

**TWISTED TERRA**  
система правил для настольно-ролевой игры  
**КВИНТЭССЕНЦИЯ**

Автор:  
Александр «NoNsense» Кульков

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Театральная часть

Придумать **имя персонажа**.  
Написать краткую **Биографию** персонажа.  
Выбрать **Группу крови** (желательно броском кубика).  
Выбрать **Резус** «+» или «-» (желательно броском кубика).  
Выбрать **Знак**, обвести его кружком и поставить цифру 1.  
Определить набор **Характеристик** и прибавить бонус от **Стихии** Знака.  
Распределить **3 Очка Умений** в остальные Знаки (рекомендуются ближайшие в направлении Резуса).

### Боевая часть

Определить **Архетип** поведения в бою на основе Группы крови.  
Написать **Уровень Здоровья** и количество **ОЗ** (на старте они равны 1 и 10, соответственно).  
Написать **Уровень Души** и количество **ДЗ** (на старте они равны 1 и 10, соответственно, но у Архетипа «Ловкач» количество ДЗ будет равным 20).  
Написать **Скорость** персонажа (стандартное значение равно 3).  
Определить количество **ОМ** (оно равно максимальной Характеристике умноженной на 2).  
Выбрать **Оружие** (на старте дается одно Оружие 1 уровня).  
Выписать **Атаку Оружия** и **Способность** либо **Магию** в нем содержащуюся, а также количество **ЕА** необходимых для изучения этих приемов.  
Определить **Основной Аспект**, который указывает тип активных приемов, на количество которых в своем суточном ассортименте персонаж не имеет ограничений.  
Выбрать предметы **Боевой Экипировки** (на старте дается сумма в 200 Золотых Монет для покупки Боевой Экипировки из 1-го и 2-го уровней).  
Выписать суммарные физ. и маг. защиты предоставляемые экипировкой, также указать особые бонусы от экипировки - **ФЗ, ФЗ(Д), МЗ(М), МЗ(Ж), МЗ(В), МЗ(Д)** и так далее.  
Написать **Особую силу** Знака персонажа.  
\* Получить два специальных Титула, если персонаж Водолей.  
\* Выбрать двух призываемых монстров 1-го уровня, если персонаж Рыбы.

## БОНУСЫ ОТ СТИХИИ

Овен, Лев, Стрелец	<b>Огонь</b> 	Бонус: «+1 Тело»
Телец, Дева, Козерог	<b>Земля</b> 	Бонус: «+1 Ловкость»
Близнецы, Весы, Водолей	<b>Воздух</b> 	Бонус: «+1 Интуиция»
Рак, Скорпион, Рыбы	<b>Вода</b> 	Бонус: «+1 Разум»

## НАБОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК И АРХЕТИПЫ

1 Группа крови: Архетип «Маг» Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0  
*Заблокированный физ. урон повреждает ДЗ.*

2 Группа крови: Архетип «Ловкач» Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0  
*Имеет удвоенное количество базового ДЗ. Заблокированный физ. урон повреждает ДЗ. ДЗ снижается на 2 единицы, если маг.урон не был заблокирован целиком.*

3 Группа крови: Архетип «Боец» Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0  
*Заблокированный физ. урон повреждает ДЗ, но не более чем на 2 единицы. ДЗ снижается на 1 единицу, если маг.урон не был заблокирован целиком.*

4 Группа крови: Архетип «Медиум» Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2  
*Для входящего физ.урона всегда может выбирать – блокировать его или нет.*

## ЗОДИАКАЛЬНЫЙ КРУГ



## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ЗНАКОВ

Основной Знак			Второстепенные Знаки		
1	уровень	бесплатно	1	уровень	350 EXP
2	уровень	750 EXP	2	уровень	450 EXP
3	уровень	850 EXP	3	уровень	550 EXP
4	уровень	950 EXP	4	уровень	600 EXP
5	уровень	1050 EXP	5	уровень	700 EXP
6	уровень	1100 EXP	6	уровень	850 EXP
7	уровень	1250 EXP	7	уровень	1050 EXP
8	уровень	1450 EXP	8	уровень	1200 EXP
9	уровень	1700 EXP	9	уровень	1300 EXP
10	уровень	2200 EXP	10	уровень	1400 EXP

**Важно!** Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – водные Знаки, 2-я – земные Знаки, 3-я – огненные Знаки, 4-я – воздушные Знаки. Кроме того Второстепенные Знаки тех Стихий, которые близки к Стихии персонажа получают скидку в 250 EXP.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

(Тело, Ловкость, Разум, Интуиция)

-1	90 EXP
0	100 EXP
1	150 EXP
2	280 EXP
3	550 EXP
4	700 EXP
5	800 EXP
6	950 EXP
7	1100 EXP

**Важно!** Повышение главной Характеристики персонажа до значения 3 стоит на 50 EXP дешевле, а после 5 уже на 200 EXP дешевле.

## ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ УРОВНЕЙ ДУШИ И ЗДОВОВЬЯ

Уровень Здоровья			Уровень Души		
1	10 ОЗ	стартовые	1	10 ДЗ	стартовые
2	12 ОЗ	120 EXP	2	12 ДЗ	180 EXP
3	15 ОЗ	250 EXP	3	14 ДЗ	300 EXP
4	18 ОЗ	300 EXP	4	16 ДЗ	650 EXP
5	22 ОЗ	500 EXP	5	18 ДЗ	800 EXP
6	26 ОЗ	700 EXP	6	20 ДЗ	1250 EXP
7	30 ОЗ	900 EXP	7	22 ДЗ	1600 EXP
8	35 ОЗ	1200 EXP	8	24 ДЗ	2000 EXP
9	42 ОЗ	1500 EXP	9	27 ДЗ	2400 EXP
10	50 ОЗ	1800 EXP	10	30 ДЗ	3000 EXP

## ВСЕ О ЗНАКАХ

### Овен (Победа) Огненный Знак



**Концепция:** Я есть. (самостоятельность, рождение, становление, решимость)

**Основные игровые навыки:** Ближние физические взаимодействия, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

**Особенности характера:** нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец в делах; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.

**Специальность Знака:** Таинство – Зачарование.

**Особая сила:** получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам Перчатками, Жезлами и Посохами +1 за каждый уровень оружия.

**5 уровень:** эффект Особой силы распространяется на Мечи и Кортики.

**10 уровень:** эффект Особой силы распространяется на все оружия, но в радиусе 1. Кроме Шаров. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе 1.

### Телец (Созидание) Земной Знак



**Концепция:** Я имею. (развитие, накопление, добывание)

**Основные игровые навыки:** Быстрота реакции, настойчивость, трудолюбие, сопротивляемость искушению.

**Особенности характера:** терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.

**Специальность Знака:** Ремесло – Сборка.

**Особая сила:** может проводить Ответную атаку на любой прием врага.

**5 уровень:** становится иммунен к Ответным Атакам.

**10 уровень:** может проводить Ответные атаки на передвижение врага в радиусе 1 от персонажа. Тратит в 2 раза меньше сфер 1 любого Знака при Сборке. Абсорбция Аспекта-Время (Иммунитет к Тьме и Свету, помимо этого за каждые 1 урона наносимого этими стихиями по МЗ(В) лечит 1 ОЗ.

### Близнецы (Человечность) Воздушный Знак



**Концепция:** Я думаю. (понимание, соединение, общение, оживление)

**Основные игровые навыки:** Языки, понимание, очарование, медицина.

**Особенности характера:** изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность, но склонность к необдуманным поступкам.

**Специальность Знака:** Профессия – Целитель.

**Особая сила:** все враги в радиусе 2 проваливают все свои проверки.

**5 уровень:** враги в радиусе 1 имеют 20% шанс промаха любым своим приемом. Иммунен к Аспекту-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру).

**10 уровень:** враги в радиусе 1 имеют 50% шанс промаха любым своим приемом. Абсорбция Аспекта-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру, помимо этого за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(М) лечит 1 ОЗ.)

### Рак (Загадка) Водный Знак



**Концепция:** Я чувствую. (традиция, любовь, утверждение)

**Основные игровые навыки:** Органы чувств, обман, маскировка.

**Особенности характера:** скрытность; бескорыстие; любит тайны; эмоциональность и застенчивость; целеустремленность; подозрительность.

**Специальность Знака:** Мистицизм – Мимикрия.

**Особая сила:** 20% шанс, что монстр (которого можно призвать) стоящий в радиусе 1 от персонажа попадет под контроль персонажа в течение своего хода.

**5 уровень:** Возможность применить любое действие подконтрольного монстра самостоятельно. Шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 40%. Копирование +1 (скопированные Мимикрией приемы получают +1 к урону и лечению за уровень персонажа, не распространяется на применение запомненных приемов).

**10 уровень:** шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 60%. Вихрь Копирования (возможность выполнить до 3-х запомненных приемов в ход, как одно боевое действие, потратив 2 попытки Мистицизма).

### Лев (Совершенство) Огненный Знак



**Концепция:** Я хочу. (уверенность, изобилие, игра, управление)

**Основные игровые навыки:** Сила, пронизательность, лидерство.

**Особенности характера:** гордость и благородство; пронизательность; яркая личность; надежность; упрямство; любит власть.

**Специальность Знака:** Таинство – Переливание.

**Особая сила:** 20% процентный шанс удвоить опыт и Сферы с каждого монстра. При промахе приема не тратит Боевое действие.

**5 уровень:** шанс повышается до 40%, дополнительно при промахе союзника в радиусе 1 тот тоже не тратит Боевое действие.

**10 уровень:** шанс повышается до 60%. Персонаж получает Дополнительное Боевое действие каждый ход.

### Дева (Деятельность) Земной Знак



**Концепция:** Я анализирую. (порядок, разделение, система)

**Основные игровые навыки:** Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.

**Особенности характера:** разборчивость и критичность; искренность; трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум;

*некоторая замкнутость и осторожность.*

**Специальность Знака:** Ремесло – Разбор.

**Особая сила:** 20% шанс получить удвоенные ЕА и Сферы с каждого монстра.

**5 уровень:** шанс повышается до 40%. Сохранение Ауры (может по желанию сохранять любые свои Ауры, даже если какой-то эффект их убирает).

**10 уровень:** шанс повышается до 60%. Абсорбция Аспекта-Жизнь (Иммунитет к Воде и Земле, кроме того за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(Ж) лечит 1 ОЗ.)

### Весы (Гармония) Воздушный Знак



**Концепция:** Я выбираю. (оценка, равновесие, выбор)

**Основные игровые навыки:** Убеждение, дипломатия, торговля, кража.

**Особенности характера:** противоречивость; артистичность; тяга к гармонии; рассудительность; этичность.

**Специальность Знака:** Профессия – Вор.

**Особая сила:** при совершении любой ближней атаки по монстру (если он призываемый), уровень которого ниже чем у персонажа, существует 20% шанс, что монстр перейдет на сторону персонажа, до конца боя, если остался жив.

**5 уровень:** шанс переманивания повышается до 40%. Шанс кражи предмета до 30%.

**10 уровень:** шанс переманивания повышается до 60%. Шанс кражи предмета до 40%.

### Скорпион (Власть) Водный Знак



**Концепция:** Я алчу. (трансформация, преобразование, увядание)

**Основные игровые навыки:** Сопrotивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

**Особенности характера:** *справедливость; храбрость; эмоциональность; любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.*

**Специальность Знака:** Мистицизм–Преображение.

**Особая сила:** 50% шанс перелить остаток изученных в бою ЕА в другой предмет.

**5 уровень:** Преображение +1 (+1 за каждые 2 уровня к урону и лечению приемами эйдолона) Финал Преображения (управление Финальным приемом).

**10 уровень:** попытки Преображения не лимитированы. Управляемое Преображение (управление всеми приемами).

### Стрелец (Прогресс) Огненный Знак



**Концепция:** Я вижу. (учение, просвещение, эволюция)

**Основные игровые навыки:** Дальние физические взаимодействия, выживание, знание местности и географии.

**Особенности характера:** *интерес к путешествиям и переменам; болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость;*

*прямолинейность; романтичность и доверчивость.*

**Специальность Знака:** Таинство – Излучение.

**Особая сила:** получает постоянную прибавку ко всем дальним атакам Луком (на расстоянии от максимального радиуса минус 3, до максимального радиуса) и Копьем в радиусе 2 +1 за каждый уровень оружия.

**5 уровень:** эффект распространяется на Пистолы. Дальность не ближе чем максимальный радиус минус 5.

**10 уровень:** эффект распространяется на Шары. Дальность любая, кроме радиуса 1. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе большем, чем 1.

### Козерог (Мироздание) Земной Знак



**Концепция:** Я использую. (идеализация, концентрация, работа)

**Основные игровые навыки:** Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

**Особенности характера:** *серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.*

**Специальность Знака:** Ремесло – Синтез.

**Особая сила:** может изменять на 1 пункт в любую сторону значение D4 при бросках Синхронизации и Критических проверках (считается, что крайние значения кубика соприкасаются).

**5 уровень:** Синхронизация в начале боя всегда успешна. В Синтезе может заменять 2 предмета вместо одного. Приемы, наносящие физ. урон всегда критические

**10 уровень:** Все приемы Критические. 100% шанс наделить предмет способностью при синтезе.

### Водолей (Свобода) Воздушный Знак



**Концепция:** Я знаю. (революция, надежда, обобщение)

**Основные игровые навыки:** Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

**Особенности характера:** *оригинальность; своенравие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.*

**Специальность Знака:** Профессия – Бард.

**Особая сила:** может использовать приемы, заключенные в оружии сопартийцев, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

**5 уровень:** может использовать приемы в оружии сопартийцев без платы ЕА, владелец оружия получает по 1 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

**10 уровень:** может использовать любые активные приемы известные партии, если используется прием с оружия, то владелец этого оружия получает по 2 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает еще +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

*Персонаж Водолей получает 2 известных ему Титула на старте игры.*

### Рыбы (Вера) Водный Знак



**Концепция:** Я верю. (связь, жертвенность, очищение)

**Основные игровые навыки:** Предчувствия, мудрость, знание религии.

**Особенности характера:** кажущееся безразличие; переменчивость; отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость; склонность к переживаниям; чувствительность к критике.

**Специальность Знака:** Мистицизм – Призыв.

**Особая сила:** 20% шанс уклониться от физического урона.

**5 уровень:** шанс уклониться от физ. урона повышается до 50%. Искусство Призыва (Контроль над приемами монстров)

**10 уровень:** иммунен к физ. урону и мистическому урону. За каждые 10 пунктов физических защит получает 1 Ауру Тайны. (Аура Тайны: +1 к каждой магической защите. Множественные эффекты складываются.)

*Персонаж Рыбы получает 2-х известных призываемых существ на старте игры.*

### Змееносец (Удача) и Кит (Рок) Нестихийные Знаки



**Концепция:** Я сражаюсь. (непостоянство, контраст, превращения)

**Основные игровые навыки:** Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

**Особенности характера:** миссионерство; удачливость; фатализм; уникальность; одиночество.

**Специальность Знака Змееносец:** Профессия – Алхимик;

**Специальность Знака Кит:** Профессия – Астролог.

**Особая сила:** 20% шанс скопировать любой прием, наносящий повреждение какой-то Стихией проведенный врагом, на него. Способность теряет 5% за каждого союзника со Знаком Змееносец или Кит. Не действует против существ Знака Змееносец или Кит.

**5 уровень:** шанс повышается до 40%. Доступен 2 уровень Астрологии либо Алхимии.

**10 уровень:** вместо копирования, прием целиком отражается. Доступен 3 уровень Астрологии либо Алхимии.

Змееносец - Абсорбция Звука (Иммунитет к Звуку, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Звуком по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)

Кит - Абсорбция Силы (Иммунитет к Силе, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Силой по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)



# ПРОВЕРКИ

## Автоматический успех

Рекомендации к использованию: элементарные действия и действия, становящиеся элементарными при наличии благоприятной для этого ситуации. А также действие персонажа, вписывающееся в его Биографию как элементарное для него.

## Простые

**D6 + Характеристика** персонажа указанная Мастером, против сложности установленной Мастером.

*Приблизительные сложности действий:*

*5 – не совсем простое действие (выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)*

*10 – сложное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)*

Рекомендации к использованию: действия с исходами «да» и «нет», кооперативные действия, противостояние, бытовые действия, массовые проверки на «кто первый заметил», «кто попал в ловушку» и так далее.

## Особые

шаг первый: **D6 + уровень Основного Знака**, для достижения выбранного Мастером Знака.

шаг второй: **остаток от первого шага + уровень того Знака, в котором произошла остановка.**

шаг третий: **трактовка результата** в зависимости от того какая получилась сила эффекта и был ли достигнут нужный Знак, либо остановка произошла в другом Знаке.

*Приблизительные уровни получившегося эффекта:*

*5 и ниже – простое действие*

*10 – сложное действие*

*15 – очень сложное действие*

*20 - эпическое действие*

*25 и выше – чудо*

Рекомендации к использованию: оригинальные действия, действия с неожиданным эффектом, многовариантные действия, сложные действия.

*Кооперативные проверки не применяются в решении таких задач.*

*Дополнительное свойство Особых проверок: предпринятое действие желает свершиться каким-то образом, на основе получившейся силы эффекта и Знаке. Даже если проверка по требуемому Знаку провалена - есть большая вероятность того, что что-то произойдет, пусть и не совсем так, как было задумано.*

При Особой проверке по Основному Знаку персонажа к первому шагу прибавляется **бонус**, равный Уровню Здоровья или Уровню Души персонажа. Берется наименьшее значение из двух.

*В том случае, если игра идет исключительно по театральным правилам, то бонус при Особой проверке по Основному Знаку будет равен Основному Знаку персонажа и результат первого шага будет выглядеть как **D6 + (уровень Основного Знака \* 2)**.*

### Случайности

Бросок кубика для определения случайной цели или группы целей, бросок кубика на варианты «да» или «нет».

Рекомендации к использованию: требуется простым способом определить случайный персонаж, требуется выбрать кого-то из массы, в которую входят как персонажи, так и герои, требуется однозначно разрешить вопрос не связанный непосредственно с персонажами.

## ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕД НАЧАЛОМ БОЯ

**Бросок Инициативы** - каждый игрок бросает D6 для определения своей очереди в бою. Те, у кого значения больше - ходят раньше. Игроки с совпадающими значениями могут дробить действия своих персонажей, комбинируя их нужным образом в течение своего общего хода.

Мастер аналогичным образом выясняет Инициативы врагов, и устанавливает итоговую общую последовательность, учитывая то, что даже при одинаковых Инициативах ходы врагов всегда отделены от ходов персонажей.

**Бросок Синхронизации** - каждый игрок бросает D4 для определения возможности получения бонусной фазы. Если выброшенное значение соответствует его Группе крови, то до боя такой персонаж получает одну бонусную Фазу Синхронизации, в течение которой может действовать как в обычном бою, но с некоторыми ограничениями.

## ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И ГЕРОЕВ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

**Автоматическое получение ОД в начале хода** - персонаж получает 6 ОД.

*Персонаж получает 5 ОД если у него идет бонусная Фаза Синхронизации.*

**Автоматическое получение Боевого Действия в начале хода** - персонаж получает 1 Боевое Действие на ход (некоторые действия боя его тратят).

**Перемещение** - тратит по 1 ОД за 1 клетку, на максимум клеток не далее Скорости персонажа за один ход. Можно дробить свое общее перемещение в течение этого хода, например, переместиться, действовать, затем снова переместиться.

**Атака экипированным оружием** – тратит 3 ОД и Боевое Действие.

**Безоружная атака** - тратит 3 ОД если у персонажа свободна хотя бы одна рука, либо 5 ОД если у персонажа заняты обе руки. Позволяет нанести урон либо идентифицировать цель. Тратит Боевое Действие.

**Выполнение приема** - тратит ОЗ, ОМ, ОД или ДЗ персонажа. Тратит Боевое Действие.

**Применение Особой силы** - тратит попытки применения Особых сил.

**Использование предмета** - стоимость указана на предметах.

**Смена экипировки** - тратит 3 ОД +1 ДЗ за снятие и 1 ОД на одевание каждой экипировки.

**Смена оружия** - тратит 6 ОД +2 ДЗ на замену.

**Передать оружие или предметы** - потратить 1 ОД, чтобы взять либо отдать не надетое в слот оружие, экипировку или предмет.

**Трюк** - цена регулируется Мастером в каждом конкретном случае. Как правило, тратит Боевое Действие.

**Возможность запастись неизрасходованные ОД в конце хода в особый пул** - запасенные таким образом ОД сохраняются до тех пор, пока персонаж не решит их потратить на полную или частичную оплату любого приема Аспекта-Время, а запастись ОД в пул можно каждый ход в количестве до 1 +1 за каждый уровень персонажа.

*Персонаж не может запастись ОД во время бонусной Фазы Синхронизации*

## ДЕЙСТВИЯ МОНСТРОВ В ТАКТИЧЕСКОМ БОЮ

**Предписание в начале хода** – если монстр не одухотворенный, то его действия ограничены предписанием. Для этого Мастер кидает D20 и выясняет, попало ли выброшенное значение в интервал какой-то из приемов монстра.

**Применение приема:** если монстру предписанием выпало проведение определенного приема, то монстр должен сделать это действие до своего перемещения или после. В том случае, если действие так и не удалось выполнить, то монстр пропускает этот ход.

**Атака** – если монстру предписанием не была выбрана ни одна способность, то вместо нее он получает возможность сделать свою обычную атаку до перемещения или после него. В том случае, если атаку так и не удалось выполнить, монстр пропускает этот ход.

**Перемещение** - возможность переместиться в ход на количество клеток не превышающее Скорости монстра. Нельзя дробить перемещение монстра.

*Эйдолоны подчиняются аналогичным правилам до того, как персонаж получит Управляемое Преображение.*

## ТИПЫ УРОНА

### Физический

**Перманентный** - урон, в котором нет случайных чисел. Защита: ФЗ.

**Вариативный** - урон, в котором присутствуют случайные числа (D). Защита: ФЗ(D).

### Стихийный

**Огонь и Воздух** - урон от Аспекта-Мана. Защита: МЗ(М).

**Вода и Земля** - урон от Аспекта-Жизнь. Защита: МЗ(Ж).

**Свет и Тьма** - урон от Аспекта-Время. Защита: МЗ(В).

**Сила и Звук** - урон от Аспекта-Душа. Защита: МЗ(Д).

### Специальный

**Сверхестественный** - прямой урон, игнорирующий все защиты.

**Мистический** – урон, из которого вычитается сумма всех защит цели (наносит 1 урона за каждый уровень цели, когда у цели нет никаких защит).

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ПАРАМЕТРОВ

**Очки Здоровья** - количество здоровья персонажа (восстанавливаются лечением и в каждую полночь)

**Очки Маны** - количество магической энергии персонажа (возобновляются перед каждым боем)

**Очки Действия** - количество действия персонажа (возобновляются каждый ход в бою)

**Душевное Здоровье** - количество душевных сил персонажа (возобновляются каждую полночь)

Октябрь 2012, Новосибирск

### Контактная информация и ссылки:

Сайт по Twisted Terra: [twistedterra.umgames.ru](http://twistedterra.umgames.ru)

Сайт «Умных Игр»: [umgames.ru](http://umgames.ru)

**Книжка «Twisted Terra: Правила игры»**

**Книжка «Twisted Terra: Атлас миров»**

**Группа по Twisted Terra вКонтакте**

**Группа «Умных Игр» вКонтакте**

**Страничка автора вКонтакте**

почта: [nonsens@ngs.ru](mailto:nonsens@ngs.ru)