

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 Водoley.

* 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, Водoley	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.урана всегда может выбирать – блокировать его или нет.

ЗОДИАКАЛЬНЫЙ КРУГ

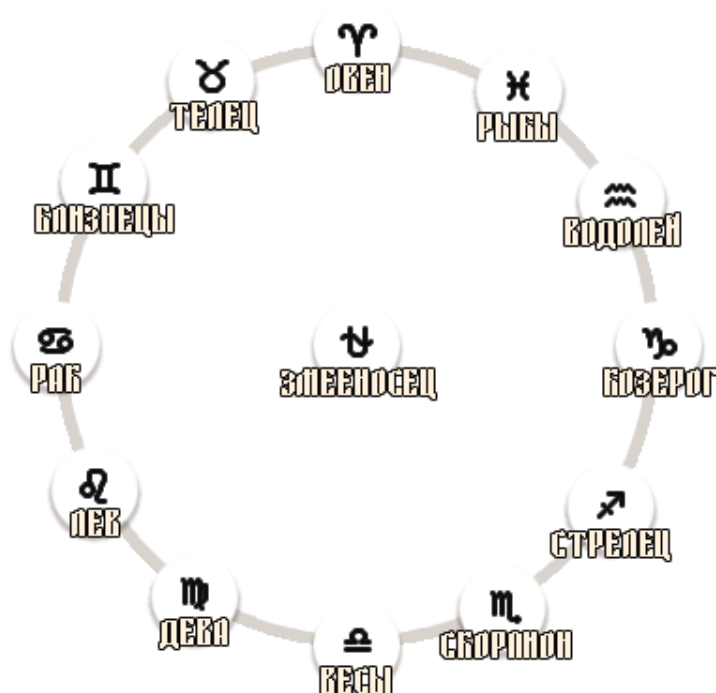


ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ЗНАКОВ

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.

Приблизительная сила 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.

Дополнительное свойство Особых проверок: предпринятое действие желает свершиться каким-то образом, на основании получившейся силы эффекта и том Знаке, который был достигнут. 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, оно может быть лишь до или после его действия.

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