

Промени в правилата

Тук сме описали всички, официално приети от нас допълнения и промени към правилата. Не се съмняваме, че този списък ще се разширява с времето под влияние на вашите желания и идеи. Промените са продиктувани от желанието ни да направим Аксиом16 по-олекотена и удобна за ползване, както и да изгладим всички начално допуснати грешки в нея.

Общо правило за минималните ТД

Нито едно действие не може да отнеме по-малко от 1 ТД и то само ако това специално е упоменато в правилата. Като общо правило е добре да се ограничи минимума на ТД за дадено действие до не по-малко от 2. Така ако някоя формула в играта дава резултат по-малък от 2 ТД е добре да си представите какво означава това (усилието от времето, което героят влага, за да измине 2 метра), преди да ползвате този резултат. Повечето формули са съобразени е максималните степени на умения и показатели, така, че при тяхното надхвърляне е нормално да се получи подобен резултата, но той често може да противоречи на здравата логика.

Изключение от това правило са умения и способности, за които специално е споменато, че струва по-малко. Такива са минимума за поток от стрели, както и финалния удар на берсерка.

Допълнителни ТР при достигане на ново ниво

/Тук ви предлагаме по-опростен вариант, за изчисляване на ТР, които героят трябва да получи при достигане на ново ниво. Този метод осигурява и малко по-бързо развитие на героите, като им дава повече ТР в началото на играта, но с времето, тъй като не взема под внимание достиганото Ниво, общия брой ТР се уеднаквява Предвид, че повечето играчи рядко развиват героите си до над 10 ниво, смятаме, че новия метод, освен, че е по-олекотен ще е и по-приятен за играчите, тъй като ще им позволи да развиват по-добре своите начинаещи герои/.

Точките за Развитие, които героят получава при достигане на ново ниво, зависят от показателя му за Интелект (ИН), преди достигане на нивото. Определят се по формулата:

$$ТР = 16 + ((ИН/3)зара)$$

Това ще рече, че при достигане на ново ниво, получавате минимумът от 16, към който прибавяте резултата от толкова зара, колкото е ИН/3 на героя (при ИН=8 се получават +2 зара).

Взема се само твърдата стойност на показателя, а не временната такава, която може да е повишен или намален под въздействие на заклинания, отвари и др. Временните промени не се отразяват на ТР!

Пример:

Герой 2 ниво и ИН=9, достига ново ниво. Следователно той ще получи ТР в размер на $ТР=16 + ((9/3)зара)$, при хвърляне на трите зара му се пада резултат от 2,3,5 или общ сбор 10. Така героят ще получи: $ТР = 16 + 10 = 26$ допълнителни Точки за Развитие.

Влияние на Силата при покачване на Жизнеността и ЖТ на ниво

Формулата за получаване на нови ЖТ при достигане на по-високо ниво, според СИ на героя се опростява по подобие на описаната формула за ТР. Формулата става.

$$ЖТ = (СИ/4) \text{ зара}$$

Така Жизнеността при покачване на ниво ще се образува от:

Покачване на Жизнеността!

При достигане на ново ниво Жизнеността се увеличава със следните стойности:

- Със стойността на Виталността на героя;

При хората това е 2, при джуджетата е 4 (различно за всяка раса), но показателя може да е повлиян и от допълнителни умения. Единствено трайните промени се вземат под внимание, временните намаления и повишения (под въздействие на магия, например) не влияят на покачването при достигане на ниво;

- Със $(СИ/4)$ зара;

Разделете силата (СИ) на героя на 4 и хвърлете толкова зара (при Сила=7, трябва да хвърлите 1 зар, за 9 СИ 2 зара и т.н.) и прибавете получената стойност към Жизнеността и ЖТ на героя. При това действие Силата се взема като трайна величина и се пренебрегват всички временни ефекти върху нея – повишения/намаления в следствие на магически заклинания, отвари и др.;

- Могат да се добавят и допълнителни бонуси, давани от придобити умения (например Жажда за живот);

Нов метод за изчисляване на Модификатори за Размер и Тегло

Отново с цел улеснение, формулите за МР и МТ са уеднаквени и опростени. Методът важи за всички предмети и създания, не само за героите. Това налага и промяна в обема на раниците и всички други предмети, които се влияят от МР, но засега няма да включваме подобни описания на тези промени - всеки Разказвач и сам може да прецени, кога една раница ще се препълни и кога не.

Модификатор тегло

Модификаторът за тегло се изменя в прогресия, като за да се премине на следващо ниво се умножава досегашното изисквано ниво по две.

Модификаторът започва своето отброяване от тегло до 50 кг. което е $МТ=1$.

Второ ниво за МТ е до 100 кг (над 50), трето ниво е до 200 кг, четвърто до 400 и т.н., като всяко следващо ниво удвоява диапазона на предходното.

Тегло (кг)	М Т
до 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 – 800	5
...	...

Модификатор Размер

Височината на героя, определя и неговият Модификатор за Размер (МР). При създавания, за които най-дългата част на тялото им не е тяхната височина, а например тяхната дължина (при крокодилите е така) МР се определя от дължината, а не от височината. Същото е в сила и ако се отнася до ширина (обиколка на талия, гръден кош и т.н.), с две думи взема се най-внушителната, като цифра характеристика на създаването – височина, ширина (дебелина) или дължина.

Модификаторът Размер нараства в прогресия, тръгвайки от до 0,5 метра, където е неговата първа стойност, второто ниво е в интервала 0,51-1 метър, третия е до 2 метра и т.н. като всяко следващо ниво удвоява диапазона на предходното.

Размер (см)	М Р
до 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 – 800	5
...	...

Променени формули и правила в следствие на МР и МТ

Това налага някои промени в съществуващите формули, които ползват МР или МТ, като в повечето случаи, това просто налага игнориране на всички делители или поне намаляването им на половина. По-долу ще изброяваме всички формули, които се влияят от това правило и се променят под негово влияние. Ако сме пропуснали някоя, ще я добавим веднага щом разберем за това.

Езда

/стр. 49 промяна на усложнението от МР/

Формулата за усложнение от размер на създаването се променя на

Усложнение от Размер = $(MP1 - MP2)$

а не както е в официалните правила делено на 3

Бутане

/стр. 126-127: промяна на формулите и ефекта/

Бутането е всяка сила, която има шанс да изблъска дадено създание и да го извади от равновесие. Някои оръжия имат специални атаки, които добавят към удара определена Бутаща сила (БС).

Внимание!

Бутащата сила се определя от нанесената щета, вида атака (може да умножава или намалява щетата) и вида на щетата:

- Трошащата щета не променя бутащата сила, определена от нанесената щета и вида на атаката:

$БС_{\text{трошаща}} = БС$;

- Сечащата щета разделя крайната бутаща сила на атаката на 5:

$БС_{\text{сечаща}} = БС/5$

- Пробивната щета разделя крайната БС на 10:

$БС_{\text{пробивна}} = БС/10$;

Това правило е необходимо да се спазва, тъй като има атаки, които разрешават генериране на БС, независимо от оръжието. Очевидно е, че при такива атаки оръжието все пак има значение.

Тук ще разгледаме само специфичната атака Бутане с тяло, която може да се извърши от всяко едно създание, но правилата за ефекта от Бутащата сила са универсални и важат за всяка приложена БС.

Бутането с тяло е особен вид атака (борба), при която създаването просто избутва врага си, ползвайки цялото си тяло. При някои същества това действие ще е единствения им начин на атака (бикове, носорози и т.н.), като това често ще се извършва със засилка. Атаката с тяло отнема 6 ТД, но в нея не влиза засилката, ако има такава.

За засилка се счита само разстоянието изминато по права линия директно към опонента. Засилката добавя +1 щета към всеки зар за щета, за всеки 2 метра (засилка от 4 метра ще добави +2 към всеки зар за щета). Максимално допустимия бонус от засилка при този вид атака е +3;

При успех, бутането с тяло нанася щета в размер на:

$Щ = ((СИ+МТ)/5)$ зара, временна щета;

Тази щета винаги се намалява от бронята на атакуваното създание, независимо от крайния Успех на атаката - бутането с тяло няма прецизността на атака с оръжие и затова не може да преодолее бронята на врага. Бутането им шанс да

отхвърли противника назад, тъй като притежава голяма бутаща сила. При изчисляване силата на тази атака се ползва бонусът на Базова атака - Борба. Успехът на атаката може да бъде повлиян от отклон или блокиране с щит (в който случай Бутащата Сила ще намалее на половина), но не може да бъде париран с оръжие.

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло} > 16 + \text{БЗ}$$

При успех, нанася временна щета от $((\text{СИ} + \text{МТ}) / 5)$ зара. Атаката упражнява бутаща сила в размер на:

$$\text{БС} = \text{Щ} * \text{МР}$$

Където МР е модификатора за размер на атакуващото създание (или на оръжието, с което е извършено бутането). При бутане с тяло размерът има значение!

Бутащата сила се упражнява дори и ако атаката е успешно блокирана с щит, но силата ѝ намалява наполовина.

Успехът на избутването се пресмята чрез неравенството:

$$\text{БС} > 16 + \text{Ста}$$

Ефектът зависи от големината на Успеха и от теглото на атакуваното създание. След като Успехът се изчисли, то за всеки метър разстояние, на което се избутва създанието, той се намалява с X, като X за първия метър е МТ на създанието, X за втория метър е $2 * \text{МТ}$ на създанието, X за третия метър $4 * \text{МТ}$ на създанието и т.н., като за всеки следващ метър избутване се отнема двойно повече Успех, отколкото е бил необходим за предходния метър.

Ако Успехът е по-голям или равен на Стабилността на атакувания, то освен, че може да бъде избутан назад, той бива съборен на земята независимо от своя МТ. Падането става на този метър, в който нужния Успех е по-голям или равен на Стабилността му.

Пример:

Джуджето БатГойко с МТ=2, СИ=14 и МР=2, се засилва срещу Елфа Ликоний, който пък е с МТ=2, Ста=14 и БЗ=15. Атаката с тяло на БатГойко е 19.

БатГойко се засилва от 6 метра разстояние и се хвърля срещу елфа с цялата си сила. Атаката е избутване с тяло.

Първо трябва да успее да преодолее БЗ на Ликоний:

$$19 + 3 \text{ зара} > 16 + 15$$

Резултатът от зарове за атака на джуджето е 5,6,4. общата му атака е $19 + 15 = 34$, което е достатъчно да преодолее защитата на елфа.

Следва втора фаза нанасяне на щети. Тъй като БатГойко се е засилил 6 метра, това му дава +3 щета към всеки зар. Броят Зарове за щета според теглото и силата на джуджето са $(2 + 14) / 5$ или 3 зара. Резултата от трите зара е (6,3,6) и тъй като към всеки зар се прибавя +3 (общо +9), то общата щета ще е равна на $6 + 3 + 6 + 9 = 24$. Щетата е временна и се намалява наполовина от кожената ризница на Ликоний - той понася само 12.

При изчисляване на бутащата сила (БС) се взема предвид, цялата щета, преди да бъде намалена от бронята. Избутващата щета е равна на $2 * 24 = 48$.

$$48 > 16 + 14$$

Успех 18

Тъй като МТ на Елфа Ликоний е 2, то за първия метър намаляваме успеха с 2 (остава ни 16), за втория с 4 (остава 12) за третия с 8 (остава ни 4) и тъй като, оставащите 4 Успех не ни стигат, за четвъртия метър, приемаме, че елфът е отхвърлен на 3 метра и малко, като реално е паднал някъде между 2 и 3 метър, а след това се е повлачил още няколко стъпки.

Описанието от страна на Разказвача би следвало да е нещо подобно на:

"След кратка засилка джуджето блъска елфа с цялата си тежест. Силата му е достатъчно голяма, че да отхвърли крехкия елф силно назад. Той залита с няколко несигурни крачки, след което губи равновесие и се стоварва на земята. От инерцията на сблъсъка тялото му продължава още около метър назад. Ликоний се чувства леко наранен, за щастие кожената му ризница значително е намалила силата на сблъсъка и щетите, които той е понесъл не са особено големи (понася 12 временна щета)..."

Таблица за необходимия Успех на БС, за да измести с X метра, създаване със съответния МТ (в скоби е отбелязано нарастването на изразходваната БС, спрямо предходната стойност).				
Метри	МТ1	МТ2	МТ3	МТ4
1 метър	(+1) 1	(+2) 2	(+3) 3	(+4) 4
2 метра	(+2) 3	(+4) 6	(+6) 9	(+8) 12
3 метра	(+4) 7	(+8) 14	(+12) 21	(+16) 30
4 метра	(+8) 15	(+16) 30	(+24) 45	(+32) 62
5 метра	(+16) 31	(+32) 62	(+48) 93	(+64) 126
6 метра	(+32) 63	(+64) 126	(+96) 189	(+128) 256
...

Случайно блъскане

Това е ефект от несъзнателно бутане - когато друго създаване е бутнато така, че според резултата, то трябва да навлезе в полето на трето създаване (потърпевшо в случая).

Това се счита като (несъзнателна) атака към това създаване. Атаката се счита като такава със сила 16:

$$16 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{БЗ}$$

Ако потърпевшият е в схватка с друг противник (независимо дали бутацията е такъв), БЗ се намалява с 2 за всеки противник.

При успех на атаката, създаването понася щета базирана само на МТ на бутацията, тъй като атаката е несъзнателна и той не прилага сила.

Щ = (МТ) зара, временна щета;

Бутацията Сила се изчислява по същият начин, по който се изчислява за всяко бутане:

$$\text{БС} = \text{Щ} * \text{МР};$$

Ако бутацият е по-лек от препятствието, в което се е ударил, той спира своето движение и според силата, която го е избутала остава на място или пада на земята.

Пример:

След бутането от страна на БатГойко, елфът Ликоний понася голяма БС, която с Успех от 18 би следвало да го изхвърли 3 метра назад, като самият той ще загуби равновесие и ще се стовари на земята още между втория и третия метър. На два метра зад него се бият човекът Борил и гоблина Сгурх. Тялото на елфа се насочва към Борил. Неговата БЗ и Стабилност са равни на 15, но тъй като в момента той се бие с един враг, БЗ е временно намалена с 2.

$$16 + 3 \text{ зара} > 16 + 15 - 2;$$

Резултатът от зара се пада 15 (6,3,6)

$$16 + 15 > 29, \text{ Успех } 2$$

Борил понася временна щета от 2 зара (пада се 4 и 5), която се намалява наполовина от неговата кожена ризница (той понася само 4).

Също така понася Бутаща сила в размер на $9 * 2 = 18$. Тази бутаща сила не е достатъчна ($18 > 16 + 15$), за да го извади от равновесие и той не помръдва от мястото си. Елфът Ликоний се спира в това неочаквано "препятствие" и пада в краката на Борил.

Как Разказвачът ще опише това, оставям на вас да се досетите.

Стъпкване и прегазване

/стр. 128 промяна на ефекта според МТ и МР/

Действието изисква 4 ТД, но изисква преминаване през полето, в което е жертвата (изминаване на поне 2 метра преди целта на атаката и 2 метра след това);

Стъпкване или прегазване може да се извърши срещу паднал противник или срещу противник, чийто МР е поне двукратно по-малък от този на атакуващия:

$$MP1 > 2 * MP2$$

Където МР1 е на атакуващия, а МР2 на атакувания;

Извършва се като атака с тяло, която изисква преминаване през полето на потърпевшия. Допълнителната засилка не оказва влияние на щетите (те могат да се подсилят със скок нагоре, ако атаката е срещу паднал противник):

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло} > 16 + \text{БЗ}$$

Както и при бутане с тяло, и тук щетата винаги се намалява от ризницата на потърпевшия. Единствената допустима защита е отклоняване, който в случая е претъркаване настрани.

При стъпкване или прегазване, създанието понася тъпа щета в размер на 1 зар за МТ:

$$\text{Щ} = (\text{МТ}) \text{ зара};$$

Стъпкването може да се извърши и със скок върху паднал противник, но тогава самата атака търпи наказание от -4. За сметка на това щетата се увеличава двойно: $\text{Щ} = 2 * \text{МТ}$ зара. Разликата между чистото прегазване и атаката със скок е и в това, че атакуваният остава в полето на жертвата си и може да бъде контра атакуван от своя опонент - при контраатака се взема предвид легналата позиция на потърпевшия, който е отдолу.

Пример:

БатГойко е паднал на земята и не му остава нищо друго, освен да наблюдава с явен ужас, тичащия срещу него степен носорог ($\text{МТ} = 5$), който не скрива намерението си да го прегази. Атаката с тяло на носорога е 18, а БЗ на БатГойко е 16, но е намалена поради факта, че той е на земята (за всички ръкопашни атаки тя се счита като намалена с -4), следователно се счита като 12;

$3 \text{ зара} + 18 > 16 + 12$;

Резултат от трите зара 3,6,5, общ сбор 12

$32 > 28$, Успех 4;

Тъй като атаката е започнала от 2 метра разстояние, тя е отнела на носорога $2 + 4 = 6$ ТД (времето за преминаване след целта не се брои), което позволява на БатГойко да извърши защита отклон за 6 ТД (или да намали успеха на Атаката с 3). Това не би му помогнало да се спаси и на него му остава само да се свие доколкото може и да понесе ударите от мощните крака на носорога.

Стъпкването на носорога нанася 5 зара щета, които ще се намалят тройно от плетената ризница на джуджето. Сборът от петте зара се получава 23, което намалено тройно е 7. БатГойко понася 7 тъпа щета, която се разделя на 6 Временна щета и 1 реална - добрата екипировка, отново го спасява от тежки наранявания.

Всички тези промени по бутане и влияние на МТ и МР се отразяват и на.

Атака с щит

/стр. 126: променени формули за ефект/

Атаката отнема 6 ТД;

Щита може да се ползва и като оръжие. Атаката със щит би следвало да се разглежда, като атака Бутане с тяло, като щита добавя съответно +1 към всеки зар за щета Независимо от размера.

Щитът добавя от +1 до +3 (според размера си) към размера на създаването, при изчисляване на БС.

Успехът на тази атака може да бъде намален с отклон или отбит с щит, в който случай няма да нанесе щети, но въпреки това ще упражни Бутаща Сила, но намалена наполовина.

Щетата винаги се намалява от ризницата на противника, така както се намалява при всяко бутане с тяло.

Щетата е тъпа, но не е временна, за разлика от тази на бутане с тяло (виж Бутане).

Пример:

Ако елфът Ликоний ($\text{МР} = 2$, $\text{МТ} = 2$, $\text{СИ} = 12$, $\text{Л} = 14$) извърши атака със среден размер щит. Тя би изглеждала така:

Атаката с тяло се базира на (СИ;Л), следователно в случая би била $12 + 7 = 19$, (за примера приемаме, че Ликоний няма никакви бонуси към БА в борба).

Следователно самата атака би била:

$$3 \text{ зара} + 19 > 16 + \text{БЗ}$$

При успех, той ще нанесе щета в размер на:

$$\text{Щ} = ((\text{СИ} + \text{МТ}) / 5) \text{ зара или } \text{Щ} = (12 + 2) / 5 = 2 \text{ зара;}$$

+1 за всеки зар в случая +2;

Резултатът от двата зара е 11 (6,5) +2, това прави обща щета от 13. Щетата се намалява от бронята на противника, според съответния делител.

Бутащата СИ, която упражнява Ликоний е в размер на:

$$\text{БС} = 13 * (2 + 2) = 52$$

Дърпане

/стр. 130: променени правила/

Изисква 6 ТД;

Специално действие, което може да се извърши единствено след оплитане (с камшик, въже или друго подобно оръжие - виж специални атаки на оръжията).

След това се извършва дърпане, което генерира бутаща (в случая дърпаща) сила базирана единствено на СИ на дърпащия.

$$\text{БС} = (\text{СИ} / 2) \text{ зара;}$$

След което според Успеха на дърпането се изчислява ефекта:

Ако дърпането има за цел да извади от равновесие опонента се ползва формулата за БС.

$$\text{БС} > 16 + \text{Ста} + \text{МТ}$$

Където Ста и МТ, са съответно Стабилността и Модификаторът за Тегло на потърпевшият;

Ако дърпането има за цел да отнеме оръжието на опонента, то се ползва само противопоставяне на захвата на опонента.

Промени по борба

Тъй като в книгата липсват някои подробности в описанието на действията при борба, тук сме заделили няколко реда за описване на основните правила и допълнения.

Предизвикана атака от борба

/допълнение/

Всяко начално влизане за борба (първата атака с тяло към противника), както и бутане с тяло дава право на Предизвикана атака от страна на опонента (само на него).

УФУД за атака при борба

В описанието на много от специалните атаки, сме пропуснали да споменем УФУД, който се ползва при съответното действие. В повечето случаи това е или базовия УФУД за атака:

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло} > 16 + \text{БЗ}$$

Или се противопоставя на Стабилността на опонента, ако има за цел неговото събаряне или изваждане от равновесие, в който случай БЗ се заменя от Ста.
3 зара + Тяло > 16 + Ста

При всички пренасяния или вдигания, теглото и МТ на опонента също трябва да се взема предвид, като МТ може да е усложнение в УФУД, а теглото се следи при вдигания, дали е във възможностите на героя да вдигне толкова (собствената му екипировка и товар не се вземат под внимание).

При вече вдигнат от земята противник, УФУД се проверява само по МТ.
3 зара + Тяло > 16 + МТ

Въпреки че шансът за неуспех е малък, то УФУД се хвърля, поради възможност за АУ и АНУ.

Допълнения към базовите и специални атаки в Борба

- Действието Освобождаване не се влияе от разликата в позициите на опонентите (клекнал, легнал, прав).
- Специалната Атака Кука е на принципа на парирание - противопоставят се двете атаки и за успешна се счита тази, която е по-висока, а не е контраатака, както е записано в текста.

Общо правилото за ефект на различните нива (клекнал, легнал) при битка

Тук описваме общо правило за ефекта при атака/защита, към или от противник, който е на различно ниво по височина. За разлика в нивото се счита клекнал или легнал противник, но правилото може да се прилага и при битка по стълбище, при разлика от 2-3 стъпала, скочил върху маса опонент и т.н. В тези случаи Разказвачът определя какъв да бъде бонуса от разликата в нивата, свеждайки го до един от изброените по-долу за легнал и клекнал противник.

Водене на близък бой:

- За всяко 1 ниво разлика (нивата са 3 - легнал, клекнал и прав) героите получават по +/-2 към своята атака, в зависимост дали са отдолу-нагоре или отгоре-надолу.

Това правило важи за всички видове атаки. По този начин се намалява бонуса към атака към клекнал противник, но се унифицира правилото, което го прави по-лесно за прилагане. Отпада и нуждата да се запаметяват различни ефекти при специфични видове битка, каквато е борбата например - Така, когато се води борба в партер, този отгоре се брой за клекнал, а другият се брой за легнал. Това води +2 към атаките на единия и -2 към атаките на другия.

Ако опонентите са на еднакви нива, бонусите и негативите им се нулират.

Стрелба:

- Усложнението към стрелба по клекнал/легнал противник е съответно 2 за клекнал и 4 за легнал, но то е в защита на клекналия/легналия.
- Ако стрелецът е клекнал, той получава +2 към своята стрелба със стрелкови оръжия, но не и с метателни, независимо от позицията на своята цел.

- Ако героят е легнал той би могъл да получи и +4 към своята стрелба, но само ако ползва механични (или огнестрелни) оръжия, които не изискват големи движения на тялото (като опъване на тетива, например).

Клякане

/стр. 107 долу: променен ефект/

...Атака в ръкопашен бой към противник на коляно (клекнал) е с +2 бонус към шанса си за успех, а от разстояние е с наказание -2...

Залягане

/стр. 107 горе: променен ефект/

...Атака в ръкопашен бой към легнал (паднал) противник е с +4 бонус към шанса си за успех, а от разстояние е с наказание -4...

Промяна на формулата за Отскок

/стр. 50/

Отскокът променя както своята формула за образуване, така и своето действие, като се премахва влиянието на МТ на героя.

Отскокът определя способността на героя да отскача напред и нагоре. Самото умение е пряко зависимо от Силата на героя.

Отскок = СИ/2

При определяне на дължината на скока не се използва УФУД, а просто се хвърлят три зара, които се прибавят към показателя за отскок. Резултатът се умножава по 20 см за скок напред и по 10 см за скок нагоре.

Скок напред = (Отскок + 3 зара)*20

Скок нагоре = (Отскок + 3 зара)*10

Скокът напред може да се увеличи допълнително с +1 зар за всеки 1 метър засилка, но не повече от (СИ/4) метра. Така при СИ=8, реалната засилка, която ще има смисъл да направи героят е от 2 метра, тъй като максимално допустимото увеличение е +2 зара.

При определяне на скока нагоре се има предвид на каква височина може да отскочи героя, така че, да може да стъпи на нея. Ако героят се нуждае от това да достигне нещо с ръцете си, би следвало да добавите и неговият ръст към това (но не прибавяйте височина от дължината на ръцете - ако видите двата вида отскок на височина ще се сетите сами защо не добавяме ръцете).

Отскокът се намалява и с:

- Намалението върху скоростта, в случай, че героят е претоварен или е с ограничена подвижност;

Промени при Специалните Умения

Тук ще отбелязваме всички промени, които сме въвели във ефектите на съществуващите специални умения, както и пълните описания на всички нови Специални умения които сме одобрили.

Най-съществените промени ще бъдат във формат **Bold**.

Акробатика

/стр. 60: Промяна/

...

- На 7 степен научава маневрата салто, която му разрешава да извършва скокове на дължина и височина с повишение на умениято му за отскок с **+(СУ/2)**. Освен, че повишава отскока му, салтото разрешава на акробата, вместо контраатака да изпълни акробатичен отскок и да се отдалечи от своя противник в избрана посока за цена от **7ТД**. Действието може да се извършва само когато героят има право на контраатака. Това не му позволява да избягва, насочена към него контраатака или атака! Салтото е регулярно действие, което може да се извърши като мигновено единствено вместо контраатака. Салтото разрешава прескачане на противника, като се счита за изненадващо излизане в гръб и ако веднага след това последва атака тя ползва всички предимства на "Атака в гръб" (Виж Битки).

...

Берсерк

/стр. 62: Промяна/

...

- Неконтролирано изпада в състояние на берсерк при получаване на достатъчно наранявания, така че ЖТ спаднат до (Жизненост/2), независимо от нивото на временните щети.

...

- На 7 степен берсеркът придобива умение да притъпява болката от физическите щети на оръжия за близък и далечен бой, като това води до намаляване на физическите щети, които той понася с **-20%** или **1/5** от щетата (**магическите и шокните щети** не се намаляват).

...

- На 10 степен Берсерка получава по-добър контрол над яростта си и може да я предизвика дори и да не е получил достатъчно реални щети в случай, че сборът на Реалните, Временните и Трайните щети, които е получил са повече от (Жизненост/2);

...

- На 12 степен способностите на Берсерка да не усеща болка от ударите на враговете си се повишава допълнително - всички физически щети (**магическите и шокните щети** не се намаляват) нанасят само **50%** от своята щета върху изпадналия в състояние на берсерк герой;

/Коментар: в оригиналния вариант Берсерк се задейства на различни нива на ЖТ, според нивото на СУ. Също така Берсерк не може да намали Временни щети. В новия си вариант, берсерк се задейства в еднакво ниво на ЖТ,

независимо от нивото на СУ с допълнително правило за по-добър контрол на 10 степен и също така, намалява и ефекта на временните щети./

Ограничения и пояснения:

...

- Намаляването на щетите не обхваща, Шоковите щети или магически такива.

...

Пример:

Герой със СУ "Берсерк" на 9 степен ще изпада в състояние на Берсерк при спадане на ЖТ до 50% от Жизнеността му. Това ще доведе до намаляване на Базовата му Защитата с -4, повишаване на Атаката му с +4, ще повишава Силата си с +1 за всяка противникова атака, която му нанесе някаква щета и ще намалява всички физически щети (без шокови и магически) с 20%. Изпадайки в това състояние, героят ще загуби правото си да ползва щит и да парира с оръжието си, но в следствие на повишаване на Силата му той ще нанася все по-мощни (БЩ ще се повиши, а може би и атаката му) удари.

Коментари и промени по Специалните атаки на оръжията

Когато се ползват специалните атаки, е добре внимателно да се четат текстовете, понякога е наистина важно какво точно сме написали в описанието на атаката, за да знаете дали може да я ползвате заедно с други атаки, дали има някакви специални ограничения, самостоятелна атака ли е или е добавка към друга така, или може би е подготовка. Има разлика във всяко от тези понятия.

- Подготовката е действие, което се извършва преди дадена атака и се заявява преди това. Цената за подготовката е самостоятелна и се заплаща предварително, преди да се заплати цената (ТД и/или мана) за съответната атака. Въпреки това, двете действия се считат, като едно цяло, освен в случаите, в които героят не е загубил инициативата си в следствие на подготовка.
- Добавката би могла да е действие преди или след атаката, което модифицира вида на атаката. Обикновено в описанието се разбира дали става дума за Добавка след като се знае дали атаката е успешна или преди да се извърши проверка с УФУД. Цената на добавката се прибавя към тази на атаката. Двете действия винаги се считат за едно цяло, ако се извършват преди УФУД.
- Самостоятелните атаки са си отделни действия – мигновени или регулярни -, които си имат своя собствена цена в ТД и/или Мана, която обикновено не може да бъде променена под въздействие на Специализация в оръжие или други СУ, освен ако това не е изрично споменато в описанието на атаката или умениято.

Винаги внимавайте за определението "стандартна атака", то се отнася за всички не-специални атаки на оръжията, като това не пречи атаката да е прицелена. Прицелената атака не е специална, освен ако не се ползва със такава. Повечето специални атаки нямат ограничение за това дали са прицелени или не – прицелените специални атаки, просто ползват допълнително усложнение, което се полага за прицелена атака.

И не забравяйте: Ако имате спор в тълкуванието на описанието, Разказвачът винаги има последната дума. Не допускайте спорове по правилата да накъсват и да пречат на играта ви.

Двойна щета

/стр. 131: променена цена, добавено пояснение в описанието/

Цена: +8 точки Мана, +2 ТД;

Описание: Добавка към произволен вид атака (специална или не). Героят влага своята магическа енергия, за да повиши двойно щетата на следващото си атакуващо действие. Може да се прилага към всякакъв вид атаки - специални или не. Заявява се преди самото действие и цената се заплаща предварително.

Ефект: Повишава потенциалната щета на следващата атака двойно.

Засилка

/стр. 132: променена цена/

Цена: 4 точки Мана

Описание: Подготовка при придвижване преди атака. Атака със засилка, при която за всеки 2 метра засилка, щетата се увеличава с +1 Щ на зар. Към засилка се броят само метрите изминати по посока на атакуваното създание. Действието може да се приложи към всяка атака, включително и специална, заявява се преди да се извърши самото движение за атака.

Ефект: +1 Щ за зар, за всеки изминати 2 метра преди самата атака.

Избиване

/стр. 132: допълнение в описанието/

Цена: +1 ТД към стандартна атака

Описание: Подготовка към стандартна атака. Извършва се преди да се изпълни атака към оръжието на противника, като усложнението се намалява наполовина, с цел то да бъде избито от ръката му. При успех на атаката (с усложнение 1/2 от това като за атака срещу ръка) се противопоставя размера на нанесената щета срещу Захвата на противника. Заявява се преди извършване на атаката.

Ефект: Намалява наказанието за атака към оръжието наполовина. Нанесената щета е върху оръжието и се опитва да го избие - противопоставя се на захвата. За успех трябва да е изпълнено $\text{Щ} > \text{Захват}$. При успех оръжието пада в съседно на собственика си поле (ако това е възможно).

Изпреварване

/стр. 133: промяна в описанието/

Цена: 4 точки Мана

Описание: Мигновено действие-подготовка за атака 0 ТД. Разрешава на героя да предприеме изпреварваща атака, като мигновено действие, срещу всеки противник в обсега на оръжието му. *Атаката може да бъде както стандартна, така и специална.* Може да бъде изпълнена в момента, в който противникът се озове в обсега на оръжието на героя. В същия момент, противникът може да започне и своята атака или приближаване към героя с цел

атака. Коя атака ще приключи първа, зависи от необходимите за това ТД (тук влизат и ТД за приближаване, ако използваното оръжие може да атакува от по-далечно разстояние). Изпреварването не влияе на успеха или неуспеха на противниковата атака, ако тя протича едновременно с това. Действието се възприема като протичане на едновременни атаки - виж Предизвикана атака.
Ефект: Разрешава непредизвикана мигновена атака.

Манаизстрел

/стр. 133: промяна в описанието/

Цена: +4 точки Мана, + 1 ТД към стандартната атака/изстрел;

Описание: Добавка към стандартна атака/изстрел, която разрешава на героя да повиши успеха си в тази атака/стрелба с +2, за всяко заплащане на цената от точки мана и допълнително време. Може да се приложи многократно върху една и съща атака/изстрел, като ефектът се мултиплицира;

Ефект: Повишава шансовете за успех с +2 за всяко заплащане на цената;

Мека длан

/стр. 133: допълнение в описанието/

Цена: 2 точки Мана, +1 ТД към париране с ръка (изисква свободна ръка);

Описание: Ефект към париране. Заявява се като мигновено действие преди париране. Разрешава париране с гола ръка на сечащи оръжия, като има 50% шанс (ако е успешно париране се хвърля зар или монета) да не се нарани ръката. При нараняване, получената щета се разделя на 5 - ръката понася Щ/5, като под Щ се разбира щетата, след като е намалена от защитните средства (ако има такива). Действието изисква допълнително време, както и изразходване на допълнителна вътрешна енергия - Мана.

Ефект: 50% шанс да не се нарани ръката при париране на сечащи оръжия и намалява щетата (Щ/5), ако все пак ръката бъде наранена.

Разрушител

/стр. 136: допълнение в описанието/

Цена: 15 точки Мана, 1 ТД;

Описание: Мигновено действие за 1 ТД, в което може да прерасне всяка, извършвана момента атака. Заявява се в мига, в който опонентът извърши блокиране с щит (независимо успешно или не).

При защита с щит от страна на врага, героят може да насочи удара си директно към щита. Този удар се нанася изцяло и само върху щита, а щетата му се увеличава десетократно (Щ*10). Ударът изразходва магическа енергия която спомага за увеличената му сила.

Разрушителят изисква, създаването да е използвало щита си за защита, както и успехът на атаката да е достатъчен, за да попадне в щита.

Ударът може да се използва за разрушаване и на бронята, при атака, която попада в нея или я надвишава, като тогава не нанася щета върху самия опонент, а само върху бронята (повишена десетократно).

Разрушител не може да бъде използвана срещу париращо оръжие.

Ефект: Увеличава щета десетократно (Щ*10) при удари върху брони и щитове с цел тяхното разрушаване.

Тежък удар

/стр. 137: промяна в описанието/

Цена: +12 точки Мана

Описание: Подготовка към стандартна атака. Заявява се преди самата атака. С помощта на магическата си енергия, героят повишава щетата на атаката си за сметка на точността ѝ. Шансът за успех на атаката намалява с -4, но щетата се увеличава с +4 за зар. *Може да се направи многократно за една и съща атака, като ефектът се мултиплицира.*

Ефект: +4 щета за зар, -4 шанс за успех на атаката за всяко заплащане на цената;

Нови, познания, умения, специални атаки и др.

В тази секция сме поместили всичко, одобрени от нас специални атаки, познания и СУ, които са дело на фенове или на хора от екипа. Когато дадено умение е дело на някой наш фен, той ще е записан като автор. Когато към новото умение или атака не е споменат автор, това означава, че то е дело на екипа на Аксиом16.

В много от случаите, новите умения са плод на селектиране на вашите идеи и желания, изразени на нашия форум, за което благодарим и се надяваме всичко нови предложения да ви допаднат.

Екипа на Аксиом16 си запазва правото да модифицира предложените умения, така че да се вписват максимално добре в правилата.

Специални атаки на магически оръжия

Започваме с две умения, които са свойствени предимно за атаки на нематериални създания и оръжия. Поради тази причина техните щети могат да варират в огромни граници и са силно зависимо от Успеха на атаката.

Понякога щетата може да е от даден магически вид и да се намали в съответствие от действащите магически ефекти. Също така, щетата може да влияе или не на брони и други защитни средства.

Тези оръжия са характерна за нематериални оръжия, ползвани от демони и немъртви магьосници.

Цената (в ТД и Мана) за атаката с подобно оръжие може да варира според решението на Разказвача. Рядко подобно оръжие може да се ползва от простосмъртни, обикновено е в пряка връзка с господаря си и се разрушава в мига на неговата смърт.

Пробивна Атака

Атака при която, създанието увеличава щетите си с +1 зар за всеки +1 Успех. Стандартната щета може да бъде равна и на 0 зара, но е за предпочитане да е поне 1 зар.

Съкрушителна атака

Атака при която, създанието умножава щетите си по размера на Успеха. Базовата щета е добре да е не повече от 3 зара и не по-малко от 1 зар.

Спонтанна магия

Изтощителна магия, която позволява, за сметка на много мана, да се нанесе бърза щета на всички създания около магьосника. Магията е неконтролируема и не разпознава свои от чужди. Активира се в определена ситуация, ако е достъпна – Хаос Магия. Задействането на магията не се нуждае от проверка по УФУД, стига да са изпълнени условията.

Условия:

- ЖТ на героя да спаднат до 16 или по-малко (магията се задейства автоматично в момента, в който ЖТ на магьосника достигнат тази граница);
- Да има налична мана, независимо от количеството;

Ефект:

- Магията излъчва вълна от Хаос енергия, която наранява на принципа на взривна вълна, като за център на взрива се считат всички полето около магьосника (самият той не е потърпевш от вълната, тъй като я излъчва). Щетата на вълната е със сила X зара, където $X = \text{Мана}/5$.

Заклинанието изразходва цялата мана на героя и е неподвластно на неговата воля.

- Това е една от способностите, която могат да придобият Магьосниците, специализирали в школата на Хаоса. (изисква 5 ТР, както и задължително 12 степен специализация в Хаос)

Очаквайте и други подобни магии/умения, които да могат да се заучават от специалистите в други школи.

"Бойна готовност" - Ново мигновено действие

Всеки герой, в края на рунда има право да заяви мигновеното действие "Бойна готовност". С това действие героят изразходва ТД, за директно повишаване на показателя си за Реакция за следващия си ход. За действието могат да се ползват всички допустими за хода на героя ТД, включително и чрез използване на правилото за натрупване на умора.

Чрез действието "Бойна готовност" не може да се повиши настоящата реакция на героя. Повишаването важи единствено и само за следващия боен рунд.

Пример:

Ако героят заяви, че използва (или не ги изразходва в края на своя ход) 3 ТД за "Бойна готовност", в началото на следващия рунд неговата Реакция ще е повишена с +3.

Ако героят е изразходвал всички свои ТД, но преди да е изтекъл края на рунда, заяви, че желае да се умори за получаване на X ТД (в рамките на разрешената за

хода умора), той има право да извърши мигновеното действие "Бойна готовност", което ще повиши неговата РЕ за следващия рунд с +X.

/Опционално правило/

По споразумение между играчите и Разказвача, може да се приеме, че действието "Бойна готовност" се задейства автоматично в края на хода и не е нужно да се заявява от играчите. В този случай се заявява, единствено, ако за това се ползват ТД, получени чрез натрупване на умора.

Демонология

/Познание/

Базово: Няма

Това е познание, което включва знания за окултизъм, демони, някои древни ритуали и легенди. При среща с демон(и) има шанс да се разбере какъв вид е, от къде идва, дори има шанс да се разбере как може да се убие. Успехът се проверява по УФУД, като проверката може да се извършва скрито от страна на Разказвача.

Автор: Grim Reaper

Екзорсист

/Специално Умение/

Цена за придобиване на 0 степен: 5 ТР

Екзорсистите са елитни бойци на църквата на Орим, обучени да се справят с всякакви опоненти, които са създания на мрака - демони, немъртви и др. Екзорсистите придобиват нечувани способности, които им разрешават да се побеждават в пряк двубой много по-силни от тях създания на мрака.

Обикновено екзорсистите са пряко подчинени на църквата на Орим, но в последно време се срещат и единични войни, посветили се в изучаване на това древно умение.

Придобивки:

-Повишава познание Религия в размер (СУ/3);

-Повишава физическите и магическите щети срещу немъртви в размер (СУ/3);

-Повишава познание Легенди и Древна история в размер (СУ/2);

-Повишава познание Демонология в размер (СУ/3);

-На 7-ма степен героят получава бонус от +10 на своята ПсУ, когато се изправя срещу създания на мрака;

-На 9-та степен получава бонус +3 към атаката срещу немъртви независимо от оръжието си;

- На 11-та степен героят придобива умението Жертвоприношение. Това умение е мигновена добавка, за 0 ТД, след успешна атака (независимо специална или не) срещу *създание на мрака*, което му позволява да трансформира част от жизнената си енергия в допълнителна щета. Умението може да се ползва с всякакви оръжия за близък бой, включително и естествени оръжия на тялото. Екзорсистът може да вложи до половината от настоящите си ЖТ в своя удар, като за всяка 1 ЖТ, вложена от него, той повишава щетата с 3.

Пример: Ако Екзорсистът е с 14 ЖТ в момента, то той може да вложи до 7 от тях, за да получи до +21 допълнителна щета към своята атака.

- При достигане на 12-та степен героят увеличава допустимите максимални показатели за Прецизност и Интелект на расата си +1.

Пояснение:

Създаванията на мрака са Демони, немъртви и техните магически последователи. Не всяко магическо създание е "Създание на Мрака", важен е първоизточника, който го е въздал. При спор, Разказвачът е този, който определя дали дадено създание не "на Мрака" или не, но демони и немъртви, няма как да са нещо друго.

Автор: *Grim Reaper*

Полезни таблици и формули

Тук сме поместили таблиците от страница 347-348, тъй като те се ползват доста често и може би за играчите ще е добро улеснение, ако могат да си ги разпечатат на отделни листове.

Таблица с основните показатели на героя според неговата раса

По долу сме приложили таблица, в която бързо и лесно можете да видите основните показатели на героите според расата им. Тук не са посочени уникалните расови умения, които може да видите само в секцията Раса на героя (Създаване на герой).

Основни Показатели	Човек	Елф	Джудже	Гиганти	Щарха	Гоблин
Виталност (Вит)	2	1	4	3	1	1
Жизненост (Жи)	33	30	45	39	29	28
Скорост (СК)	16	17	14	15	16	15
Магическа Защита (МЗ)	0	2	4	0	1+ (НИ/4)	0
Красота	3 зара	3 зара	3 зара	3 зара	3 зара	3 зара
Късмет*	3 - 8	3 - 8	3 - 8	3 - 8	3 - 8	3 - 8
Сила (СИ)	5 - 16	4 - 13	6 - 18	8 - 22	5 - 15	6 - 17
Ловкост (Л)	5 - 16	5 - 17	4 - 14	4 - 13	6 - 17	4 - 15
Интелект (ИН)	5 - 16	6 - 18	4 - 14	3 - 12	3 - 12	4 - 13
Прецизност (ПР)	5 - 16	6 - 17	5 - 16	5 - 15	5 - 15	5 - 16
Издържливост (ИЗ)	5 - 10	4 - 9	7 - 12	6 - 11	6 - 11	6 - 12

*Късметът е по избор на играча и не се заплаща с ТР.

Среден размер и тегло на представителите на отделните раси:

Раса	Ръст	Тегло Мъже	Тегло Жени
Човек	180	81	65
Елф	160	45	36
Джудже	130	84	71
Гиганти	240	140	112
Гушероид	155	47	38
Гоблин	150	58	46

Образуване на производните показатели

Захват	3*СИ
Разстояние за Ефективна Стрелба (РЕС)	3*ПР
Атака с ръка* (невъоръжена)	ПР/СИ
Атака с крак* (невъоръжена)	ПР/Л
Атака с тяло* (борба)	СИ/Л
Атака* (ръкопашни оръжия)	според оръжието
Стрелба* (с оръжие)	според оръжието
Стрелба* (хвърляне на предмет)	ПР/ИН
Базова Защита (БЗ)	Л+(НИ/2)
Базова щета (БЩ)	+1 за всяко 1 СИ от 11-20, +2 за всяко 1 СИ от 21-30, +3 за всяко 1 СИ от 31=40... И т.н.
Базова Атака (БА)	НИ/2
Бдителност (Бди)	ПР/2
Вдигане с 1 ръка	ДТ
Вдигане с 2 ръце	ДТ*3
Воля	(ИН+СИ)/2
Допустимо тегло (ДТ)	(СИ*СИ)/5
Езда	Л/2
Катерене	СИ/2
Магическа Атака (МА)	МУ/3
Магически Умение (МУ)	(ИН+НИ)/2
Мана (ТМ)	покачва се с +ИН, на ниво
Обаяние (Об)	(Кр.+ИН)/2
Обоняние	расово
Отскок	СИ
Плуване	СИ/2
Промъкване (Про)	(Л+ПР)/2
Психическа Устойчивост (ПсУ)	(ИН+ПР)/2
Реакция (Ре)	СК+НИ
Стабилност (Ста)	Л+(НИ/2)
Точки за Действие (ТД)	(СК+Л)/2
Устойчивост на Отрова (УО)	Вит

*Различните видове атаки винаги добавят и Базовата АТ на героя, като тя може да е с различна стойност за различните видове атаки: Невъоръжена, Борба, Ръкопашни и Стрелба. Стойността на всяка една БА не може да е по-малко от НИ/2.

Използвани съкращения

стр. 426

Съкращение	Значение
АТ	Атака
Бди	Бдителност
БЗ	Базова Защита
БП	Бойно поле
БС	Бутаща Сила

БЩ	Базова Щета
Ви	Виталност
Во	Воля
Дж	Джепчийство
ДТ	Допустимо Тегло
ЕЦ	Единици Цялост (ЖТ на предметите)
Жи	Жизненост
ЖТ	Жизнени Точки
ЗА	Защита - като общо понятие на такава
Зах	Захват
ЗЩ	Защита на щита - обща
ИЗ	Издръжливост
ИН	Интелект
Кр	Красота
Къ	Късмет
Л	Ловкост
М	Мана (почти не се среща, като съкращение)
МА	Магическа Атака
Мех	Механика
МЗ	Магическа Защита
МР	Модификатор Размер
МТ	Модификатор Тегло
МУ	Магическо Умение
НЗ	Начална защита (на щита)
НИ	Ниво на Създанието/Героя
НМ	Ниво на магията
Об	Обаяние
Обо	Обоняние
ПР	Прецизност
Про	Промъкване
ПсУ	Психическа Устойчивост
РЕ	Реакция
РИ	Ролеви игри
СИ	Сила
СК	Скорост
Спо	Спотайване
Стр	Стрелба
Ста	Стабилност
СУ	Специално Умение
ТД	Точки за Действие
ТЖ	Точки Жизненост (ползват се при покачване на ниво)

ТН	Трайни Наранявания
ТМ	Точки мана
ТО	Точки Опит
ТП	Точки за Почивка
ТР	Точки за Развитие
ТУ	Точки Умора
УО	Устойчивост на Отрова

Използвани символи във формулите:

Символ Значение

* Умножение

/ Деление

+ Събиране

- Изваждане

x Използва се при обозначение на площ - 2x2 метра, означава квадрат с размер на страната 2 метра.

: Използва се за обозначение на съотношение - 1:3 се чете като 1 към 3.

; Когато се ползва за определяне на атака на оръжието, служи за разграничител между първичния, вторичния и т.н. показател за образуване на атаката. $AT=СИ;Л;ПР$, следва да се чете като: $AT=СИ + (Л/2) + (ПР/3)$