

### Абревиатури по азбучен ред:

**АНУ** – Автоматичен Неуспех (вид комбинация от зарове)  
**АТ** – Атака (модифицирано умение за нападение в битка)  
**АУ** – Автоматичен успех (вид комбинация от зарове)  
**БА** – Базова Атака (базово умение за нападение в битка)  
**Бди** – Бдителност (умение за забелязване на детайли)  
**БЗ** – Базова Защита (базово умение за защита в битка)  
**БП** – Бойно Поле (място за провеждане на битки)  
**БС** – Бутаща Сила (ефект от избутване или сблъсък)  
**БЩ** – Базова Щета (базово умение за нанасяне на щети)  
**Во** – Воля (умение за превъзможване на болка)  
**ВЩ** – Временни Щети (вид ненараняваща тялото щета)  
**ДТ** – Допустимо Тегло (максимално поносим товар)  
**ЕЦ** – Единици Цялост (живот на предметите)  
**Жи** – Жизненост (максимална граница на живота на същество)  
**ЖТ** – Жизнени Точки (текущият живот на същество)  
**ЗА** – Защита (модифицирано умение за защита в битка)  
**Зах** – Захват (сила на стискане)  
**ИЗ** – Издръжливост (умение за допълнително натоварване)  
**ИН** – Интелект (показател за умствени способности)  
**Л** – Ловкост (умение за контрол над тялото)  
**МА** – Магическа Атака (умение за успешно произнасяне на магии)  
**МЗ** – Магическа Защита (умение за предпазване от вражески магии)  
**МР** – Модификатор Размер (унифициран показател за размер на същество или предмет)  
**МТ** – Модификатор Тегло (унифициран показател за тежест на същество)  
**МУ** – Магическо Умение (показател за умело запаметяване и ефект на магии)  
**НВП** – Начална Височина на Падане (височина от която се скача или пада без тежки увреждания)  
**НЗ** – Начална Защита на щит (показва размера на щита)

**НИ** – Ниво (общ показател за житейското развитие на живо същество)  
**НИП** – Не Игрови Персонаж (личност от играта, която не е под контрола на играчите)  
**НМ** – Ниво на магията (показател за трудност и могъщество на магия)  
**ПР** – Прецизност (умение за справяне с дейности, изискващи голяма точност на движенията)  
**Про** – Промъкване (умение за избягване на чуждото внимание)  
**ПсУ** – Психическа Устойчивост (умение за противопоставяне на внушения и дразнения)  
**РЕ** – Реакция (бързина на възприемане и нагаждане спрямо промените в околната обстановка)  
**РЕС** – Разстояние за Ефективна Стрелба (колко далеч дадено същество може да стреля/хвърля точно)  
**РИ** – Ролеви Игри (вид настолни игри, като настоящата)  
**РЩ** – Реални Щети (пряко нанасяващи тялото щети)  
**СИ** – Сила (показател за физическа мощ)  
**СК** – Скорост (общ показател за бързина)  
**Ста** – Стабилност (умение за противопоставяне на сблъсъци и бутане)  
**СУ** – Специално Умение (тясна специализация; професия)  
**ТД** – Точки за Действие (мерило за извършване на различни действия за единица време)  
**ТМ** – Точки Мана (текуща магическа енергия на същество)  
**ТО** – Точки Опит (средство за повишаване на общото житейско развитие на същество)  
**ТР** – Точки за Развитие (средство за повишаване на специфични умения и показатели)  
**УО** – Устойчивост на Отрови (умение за противопоставяне на действащи упойващи и отровни ефекти)  
**УФУД** – Универсална Формула за Успешно Действие (основната логика на ролевата система „Аксиом16“)  
**ШЩ** – Шокови Щети (щети, предизвикващи временно замайване, вцепеняване или парализа)  
**Щ** – Щета (общо увреждане на същество или предмет)

### Специфична употреба на някои знаци:

- +** **Плюс:** Знак за събиране.
- **Тире:** Знак за изваждане.
- \*** **Звезда:** Знак за умножение.
- /** **Черта, наклонена надясно:** Знак за делене.
- x** **Малка буква „x“:** Използва се при означение на площ: „2x2 метра“, означава квадрат с размер на страната 2 метра.
- :** **Двучетие:** Използва се за обозначение на съотношение (1:3 се чете „1 към 3“) или за разделител при изписване на стойности на зарове (5:3:2 означава че са хвърлени три зара и са се паднали стойности 5, 3 и 2).
- ;** **Точка със запетая:** Когато се ползва за определяне на атакуващите възможности на дадено създание с определено оръжие, служи за разделител между първичния, вторичния и т.н. показател. Например, „СИ;Л;ПР“ означава, че успеха на атаката с даденото оръжие зависи от показателите Сила, Ловкост и Прецизност на съществото, което го ползва.
- []** **Средни скоби:** Някои формули са записани вътре в изреченията от текста, а не са отделени на нов ред. Те се ограждат в средни скоби, за да се различат по-лесно. Всички имена и абревиатури на показатели, умения, понятия и т.н., оградени по този начин показват, че става въпрос за числовата стойност на написаното вътре.
- О** **Скоби:** Във формула служат за математически скоби. В текста съдържат пояснение към изречението.

Сайт на ролевата игра „Приключение с Меч и Магия“: <http://axiom16.com>

Форум на ролевата игра „Приключение с Меч и Магия“: <http://axiom16.com/forums>

Настоящото издание на книгата е предназначено за свободно ползване. Този продукт може да се разпространява свободно без да се нарушава целостта му. Не се допуска използването му за комерсиални цели без писменото съгласие на авторите.

Всичко, описано в книгата, е плод на въображението на нейните автори. Всякаква прилика с действителни лица и събития е напълно случайна.