

výtah upřesnění na téma

Čaroděj

z bughunt.wz.cz

Krytí kouzel u čaroděje

Popis chyby:

V příručce se píše, že se čaroděj, pokud již v kole kouzlil, nemůže krýt kouzlu. O pár řádků níž se však píše, že může kouzlit a v tom samém kole ještě kouzlo krýt.

Příklad:

Sorry, příklad nemám, narazil jsem na to při čtení příručky.

Řešení:

To, že "může kouzlit a v tom samém kole jeste kryt" se vztahuje na případ, kdy sesila kouzlo s dobou vyvolání jedno kolo (jak je uvedeno ve větě předcházející této citaci). O chybu tedy nejde.

Strelecka kouzla

se řídí následujícími pravidly:

- čaroděj se počítá, jako by měl příslušnou bojovou dovednost (střelba kouzel) na třetím stupni, cíli bez postihu.
- Na UC si může připočítat +2 za hul, pokud ji má správně velkou. Potřebná převaha na čarodějovy finty s holi byla oficiálně zrušena.
- ZZ uvedené v zbranových parametrech kouzla je už Síla Zranění (nepočítá se Síla ani nic jiného; to jsem si sice domyslel sám, ale je to docela jasné - kouzla nemají Potřebnou Sílu, není co jiného počítat (možná ještě tak Vol, ale ...))
- při zásahu se s touto silou zranění zachází stejně, jako při zásahu beznou zbraní s jejím (přípraveným) zraněním:
- při zásahu do hlavy přičítá +2
- vzdyčky přičítá 1k6
- vzdyčky proved podle tabulky zranění
- pokud zbroj chrání před příslušným typem zranění, odečte její ochranu
- minimální zranění je 0

Typ zranění: tohle je jedna věc, která není úplně jasná. U kouzel, která způsobují mechanické zranění je to jednoduše - ochrana se odečte vždy a všechna.

U psychického zranění by to taky bylo jednoduše, ale to se asi nebude řešit soubojákem.

U kouzel typu Ohnivá Koule nevím. Obvykle zbroj nejspíše proti elementárnímu zranění chránit bude, některá kouzla/schopnosti ne.

xKiv:

Hmm, jo, jste tak:

UC streleckých kouzel se skutečně počítá podle soubojáku, cíli Utocnost + Střelba + oprava za vzdálenost + oprava za pohyb + oprava za velikost cíle + další případné opravy.

Hod na útok (nezaměňovat s UC) je UC + 2k6+.

Terc má sankci uhnout, pokud si uvedomí, že uhybat má.

Což se nejspíše má řešit podle stejného principu, jako uhybní střelba - když se divá nekam úplně jinam, tak neví, že má uhybat.

