

TWISTED TERRA
система правил для настольно-ролевой игры
КВИНТЭССЕНЦИЯ

В данной книге собрана важная справочная информация из «Twisted Terra: Правила игры»

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	Огонь		Бонус: «+1 Тело»
Телец, Дева, Козерог	Земля		Бонус: «+1 Ловкость»
Близнецы, Весы, Водолей	Воздух		Бонус: «+1 Интуиция»
Рак, Скорпион, Рыбы	Вода		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 – заблокировать 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, проницательность, лидерство.

Особенности характера: гордость и благородство; проницательность; 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

Сайт «Умных Игр»: 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