

ACTION TABLE													
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30
1-2	6	11	13	15	18	21	24	28	32	36	40	45	50
3-4	5	9	11	13	15	18	21	24	28	32	36	40	45
5-6	4	7	9	11	13	15	18	21	24	28	32	36	40
7-8	4	5	7	9	11	13	15	18	21	24	28	32	36
9-10	3	4	5	7	9	11	13	15	18	21	24	28	32
11-12	3	3	4	5	7	9	11	13	15	18	21	24	28
13-15	3	3	3	4	5	7	9	11	13	15	18	21	24
16-18	3	3	3	3	4	5	7	9	11	13	15	18	21
19-21	3	3	3	3	3	4	5	7	9	11	13	15	18
22-24	3	3	3	3	3	3	4	5	7	9	11	13	15
25-27	3	3	3	3	3	3	3	4	5	7	9	11	13
28-30	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	7	9	11

Käyttö: Heitä 2d10, hae vasemmasta sarakkeesta kykysi rivi. Jos heitteesi on suurempi kuin vastustavan kyvyn (yläriivi) sarakkeen arvo, onnistui.

Jos onnistuit ja heitit vähintään 11, saat jokaista saraketta kohti jolla ylityt kohdearvosasi 1 sarakesiirron Result Tablessa

RESULT TABLE														
	X	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30
1-2	+1	A	1	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
3-4	+1	A	2	1	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
5-6	+1	A	3	2	1	N	N	N	N	N	N	N	N	N
7-8	+1	A	5	4	3	2	N	N	N	N	N	N	N	N
9-10	+1	A	8	6	4	3	2	N	N	N	N	N	N	N
11-12	+1	A	10	9	7	6	4	3	N	N	N	N	N	N
13-15	+1	A	12	11	9	8	7	5	3	N	N	N	N	N
16-18	+1	A	14	13	11	10	9	8	6	4	N	N	N	N
19-21	+1	A	18	17	16	14	12	10	8	6	4	N	N	N
22-24	+1	A	21	20	19	17	15	13	11	9	7	5	N	N
25-27	+1	A	24	23	22	20	18	16	14	12	10	8	6	N
28-30	+1	A	27	26	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7

Käyttö: Ei heittoja. Hae vasemmasta laidasta tehoarvosasi, seuraa riviä kunnes olet vastustavan arvon kohdalla. Jokaista sarakesiirtoa kohtaan siirrä tulostasi 1 sarake vasemmalle.

+1: Toiminto tekee tehoarvo+1 vaikutusta

A: Toiminto tekee tehoarvon verran vaikutusta

Numero: Toiminto tekee numeron verran vaikutusta

N: Ei vaikutusta kohteeseen

ACTION TABLE vertaa aktiivista arvoa aktiiviseen arvoon (esim. taistelussa DEX vs. DEX tai psyykkisessä taistelussa WITS vs. WITS). Se määrittää, onnistuiko yritys (osuiko lyönti tms.)

Esimerkki sarakesiirrosta:

DEX 3 vs. DEX 5 heittää 19. Onnistumiseen riittää 13, heitto on suurempi kuin rivin 2 seuraavaa arvoa (15 ja 18), joten heittäjä saa 2 sarakesiirtoa Results Tableen.

RESULT TABLE vertaa tehoarvoa vastustusarvoon (esim. lyönnissä STR vs. BODY tai supervoimassa VOIMAN TEHO vs. BODY) Se määrittää, mitä onnistumisesta seurasi (miten paljon sattui tms.)

Esimerkki sarakesiirrosta (jatkuu):

Esimerkin lyöjällä on STR 3 ja koheella BODY 5. Tehoarvon 3 normaali vaikutus 5:een on "N". Kuitenkin korkealla heitolla lyöjä sai 2 sarakesiirtoa, joten 3:n ja 5:n risteyksestä siirrytään 2 askelta vasemmalle - lopullinen tulos on 2.