

Odalent FAQ

A 2006. november 2-i FAQ alapján.

A magyar változat nem tartalmazza az errata azon részét, amely még idejében belekerült a magyar szabályba.

Errata

Landrec, a Bölcs különleges képessége: Minden támadódobásához kap 2 tárgyikont.

Szabályváltoztatások

Az alábbi szabályokat a jobb játékelmény érdekében megváltoztattuk vagy egyértelműsítettük.

Varázsitalok

Hősöd körében csak egy varázsitalt fogyaszthat el.

A mesélői kártyák eldobása

A mesélő **bármikor** eldobhat mesélői kártyákat abból a célból, hogy fenyegetésjelzőkhöz jusson, akár még a hősök köre folyamán is.

Ládák

A játékosok nem tehetik meg, hogy a ládában talált kincskártyát azonosmód aranyra váltják; a tárgyat vissza kell vinniük a városba, ahol féláron eladhatják.

Kincs vásárlása a boltban

A hősök csak olyan kincset vásárolhatnak a boltban, amilyen fajtájú ládából már legalább egyet kinyitottak. Például addig nem vásárolhatnak ezüstkincset, amíg ki nem nyitottak legalább egy ezüstkincset tartalmazó ládát lent a kazamatában.

Vermek és rálátás

A veremben lévő bábuk rálátnak a veremmel szomszédos mezőkre. (Ez a **megragadás** képesség miatt fontos.)

Nagy szörnyek és visszalökés

A nagy szörnyek nehezek, így kevésbé hat rájuk a visszalökés. Ahánnyal több mezőt foglal el a szörny egynél, annyival kevesebb mezőt lökhető vissza. Egy ogre négy mezőt foglal el, így hárommal kevesebb mezőt lökhető csak vissza; egy sárkány hat mezőt foglal el, így öttel kevesebb mezőt lökhető csak vissza.

Rúnákkal lezárt kapuk és nevesített szörnyek

A nevesített szörnyek kinyithatják az ilyen kapukat, akár van hozzájuk kulcs a hősöknél, akár nincs. Azonban csak akkor nyithatnak ki ilyen kaput, ha az már felderített területre nyílik.

Lehelés

A tűzlehellet képes át- vagy körbehaladni az akadályokon, így általában minden bábura hat, amely a leheletsablon alatt van; azonban a falak és a zárt ajtók megállítják a leheletet. Ha a leheletsablon kiinduló mezőjéről egy kis repülő szörny szabályosan el tudna jutni a célponthoz úgy,

hogy végig a leheletsablon alatt marad, a lehelet eléri a célpontot. Egyetlen kivétel, hogy a lehelet nem jut át a lépcsőkön.



A fenti képen a kazamata egy részlete látható, amint egy pokolkutya éppen lehelettámadást készül végrehajtani. A másik három képen a leheletsablon kiinduló mezőjén (baloldalt) egy sárgával színezett mezők azon mezők, amelyekre eléri a lehelet, a vörössel színezettek pedig azok, melyek bár a leheletsablon alatt vannak, mégsem képesek elérni azokat a lehelet.



A fenti példában a lehelettámadást szinte teljesen lekorlátozza a kazamata fala. Habár mindkét hős a leheletsablon alatt van, annak kiindulási mezőjéről egy kis repülő szörny nem juthatna el egyik hőshöz sem, csak úgy, ha közben egy időre kikerülne a leheletsablon alól; épp ezért egyik hőst sem éri a lehelettámadás. Ha egy ajtót is felraknánk, az felfogná a lehelettámadást, és így az az egyik hőst nem érné el.

Szkáji

Szkáji rendelkezik a **repülés** képességgel, azonban befejezheti mozgását olyan mezőn, ahol másik bábu van.

Kártyaerrata

(A helyes (ámbár angol szövegű) kártyákat tartalmazza a játék The Well of Darkness c. kiegészítője.)

Embervad: Az embervadnak az 1. szintű **átütés** helyett +1 sebzése, az erősebb embervadnak pedig a 2. szintű **átütés** helyett +2 sebzése van.

Csontváz: A csontváznak 1. szintű **átütése**, az erősebb csontváznak pedig 2. szintű **átütése** van.

Íj (bolti áru): 1. szintű **átütés**.

Csontíj (ezüstkincs): A **megégetés**es képességgel nem rendelkezik.

Aranypáncél (ezüstkincs): Helyesen:

páncél
+3 páncél
Sebességed 3-ra csökken.
Nem lehet nálad **rúna** előkészítve.
Immúnissá válsz a **megragadásra** és a **kábításra**.

Sárkánypikkelyvért (aranykincs): Helyesen:

Sárkánypikkelyvért
páncél
+4 páncél
Sebességed 3-ra csökken.
Nem lehet nálad **rúna** előkészítve.
Immúnissá válsz a **kivéreztetésre**, a **megégetésre** és a **mérgezésre**.

A kábítás és a kivéreztetés képességekről a játék The Well of Darkness kiegészítőjében olvashatsz.

Gyakran feltett kérdések

A hős köre

K: Egy hős bármilyen tárgyat átadhat egy másik, vele szomszédos hősnek, vagy csak fegyvert és varázssitalt?

V: A hős 1 mozgáspontért bármilyen tárgyat átadhat egy vele szomszédos hősnek; aranyat azonban nem adhat át.

K: Mikor készítheti elő egy hős tárgyait?

V: A hős köre elején készítheti elő, dobhatja el vagy rakhatja hátizsákjába tárgyait, az 1. lépés, a kártyák visszaforgatása után. Továbbá amint egy hős kap egy tárgyat egy másik hóstól, vagy ládában lel, azt azonnal előkészítheti vagy eldobhatja, illetve másik tárgyát hátizsákjába teheti, hogy előkészíthesse a most kapott vagy szerzett tárgyat.

K: A hősök 360 fokban látnak?

V: Igen. Ahogy a szabályfüzet 4. oldalán is olvasható: "...lényegtelen, hogy a bábu merre néz – feltételezzük, hogy a hősök és a szörnyek állandóan figyelik környezetüket."

K: A lebénult hősök végrehajthatnak mozgás közbeni cselekedeteket (például elfogyaszthatnak varázsitalt)?

V: Igen. Ha egy hős lebénult, de nem támad és nem rak le parancsjelzőt, akkor mozgáspontokat kap, amelyeket elkölthet mozgás közbeni cselekedetekre is. A lebénult hős is vásárolhat mozgáspontokat fáradtságjelzőkért.

K: Ha egy hős a futást választja, költheti másra is mozgáspontjait (például elfogyaszthat varázsitalt)?

V: Igen. Ha egy hős mozgáspontokat kap, azokat bármire elköltheti, így mozgásra, és mozgás közbeni cselekedetekre (varázsital elfogyasztása, kapu kinyitása, stb.) is.

K: Ha egy hős a városban van, korlátozott, mennyi tárgyat vásárolhat vagy adhat el, és van-e sorrendje az eladásoknak és vásárlásoknak?

V: A városban lévő hős annyiszor vásárol és ad el, ahányszor akar (és tud), és teszi mindezt olyan sorrendben, ahogy neki tetszik.

K: A városban lévő hős pihenhet?

V: Igen.

K: A szabály szerint rézkincsnél "minden hős húz egyet a rézkincsek paklijából". Ha egy ládában két rézkincs jelzője van, akkor mindenki két kártyát húz?

V: Igen.

K: A famulusok képesek átugorni a vermek felett? És képesek a teleportáció véseteinek használatára?

V: Nem, egyikre sem képesek.

A mesélő köre

K: Ha a mesélő a Sötét bűbáj által ellenőriz egy hőst, ki dönti el, hogyan használja hatalomkockáit, mire költi el a tárgyikonokat? A mesélő mozoghat és támadhat a hőssel, vagy csupán egyetlen támadást hajt végre vele, mozgás nélkül?

V: A mesélő hajtja végre a teljes támadást, beleértve a hatalomkockákat és a kidobott tárgyikonok elköltését. A mesélő akár Célzást is kijátszhat. Azonban nem mozoghat a hőssel, és nem is költheti el annak fáradtságjelzőit a támadásra.

K: A mesélő Kitérés kártyájának hatására egy hős támadása sikertelen lesz (nem talált), vagy csupán ugyanúgy újradobathat kockákat, mint a hősök saját kitérés parancsukkal?

V: A kártya hatására a mesélő újradobhat kockákat.

K: Szörny befejezheti mozgását véseten, vagy megidézve megjelenhet-e azon?

V: Szörnyek befejezhetik mozgásukat, vagy megidézve megjelenhetnek még nem aktivált véseten, de aktivált véseten már nem. Ha egy szörny aktivált véseten van, a mesélőnek legközelebbi körében el kell mozgatnia arról. A szörnyek azonban mindig áthaladhatnak a vésetes mezőkön, vagy támadhatják azokat.

K: Kaphat a mesélő fenyegetésjelzőt a hatalomkockák segítségével úgy, hogy szörnyével "alibi" támadást hajt végre (nincs olyan hős, akit a szörny támadhatna)?

V: Nem. Csak a ténylegesen a hőst érő támadásért kapható fenyegetésjelző.

K: A mesélő több Őrjöngést is kijátszhat ugyanarra a szörnyre?

V: Nem.

Különleges képességek

K: Visszalökéssel bármilyen irányban mozgathatja a támadó a megtámadottat, vagy csak hátrafelé? A megtámadott belelökhető verembe?

V: A támadó bármilyen irányba visszalökheti célpontját, akár verembe, csapdára is.

K: Az átütések összeadódnak?

V: A tárgyikonok elköltésével szerezhető különleges képességek összeadódnak. Így ha fegyvered képessége az, hogy egy tárgyikonért kapsz +1 sebzést és 1. szintű átütést, akkor 3 tárgyikon elköltésével 3 sebzést és 3. szintű átütést kapsz. Bizonyos tárgyaknál korlátozva van, mennyi tárgyikon költhető el, a hatásból legfeljebb mennyi adódhat össze, de ez mindig fel van tüntetve, mert ezek kivételt jelentenek a szabály alól.

Vegyes

K: Ha egy hősnek Telekinézise van, hány fáradtságjelzőért emelhet ki egy hőst veremből?

V: 1 fáradtságjelzőért.

K: Ha egy hősnek Telekinézise van, mozgathat azzal hálóba került hőst?

V: Igen, azonban a hálójelző a hőssel marad.

K: Hős megölhet másik hőst, hogy bekövetkezhesék az Isteni megtorlás?

V: Nem. Isteni megtorlásra csak akkor kerül sor, ha ellenséges bábu végez a hőssel.

K: Ha repülő szörny mozog keresztül egy mezőn, ahol egy Szent aurával rendelkező hős van, sebződik a szörny?

V: Nem.

K: Ha egy láda a Robbanó rúna miatt felrobban, a ládával azonos mezőn álló hős is sebződik, vagy csak az, aki a ládával szomszédos mezőn tartózkodik?

V: A ládával azonos mezőn álló hős is sebződik.

K: A víz felett miért nem lehet úgy átugrani, mint a vermek felett?

V: Minden hős tudja, hogy a kazamaták tavacskáiban és gödreiben vérszívó szörnyek élnek, amelyek képesek a levegőből lerántani az óvatlan hősoeket. Emiatt még a legártalmatlanabb tócsákat is csak a legakrobatikusabb hősoek merik átugrani.