

EARTHDAWN-TÁBLÁZATOK

FOKOZAT			
Fokozat	Kocka	Megfelelő tulajdonság	Átlagos eredmény
1	D4-2	-	1,7
2	D4-1	1-3	2,3
3	D4	4-6	3,3
4	D6	7-9	4,2
5	D8	10-12	5,1
6	D10	13-15	6,1
7	D12	16-18	7,1
8	2D6	19-21	8,4
9	D8+D6	22-24	9,3
10	D10+D6	25-27	10,3
11	D10+D8	28-30	11,2
12	2D10	31-33	12,2
13	D12+D10	34-36	13,2
14	D20+D4	37-39	14,3
15	D20+D6	40-42	15,2
16	D20+D8	43-45	16,1
17	D20+D10	46-48	17,1
18	D20+D12	49-51	18,1
19	D20+2D6	52-54	19,4
20	D20+D8+D6	55-57	20,3
21	D20+D10+D6	58-60	21,3
22	D20+D10+D8	61-63	22,3
23	D20+2D10	64-66	23,2
24	D20+D12+D10	67-69	24,2
25	D20+D10+D8+D4	70-72	25,5
26	D20+D10+D8+D6	73-75	26,4
27	D20+D10+2D8	76-78	27,4
28	D20+2D10+D8	79-81	28,3
29	D20+D12+D10+D8	82-84	29,3
30	D20+D10+D8+2D6	85-87	30,7
31	D20+D10+2D8+D6	88-90	31,6
32	D20+2D10+D8+D6	91-93	32,4
33	D20+2D10+2D8	94-96	33,5
34	D20+3D10+D8	97-99	34,4
35	D20+D12+2D10+D8	100-102	35,4
36	2D20+D10+D8+D4	103-105	36,5
37	2D20+D10+D8+D6	106-108	37,4
38	2D20+D10+2D8	109-111	38,3
39	2D20+2D10+D8	112-114	39,3
40	2D20+D12+D10+D8	115-117	40,3
41	2D20+D10+D8+2D6	118-120	41,4
42	2D20+D10+2D8+D6	121-123	42,3
43	2D20+2D10+D8+D6	124-126	43,5
44	2D20+2D10+2D8	127-129	44,5
45	2D20+3D10+D8	130-132	45,4
46	2D20+D12+2D10+D8	133-135	46,4
47	2D20+2D10+2D8+D4	136-138	47,7
48	2D20+2D10+2D8+D6	139-141	48,6
49	2D20+2D10+3D8	142-144	49,5
50	2D20+3D10+2D8	145-147	50,5

SIKERSZINT					
Célszám	Sikerszint				
	Gyenge	Átlagos	Jó	Kiváló	Kiemelkedő
3	1	3	6	8	10
4	1	4	7	10	12
5	1	5	8	11	14
6	2	6	10	13	17
7	2	7	12	15	19
8	3	8	13	16	20
9	4	9	14	18	22
10	5	10	15	19	24
11	5	11	17	21	25
12	6	12	18	22	27
13	6	13	20	24	29
14	7	14	21	26	32
15	8	15	22	27	33
16	8	16	24	29	35
17	9	17	25	30	37
18	10	18	26	32	38
19	11	19	27	33	39
20	12	20	28	34	41
21	13	21	29	35	42
22	13	22	31	37	44
23	14	23	32	38	45
24	15	24	33	40	47
25	16	25	34	41	48
26	17	26	35	42	49
27	18	27	36	43	51
28	18	28	38	45	52
29	19	29	39	46	54
30	20	30	40	47	55
31	21	31	41	48	56
32	22	32	42	49	58
33	23	33	43	51	59
34	23	34	45	53	62
35	24	35	46	54	63
36	25	36	47	55	64
37	26	37	48	56	65
38	26	38	50	58	67
39	27	39	51	59	68
40	28	40	52	60	70
41	29	41	53	61	71
42	30	42	54	62	72
43	30	43	56	64	73
44	31	44	57	65	75
45	32	45	58	67	76
46	33	46	59	68	78
47	34	47	60	69	79
48	35	48	61	70	80
49	36	49	62	71	81
50	37	50	63	72	82

CÉLSZÁMOK					
	Könnyű	Átlagos	Nehéz	Nagyon nehéz	Hősies
Átlagos	1-2	3-5	6-9	10-12	13-15
1-4. kör	1-2	3-7	8-12	13-16	17-20
5-8. kör	3-6	7-12	13-18	19-22	23-27
9-12. kör	6-8	12-16	18-24	25-29	30-35
13-15. kör	8-11	17-20	25-28	29-34	35-41

EARTHDAWN-TÁBLÁZATOK

A próbákra vonatkozó szabályok:

- Bonusz kocka: ha egy kockával a lehető legnagyobbat dobjuk, dobunk kell vele még egyszer, és az új dobás eredményét hozzá kell adnunk a próba eredményéhez. Ha több kockával dobtuk a legnagyobbat, mindegyikkel újradobhatunk, ha újradobáskor is a legnagyobbat dobtuk, ismét újradobhatunk.
- Az egyesek szabálya: ha egy dobáskor minden kocka egyest mutat, akkor a próba biztosan nem sikerül. Ezt balsikernek is hívjuk.

A harc menete

A harc körökre van osztva. Egy kör nagyjából 10 másodpercnyi időt jelent. Minden körben az alábbi sorrendet kell követni:

- Cselekedetek meghatározása
- Kezdeményezés dobása
- Cselekedetek végrehajtása a kezdeményezés sorrendjében.

Ha valaki várni akar, csökkentheti a kezdeményezés eredményét.

Ha valaki mégis más tesz, mint amit előre mondott, +2 célszámot kap.

Támadás menete

Az alábbi pontok fizikai és mágikus támadásokra egyaránt vonatkoznak.

- Támadás próba dobása
- Siker meghatározása
- Sebzés próba dobása
- Sebzés módosítása a páncélnak megfelelően
- Ellenőrizni, hogy a sérülés nem okozott-e sebet
- Ellenőrizni, hogy a sérülés nem okozott-e ájulást, vagy halált
- Leütés próba dobása, ha szükséges

Páncélt-átütő találat: Ha egy fizikai vagy varázsvédelem ellen dobott támadás próbával kiváló vagy jobb sikert érnek el, a megfelelő páncél érték nem csökkenti a sérüléseket.

Pajzsok a páncélt-átütő találatok ellen (opcionális): A páncélt-átütő találat célszámát meg kell növelni a pajzs páncél értékének felével. Ha a támadó kikerüli a pajzsot, a bonusz természetesen nem érvényesül.

Pajzsok széttörése (opcionális): A támadó megpróbálhatja széttörni az ellenfele pajzsát. Ha - sikeres támadás után - a sebzés próba értéke legalább akkora, mint a pajzs töréshatára, a pajzs darabokra török.

Leütés: Ha a sebzés – a páncél levonása után – eléri a sebhátart, akkor a karakter kap egy sebet, és erő próbát kell dobnia. Ennek a célszáma a kapott sérülések száma – (sebhátas + 3). Siker esetén talpon marad, egyébként a földre kerül. Balsiker esetén mindenképpen elesik a karakter.

Felépülésre vonatkozó szabályok:

- Egy felépülés próba 1 percet vesz igénybe.
- Minden éjszakai pihenő után kell dobni egy felépülés próbát, ha van sérülés.
- Két felépülés próba között legalább 1 órának el kell telnie.
- Harc után várni kell egy órát a felépülés próbával.
- Ájulás után egy perccel mindenképpen lehet felépülés próbát tenni, ha felrázzák, korábban is. (Ez kivétel!)
- Egy felépülés próba során mindig annyi sérülés pont tűnik el, amennyi a próba eredménye.
- Opcionális szabály: A felépülés próba eredményéből le kell vonni (sebek száma-1) pontot.
- Seb csak éjszakai pihenő után tűnik el, ha a karakternek nincs sérülés pontja és elhasznál egy felépülés próbát.

Vérvő sebek (opcionális): Egy seb akkor vérvész, ha a sebzés próbával a sebhátart, mint célszám ellen kiváló vagy jobb sikert dobtak. Ekkor, amíg a sebet be nem kötözik, vagy a karakter gyógyítalt nem iszik, a seb miatt a karakter körönként 2 sérülés pontot, vagy 2-es fokozatú sebzést kap.

HELYZETI MÓDOSÍTÓK		
Helyzet	Támadás fokozat	Fizikai és varázsvédelem
Hátulról	+2	-
Vakon	-5	-
Zavartan	-2	-
Leütve	-3	-3
Meglepve	Nem támadhat	-3

Kezdeményezés különbség (opcionális): Ez a táblázat megmutatja, hogy ha egy harcoló félnek nagyobb a kezdeményezése, mint a másiknak, mennyit tud mozogni, mielőtt a másik reagálni tudna (azaz, mire a másik kezdeményezése miatt cselekedhet). Az oszlopok közül ki kell választani azt, amelyik intervallumba a karakter harci mozgása tartozik, a sorok közül pedig azt, hogy mennyivel nagyobb a kezdeményezés próba eredménye az ellenfelénél. A harci mozgás értékénél azonban akkor sem mozoghat többet, ha a táblázatból nagyobb érték jön ki.

KEZDEMÉNYEZÉS KÜLÖNBSÉG

Kezd. kül.	Harci mozgás (méter / kör)						
	1-13	14-25	26-50	51-100	101-200	201-300	301+
1	1	2	5	10	20	30	40
2	2	4	10	20	40	60	80
3	3	6	15	30	60	90	120
4	4	8	20	40	80	120	160
5	5	10	25	50	100	150	200
6	6	12	30	60	120	180	240
7	7	14	35	70	140	210	280
8	8	16	40	80	160	240	320
9	9	18	45	90	180	270	360
10+	*	**	50	100	200	300	400

* Ahánnyal nagyobb a különbség kilencnél, annyiszor +1 méter.
** Ahánnyal nagyobb a különbség kilencnél, annyiszor +2 méter.

HARCI LEHETŐSÉGEK

Lehetőség	Következmények
Agresszív támadás	1 megerőltetés pontért +3 támadás és sebzés, de az ellenfelek is +3 támadást kapnak.
Leütésre törekvés	Leütési célszám a kapott sérüléssel egyenlő.
Kíméletes támadás	Nincs halál, felépülés próbához hozzáadható az akaratérő fokozat.
Védekező harc	+3 fizikai védelem, -3 minden próbára.
Hátrálás	1 megerőltetés, minden méter után +1 fizikai védelem, legfeljebb a harci képesség szintje méterig.
Pajzs mögé hatolás	A pajzs páncél értékét ki kell vonni a támadó kezdeményezés eredményéből. Ha az így is gyorsabb, a pajzs nem számít.
Lefogás	Fegyvertelen harcban jó sikerű támadás próbával fogható le az ellenfél.
Szabadulás a lefogásból	A lefogó támadás eredménye ellen dobott sikeres Fegyvertelen harc (vagy erő) próbával.
Lovasroham	A hátsó erő fokozata hozzáadódik a sebzéshez. Ha nem sikerül az erő próba az ellenfél szívósság fokozata ellen, kopja vagy lándzsa esetén kiesik a nyeregből, egyébként a fegyvert ejti el.
Roham megtörése	Hosszú fegyver kell hozzá, és nem szabad elveszíteni a kezdeményezést. Sikeres támadás esetén a lovas nem sebez, jó sikernél még a nyeregből is kiesik. A sebzésbe a ló erő fokozata is beszámít.
Leütés hátason	Ha a lovasat leütik, kiesik a nyeregből, és 5-ös fokozatú sebzést szenved. Ha a lovasat ütik le, ez történik mindkettejükkel.
Megosztott mozgás (opcionális szabályként gyalogosan is alkalmazható)	Lóval vagy repülve a harci mozgás két szakaszra osztható: támadás előtt közelítés, azután távolodás. -2 fizikai védelem kör végéig, de a karakter csak akkor támadható, ha az ellenfélnek nagyobb a kezdeményezése, és kívárvá a karakter támadását.
Célpont támadás	-3 fokozat a támadás próbára.
Tömegbe tüzelés	A célpont védelméhez hozzáadódik a közöttük állók száma. Ha a támadás sikertelen, eltalálhatja a köztük állók egyikét, ha annak védelme kisebb.
Fedezék	Ha a célpont teljesen fedezékben van, nem lehet rá löni. Ha csak részlegesen, a büntetés -2 fokozat.

INTERAKCIÓ SIKER

Megtévesztés	Sikerszint
Túlzások, féligazságok	Átlagos
Kitalálások, hazugságok	Jó
Emberismeret	Sikerszint
Alapvető érzések	Átlagos
Hazugság felismerése	Jó
Hazugság felismerése, ha a célpont arca nem látszik	Kiváló
Megfélemlítés	Sikerszint
„Maradj nyugton!”	Átlagos
Parancsolás	Jó
Jó benyomás keltése* (1-gyel javul a viszony)	Átlagos

*Ha a karakter később barátságtalanul viselkedik a célponttal, akkor az dobhat egy akaratérő próbát a karakter szociális védelme ellen. Ha az akaratérő próba sikerszintje legalább akkora, mint az ellene végzett karizma próbáé, a célpont viselkedése visszaáll az eredeti állapotba.

EARTHDAWN-TÁBLÁZATOK

SZÍVESSÉGEK		
Karakter hozzáállása	Kis szívesség	Nagy szívesség
Hódoló	Bármilyen	Átlagos
Hűséges	Átlagos	Jó
Barátságos	Átlagos	Kiváló
Semleges	Jó	Kiemelkedő
Barátságtalan	Kiváló	-
Rosszakaró	-	-
Ellenséges	-	-

ÉRZÉKELÉS NEHÉZSÉG	
Helyzet	Tipikus célszám
Rejtőző célpont	Célpont ügyesség fokozata
Rejtett csapdák	Csapda észlelési nehézsége
Titkos ajtók	8+
Nyomok	5+
Szokatlan körülmények	6

A következő táblázat a névadók látótávolságát írja le. Hosszú távon túl csak elmosódó körvonalakat látni, középtávon belül fel lehet ismerni egy névadó fajtát, egy lény típusát, rövid távon belül minden pontosan megfigyelhető.

LÁTÓTÉR (méterben)			
Körülmény	Hosszú táv	Középtáv	Rövid táv
Nappal	750	200	20
Alkonyat / hajnal	500	125	15
Holdfénynél	200	60	15
Éjszaka, hold nélkül	30	15	5
Szemerklő eső	350	175	15
Zuhogó eső	100	50	10
Ritkás köd	250	75	10
Sűrű köd	10	5	2

ÉRZÉKELÉS MÓDOSÍTÓK	
Látás	Fokozat
Alkonyat / hajnal	-2
Sötétség	-5
Szemerklő eső	-1
Zuhogó eső	-3
Célpont takarva: 25%-ig	-1
50%-ig	-2
75%-ig	-3
95%-ig	-5
Célpont színe beolvad a környezetébe	-3
Célpont színe kirí a környezetéből	+3
Célpont más formájú, mint a környezete	+2
A karakter tudja, mit keres	+2
Hallás	Fokozat
Enyhe háttérzaj	-1
Beszélgető emberek	-2
Hangos beszélgetés, ének	-3
Erős hangok, csatazaj 10-19 méterre	-4
20-49 méterre	-2
50+ méterre	-1
A hang mélyebb, mint a háttérzaj	-2
A hang magasabb, mint a háttérzaj	+2
A hang ritmusa elüt a háttérzajtól	+2
A karakter már korábban is hallotta	+2
Megpróbálja kiszűrni a hangot	+3
Szaglás	Fokozat
Egyértelmű szag	+2
Más szagok is jelen vannak	-2
Érintés	Fokozat
Szélsőséges hőmérséklet	+3
A karakter kesztyűt visel	-3
Ízlelés	Fokozat
Egyértelmű íz	+3
A karakter megfázott	-3

ÁTKOK		
Átok típusa	Fokozat*	Hatások
Kiseb átkok	7-8	Csökkentett fokozatok, kisebb sebzés
Nagyobb átkok	9-15	Torzulások, tulajdonság csökkenés
Rémátkok	Rém Varázslás fokozata	Rémjel tárgyra, személyekre, ezen keresztül erők használata

*Próba fokozata, hogy hat e az átok. Célszám a célpont varázsvédelme.

ÉGÉSI SÉRÜLÉS			
Tűz forrása	Sérülés / kör	Tűz forrása	Sérülés / kör
Fáklya	4 (érintéskor)	Égő ház	10
Kis tábortűz	6 (érintéskor)	Erdőtűz	12
Nagy tábortűz	8 (érintéskor)	Láva	50

ESÉSI SÉRÜLÉS			
Magasság (m)	Sérülés	Magasság (m)	Sérülés
1-3	2	31-45	25 × 2
4-6	6	46-75	25 × 3
7-9	15	76-125	30 × 3
10-15	15 × 2	126-180	30 × 4
16-30	20 × 2	181-	30 × 5

MÁSZÁS NEHÉZSÉG		FÉNYFORRÁSOK	
Mászás tárgya	Célszám	Fényforrás	Hatóterület (m)
Fa	3	Gyertya	3
Kötél	5	Fáklya	10
Pózna	7	Tábortűz	15
Fal, kapaszkodókkal	9	Lámpás	30
Sziklafal	12	Fénykvarc, kicsi	30
Sima felszín	15	Fénykvarc, közepes	60

AKADÁLYOK		
Akadály (50×50 cm)	Páncél	Haláthatár
Fa, 5 cm-nél vékonyabb	7	20
Fa, 5 cm-nél vastagabb	9	30
Kőfal, vakolat	12	45
Kötőmb	20	85
Barlang, természetes fal	30	150

AJTÓBETÖRÉS		
Ajtó (2×1 m)	Páncél	Betörési határ
Fa	6	35
Vastag fa	8	50
Vasalt fa	12	60
Bronz vagy egyéb fém	16	90
Kőlap	20	120

NYELVEK	
Nyelv	Elterjedése
Aiocar	ÉNY-on, Iposban és környékén beszélik
Ethrakka**	Kratas és Közép-Barsaive nyelve
Jrindik (ork)	Nomád ork törzsek nyelve
Katáj	Ritka, csak Urupában beszélik néhányan
Mahal (t'skrang)	A Kigyó folyó mentén széles körben használt
Obszidember nyelv	Szinte csak az obszidemberek beszélik
Scaviai	DK Barsaive, Travarban elég ismert
Scytha*	ÉK Barsaive, az ősi Scytha királyság nyelve
Sperethiel (elf)	Minden elf ismeri, a Vervadonban hivatalos nyelv
Szélszerzet nyelv	Szélszerzet közösségekben használják
Therai	Főleg Vivane környékén, de Jerrisben is beszélik
Throali törpe*	"Közös nyelv", szinte egész Barsaive-on elterjedt
Trua'a'ut (troll)	Trollok között, főként a hegyvidék beszélik

* A két nyelv hasonló. Ha valaki az egyiket beszéli, a másikat is érti 2 szinttel alacsonyabb mértékben, és viszont.

** Törpe-ork keveréknelv. Ha valaki csak az egyik nyelvet ismeri, annál 2 szinttel, ha mindkettőt, a kettő átlagánál 1 szinttel alacsonyabb mértékben érti az ethrakkát. Ha valaki csak az ethrakkát ismeri, akkor a jrindik és a throali nyelvekre 3 szint levonást kap.

MÉRGEK				
Méreg típusa	Varázsvédelem / Hatás próba	Hatás kifejtése	Hatóidő	Hatás*
Sebző	5-9	Azonnal / 1-2 nap	1-5 harci kör	Hatás próba eredménye a sebzés. Varázspáncél néha véd.
Gyengítő	5-7	Azonnal	Hatás próba eredménye nap	Célszám: SZV fokozat. Sikerszintenként -1 fok. minden próbára.
Bénító	5-9	Azonnal	Hatás próba eredménye óra	Mint a gyengítő, de kiváló sikertől teljes bénulás
Halálos	10-13	Azonnal / 1-2 nap	Pillanatnyi	Ellenállás: jó siker: 1 seb, átlagos siker: 2 seb, sikertelen: halál

*Ellenállás: A mérgek hatásának a méreg varázsvédelme ellen dobott sikeres szívósság próbával lehet ellenállni.