

TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

(COLLEGATA CON LA TABELLA DEL DESTINO, O TABELLA DEI NUMERI CASUALI)

RAPPORTO DI FORZA

NUMERO DEL DESTINO	RAPPORTO DI FORZA													
	-11 o Inferiore	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o Superiore	
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1
	E U	E U	E -8	E -6	E -6	E -5	E -5	E -5	E -4	E -4	E -4	E -3	E -3	
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2
	E U	E -8	E -7	E -6	E -5	E -5	E -4	E -4	E -3	E -3	E -3	E -3	E -2	
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3
	E -8	E -7	E -6	E -5	E -5	E -4	E -4	E -3	E -3	E -3	E -2	E -2	E -2	
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4
	E -8	E -7	E -6	E -5	E -4	E -4	E -3	E -3	E -2	E -2	E -2	E -2	E -2	
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5
	E -7	E -6	E -5	E -4	E -4	E -3	E -2	E -2	E -2	E -2	E -2	E -2	E -1	
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6
	E -6	E -6	E -5	E -4	E -3	E -2	E -2	E -2	E -2	E -1	E -1	E -1	E -1	
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	7
	E -5	E -5	E -4	E -3	E -2	E -2	E -1	E -1	E -1	E -0	E -0	E -0	E -0	
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N U	8
	E -4	E -4	E -3	E -2	E -1	E -1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N U	N U	9
	E -3	E -3	E -2	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N U	N U	N U	0
	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	E -0	

N=Nemico

E=Eroe

U=Ucciso Automaticamente

COME SVOLGERE UN COMBATTIMENTO BASE

I punteggi di COMBATTIVITÀ e RESISTENZA del Cavaliere Kai sono elencati sul suo Registro di Guerra. Il Narratore è dotato della COMBATTIVITÀ e dei punti RESISTENZA del nemico. L'obiettivo del giocatore come Cavaliere Kai è sconfiggere il nemico riducendo i suoi punti RESISTENZA a 0, perdendo a sua volta meno punti RESISTENZA possibile.

Troverai altri dettagli a partire da pagina 22 del *Libro della Saggezza Kai*.

Questa è la sequenza di uno Scambio in Combattimento:

PASSO 1: CALCOLA LA COMBATTIVITÀ DEL CAVALIERE KAI

Aggiungi gli eventuali modificatori applicabili al totale attuale della COMBATTIVITÀ del Cavaliere Kai.

PASSO 2: DETERMINA IL RAPPORTO DI FORZA

Il Narratore sottrae la COMBATTIVITÀ del nemico dal totale del Cavaliere Kai. Il risultato è il Rapporto di Forza. Il Rapporto di Forza è sempre determinato dalla sottrazione della COMBATTIVITÀ dell'avversario da quella del Cavaliere Kai.

PASSO 3: ESTRAI UN NUMERO DEL DESTINO

Il giocatore estrae un numero del destino.

PASSO 4: CONTROLLA LA TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Il Narratore consulta poi la Tabella dei Risultati di Combattimento (vedi il retro).

Il Narratore individua il numero che corrisponde al Rapporto di Forza sulla riga in alto, e lo incrocia con il numero del destino estratto dal Giocatore, lungo il lato.

La voce corrispondente indica il numero di punti RESISTENZA perduti sia dal Cavaliere Kai che dal suo nemico.

Le voci 'N' indicano i punti perduti dal Nemico; le voci 'E' indicano i punti perduti dall'Eroe.

PASSO 5: ANNOTA LA RESISTENZA PERDUTA

Il Giocatore annota i cambiamenti ai punti RESISTENZA del suo personaggio sul suo Registro di Guerra. Il Narratore annota la RESISTENZA perduta dal nemico.

PASSO 6: CONTROLLA SE IL COMBATTIMENTO È TERMINATO

Se nessuno dei combattenti è sceso a RESISTENZA 0 e nessuno dei combattenti effettua una Fuga, ritorna al Passo 1.

Questa procedura dello Scambio in Combattimento continua finché una delle due parti non tenta di Fuggire, o i punti RESISTENZA del nemico o del personaggio non scendono a 0, nel qual caso il soggetto in questione è dichiarato morto.

Se il personaggio di un Giocatore è morto, la sua avventura è finita.

Se il nemico è morto, il personaggio può continuare l'avventura, ma i suoi punti RESISTENZA rimangono ridotti finché non ha la possibilità di curarsi.