная стрела (Магия)

Цель в радиусе 3-7 получает 3 +2 урона Водой за каждый уровень персонажа, и с вероятностью 50% замораживается. (Аура, все приемы замороженной цели имеют 50% шанс провала, заморозка прекращается после 3 провалов.)

(11-17): Топь (Магия)

Затапливает две любые клетки в радиусе 2, каждый остановившийся на такой клетке теряет свою скорость на этот ход. Дополнительно, каждый остановившийся на такой клетке либо стоящий на ней получает 1 урона Водой за каждую затопленную клетку на поле боя и 1 урона Тенью за каждый уровень персонажа.

Глоссарий

D: от слова dice - «кубик». D4 - четырехгранник, D6 - шестигранник, D20 - двадцатигранник и т.д. Некоторые D не могут быть представлены кубиками и вычисляются через другие кубики, например D2 и D3.

ЕХР: игровой опыт. Применяется в том случае, если игроки хотят полностью самостоятельно определять развитие своего персонажа на основе заработанного опыта.

Активная Способность: боевые умения персонажа, зависящие от оружия.

Алхимия: профессия, специальность знака Змееносец, позволяющая создавать Зелья.

Антураж, Сеттинг: разновидность окружения в котором происходят приключения игроков. Антураж определяет вид игрового мира, своеобразный уровень магии/технологии, и прочие особенности.

Архетип: тип поглощения урона защитами персонажа, определяет то количество урона которое уйдет в Душевное Здоровье. Существует 4 архетипа: Маг, Ловкач, Боец, Медиум.

Аспект Время: приемы, которые требуют траты Очков Действия персонажа и относятся к стихиям Силы и Звука.

Аспект Душа: приемы, которые требуют траты Душевного Здоровья персонажа и относятся к стихиям Света и Тьмы.

Аспект Жизнь: приемы, которые требуют траты Очков Здоровья персонажа и относятся к стихиям Воды и Земли.

Аспект Мана: приемы, которые требуют траты Очков Маны персонажа и относятся к стихиям Огня и Ветра.

Астрология: профессия, специальность знака Кит, позволяющая создавать Карты.

Аура: эффект наложенный на персонаж. Имеет фиксированную длительность, либо постоянную, либо требует поддерживать себя, затрачивая ресурсы.

Бард: профессия, специальность знака Водолей, позволяющая ему делиться своим Титулом с остальными персонажами в бою.

Безоружная атака: альтернативный способ нанесения урона. Наносит урон равный уровню Основного Знака персонажа, но не более чем его параметр Тело.

Биография: история персонажа и его театральное описание, имеет больший приоритет, чем Характеристики и Основной Знак.

Боевая Экипировка: одежда персонажа, которая занимает боевые слоты для головы, тела и аксессуаров и которую нужно определять перед боем.

Боевое действие: ограничение на применяемые персонажем в ход приемы. Изначально каждый персонаж может совершить лишь одно Боевое действие в ход.

Бросок Синхронизации: бросок D4, который должен совпасть с Группой Крови персонажа для наилучшего эффекта. Применяется при Критической проверке и определения Фазы Синхронизации.

Вариативный урон: физический урон, в котором присутствуют переменные значения (бросок кубика).

Вор: профессия, специальность знака Весы, позволяющая ему красть Сферы в бою.

ГК, Группа крови: врожденные особенности персонажа, определяющие стартовую раскладку Характеристик.

ДЗ, Душевное Здоровье: запас душевного здоровья персонажа, тратится на приемы Аспекта-Души и при поглощении урона защитами. При нулевом значении душевного здоровья персонаж теряет возможность применять магию и активные способности.

ЕА, Единицы Аспекта: мастерство, накапливаемое при использовании боевой экипировки содержащей магический прием, принадлежащий к одному из Аспектов. Как только персонаж накапливает достаточное количество Единиц Аспекта, то он изучает заключенный в экипировке прием и может использовать его, уже не обладая этой конкретной экипировкой.

Зачарование: таинство, специальность знака Овен, позволяющая помещать Чары на оружие.

Зелья: вид используемых предметов, не тратят Боевое действие.

Змееносец: редкий знак зодиака. Истинный Змееносец обладает положительным Резусом.

Знак: один из 14 знаков зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные знаки (Змееносец и Кит).

Зодиакальный круг: связь Знаков между собой, используется для совершения Особых Проверок и отражает рост в Основном и других Знаках.

Игрок: участник игры, управляет своим игровым персонажем.

Идентификация: особая атака персонажа, позволяющая узнать параметры монстра, а также получить возможность вызвать такого монстра с помощью мистицизма Призыв.

Излучение: таинство, специальность знака Стрелец, позволяющая увеличивать дальность приемов.

Инициатива: определяется в начале боя броском D6, получившееся число определяет то место, которое ход персонажа займет в фазе боя.

Интуиция: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

Карты: вид используемых предметов, не тратят Боевое действие.

Кит: искаженный Змееносец, обладающий отрицательным Резусом.

Крит: удвоенное максимальное значение первого кубика урона, остальные кубики урона вычисляются как обычно и не запускают Критических проверок, любые константные прибавки к критику не добавляются, они сгорают.

Критическая проверка: срабатывает в тех случаях, когда на кубике урона выпадает 1, требует Броска Синхронизации для определения исхода - крит, промах, минимальный урон.

Лист Игрока: специальный лист бумаги, на котором располагаются графы параметров персонажа. При создании персонажа каждый игрок получает Лист Игрока и заполняет его.

Ловкость: характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

МЗ(М): магическая защита от Аспекта-Мана, снижает урон от стихий Ветра и Огня.

МЗ(Ж): магическая защита от Аспекта-Жизнь, снижает урон от стихий Воды и Земли.

МЗ(В): магическая защита от Аспекта-Время снижает урон от стихий Света и Тьмы.

МЗ(Д): магическая защита от Аспекта-Душа, снижает урон от стихий Силы и Звука.

Мастер: ведущий игры, управляет окружением персонажей и ходом приключения.

Магия: волшебные боевые умения персонажа.

Мимикрия: мистицизм, специальность знака Рак, позволяющая ему копировать и запоминать чужие приемы.

Мистицизм: специальности Знаков водной стихии.

Мистический урон: урон, которому препятствуют все виды физических и магических защит персонажа. Каждая такая защита уменьшает количество мистического урона, не затрагивая Душевное Здоровье персонажа. Если персонаж не обладает никакими защитами, то Мистический урон наносит повреждения, основанные на уровне персонажа.

Монстры: простые вражеские существа, противостоящие персонажам.

Нестихийный: Знак, не принадлежащий ни к одной Стихии. Не дает бонусов к Характеристикам.

ОД, Очки Действия: количество действия, которое персонаж может совершить в ход, разные действия тратят разное количество очков действия.

ОЗ, Очки Здоровья: количество здоровья персонажа. При значениях ниже 1 возможны предсмертные состояния либо смерть.

ОМ, Очки Маны, Очки Магии: количество маны которым обладает персонаж. Мана тратится на проведение приемов Аспекта-Мана.

Оружие: главный боевой предмет, наносит урон, может содержать изучаемую способность либо магию, бывает одноручным или двуручным, принадлежит к одному из следующих типов - кортик, меч, топор, лук, копье, перчатки, жезл, посох, шар, пистоль

Основной Аспект: один из 4-х Аспектов, установленный персонажем в качестве основного. Это означает, что репертуар приемов этого аспекта для персонажа неограничен.

Основной Знак: врожденные предрасположенности персонажа, предписывающие его шаблон характера и область действий, которые персонажу легче совершать.

Особая Сила: пассивная около-боевая способность, даруемая Основным Знаком.

Ответная атака: возможность провести бесплатную атаку вне своего хода, при условии, что на соседней клетке поля боя выполнено определенное действие.

Очки умений: выдаваемые Мастером свободные очки, которые можно потратить на рост в любом Знаке кроме собственного, обычно в начале игры каждый персонаж получает по 3 Очка умений.

Пассивная Способность: боевые умения постоянного действия, которыми обладает персонаж. Ее можно устанавливать только уже после изучения.

Переливание: таинство, специальность знака Лев, позволяющая делиться собственным здоровьем и маной с сопартийцами.

Перманентный урон: физический урон, в котором отсутствуют переменные значения.

Персонаж: существо, живущее в игровом мире, управляется игроком.

Предсмертные состояния: особое состояние, в которое персонаж впадает, когда его Очки Здоровья принимают значения от 0 до -5.

Преображение: мистицизм, специальность знака Скорпион, позволяющая превращаться в одного из Эйдолонов.

Призыв: мистицизм, специальность знака Рыбы, позволяющая призывать известных персонажу монстров для помощи в бою.

Прием: магия и активные способности персонажей либо монстров.

Профессии: специальности Знаков воздушной стихии.

Радиус: расстояние равное 1 клетке игрового поля. Соответствует 2 метрам игрового расстояния.

Разбор: ремесло, специальность знака Дева, позволяющая разбирать предметы на сферы и золотые монеты.

Размер: параметр, указывающий на величину игрового существа на поле боя, по умолчанию размер всех существ считается равным 1. Для нестандартных существ указан свой размер.

Разум: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Резус: элемент генетической предрасположенности персонажа описывающий склонность персонажа к безумным поступкам, определяющий тип его предсмертного состояния в бою, влияющий на направление проверок по Зодиакальному кругу.

Ремесла: специальности Знаков земной стихии, а так же нестихийных Знаков.

Сборка: ремесло, специальность знака Телец, позволяющая собирать предметы из сфер.

Сверхестественный урон: урон, который игнорирует все виды защит.

Синтез: ремесло, специальность знака Козерог, позволяющая собирать из предметов другие предметы, более высокого качества.

Скорость: максимальное расстояние, на которое персонаж может переместиться в течение своего хода, тратя по 1 Очку Действия на клетку. Базовая скорость персонажей равна 3 клеткам.

Совмещенное действие: особое правило, позволяющее выполнить больше действий в ход. В том случае, если персонаж выполняет прием не наносящий урон, то он получает возможность тут же выполнить еще один другой прием, если может, и это будет считаться одним Боевым действием. Совмещенное действие провоцирует Ответные атаки и запрещает использование расходных предметов в этот ход.

Специальность Знака: активная около-боевая способность, даруемая Основным Знаком.

Стихия Знака: группа, к которой относится Знак - Вода, Земля, Огонь, Воздух.

Стихия урона: источник могущества, определяющий природу урона - Вода, Земля, Огонь, Воздух, Свет, Тьма, Сила, Звук.

Сферы: награда за убийство монстров, материал для создания предметов.

Таинства: специальности Знаков огненной стихии.

Тело: характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Титул: награда за выполнение персонажем некоторых действий в игре. Титулы дают разные премии к параметрам и всевозможные бонусы. Обычно может быть активен лишь один Титул из всех известных персонажу.

Уровень Души: показатель, определяющий количество Душевного Здоровья Персонажа. Так же влияет на проверки по Основному Знаку.

Уровень Здоровья: показатель, определяющий количество Очков Здоровья Персонажа. Так же влияет на проверки по Основному Знаку.

ФЗ: физическая защита от перманентного урона.

ФЗ(D): физическая защита от вариативного урона.

Фаза: отрезок боя, во время которого все его участники совершают ходы в порядке своей инициативы. Соответствует 5 секундам игрового времени.

Фаза Синхронизации: дополнительная фаза действия для персонажа, предшествующая началу боя. Даруется персонажу в случае совпадения значения 4-гранного кубика с его Группой Крови в начале боя.

Финальный прием: мощная атака Эйдолона, совершив которую Эйдолон развоплощается превращаясь обратно в персонажа.

Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок, для некоторых боевых и театральных проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии или успех в противостоянии игроков.

Ход: отрезок боя, во время которого ходит каждый конкретный персонаж. Каждый свой ход персонаж получает 6 Очков Действия.

Целитель: профессия, специальность знака Близнецы, позволяющая ему восстанавливать Очки Здоровья союзников.

Чары: бонусный эффект, накладываемый на оружие при помощи Зачарования.

Эйдолон: могущественное волшебное существо, в которое может в бою превращаться персонаж. Возможность подобного превращения дарована Знаком Скорпион. Находясь в форме Эйдолона персонаж действует по модели монстра - его действия определяются броском 20-гранника.

Особые благодарности:

Bassian, BlackWizard - участие во многих тестированиях системы

Cyan Firefly, Fenix – отзывы по наброскам этой книги

Контактная информация и ссылки:

Сайт по Twisted Terra: twistedterra.umgames.ru

Сайт «Умных Игр»: umgames.ru

Книжка «Twisted Terra: Первый взгляд»

Группа по Twisted Terra вКонтакте

Группа «Умных Игр» вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru



umgames.ru

twistedterra.umgames.ru

Май 2012, Новосибирск