

Všeobecná upřesnění

Z Příručky pro hráče
z bughunt.wz.cz

Síla léčení

Pro ty, kterým se to zdá nejasné: Na straně 80 je vzorec:

Síla léčení = opravy za rasu + opravy PJ + 2k6+

Na té samé straně se ale v příkladu s Krollem Dunkem (Odl +7) počítá takto:
Moc pohodlnou jeskyni nemá (postih -1) a celý den bojoval (-10). Jako kroll má větší regeneraci (+4). Padlo mu 9.

To je: $+4 - 1 - 10 + 9 = +2$

A pak je tam "Celkové léčení": $+7 + 2 = +9$ (tj. 9 políček)

To znamená, že po síle léčení se ještě počítá Celkové léčení (což ale jinde není napsáno, nejspíš to vypadlo - tenhle příklad to ale vyjasňuje), přičemž:

Celkové léčení = Síla léčení + Odolnost

Celkové léčení převedem do tabulky a máme to ;)

Jen upřesnění, to že

Celkové léčení = Síla léčení + Odolnost

se píše na předchozí straně u Zmírnění zranění (protože se jedná o tentýž mechanismus, jen s jiným určením Síly léčení)

Zkušenosti

záznám z diskuze na www.lopuc.cz

Myslím že ten počet zkušeností není malý. Pociťte, že za jedno herní sezení získáte tak 7-10 bodů. Pro postupy na jednotlivé úrovně potřebujete nasbírat:

2 - 20

3 - 22

4 - 25

5 - 28

6 - 32

7 - 36

8 - 40

9 - 45

10 - 50

...

20 - 160

21 - 180

pricemz zkušenost se na rozdíl od klasického DrD *_neprenasi_* (viz příklad u postupu). Takže pro postup z 9. na 10. úroveň budete muset absolvovat 5-7 herních sezení, pro postup z 19. na 20. těch sezení bude přes 20.

17.12.2004 16:59 299

Hledám radu. Poněkud mi uniká systém výpočtu přestupu v Drd plus, zvláště pokud si přečtu příklad stou skřetí bojovnicí. Vůbec netuším jak k tomu číslu došli, jestli někdo víte uvítal bych radu. Předem děkuji

Bouchi 17.12.2004 18:00 301

anonym:

Ono je to dobře popsáno v textu i v příkladu, bohužel ten vzorec mezi nimi to trochu zamlží. Vezmeš stávající úroveň postavy, přičteš 15 (cíle u bojovnice na 5. úrovni dostaneš 20) a výsledek převedeš podle Tabulky zranění a unavy (cíle u zmíněné bojovnice si najdeš řádek s bonusem +20 a zjistíš, že mu odpovídá 32 bodů).