

# Gamma

Javítások az *Odalent – Kalandok a mélyben* magyar kiadásához

Sajnálatos módon az általunk kiadott *Odalent - Kalandok a mélyben* társasjáték szabálykönyvének szövegébe egy értelemzavaró hiba csúszott, amelynek javítását [\(kék színnel kiemelve\)](#) az alábbiakban adjuk közre.

A játék kétféle kockát tartalmaz: a színes harci kockákat és a fekete hatalomkockákat. A szabályfüzetben leírtakkal ellentétben a harci kockák egyikén sincsen „üres oldal”, ilyen csak a fekete színű hatalomkockákon található. Ellenben a harci kockák némelyikén (vörös, kék, fehér) található nagy X-szel jelölt „nem talált” oldal. (Lásd a szabályfüzet 10. oldalán *A kockák oldalai* című ábrát.)

A harc szabályainál fontos, hogy csak a harci kockák „nem talált” oldala jelenti a támadás sikertelenségét. A hatalomkockák „üres oldalai” nem teszik sikertelenné a támadást – igaz, többi oldalukkal ellentétben, nem is erősítik a támadást. (Az „üres oldalnak” például a mesélő csapdáit esetében van szerepe, a harcban nincs.)

Ebből következik, hogy harcban érdemes a lehető legtöbb hatalomkockát használni, hiszen azok semmiképp sem gyengítik a támadást.

5. oldal

## Kockák

A vörös, kék, fehér, zöld és sárga kockák a harci kockák. A játékban ezek, valamint a fekete hatalomkockák segítségével lehet támadni. A kockák oldalain látható számok a távolságot, a szívszimbólumok pedig a sebzést jelképezik. [A vörös, kék és fehér kockák mindegyikének van egy „nem talált” oldala is](#): ha a kocka erre az oldalára fordul, a támadás mindenképp sikertelen, függetlenül a többi kocka eredményétől.

10. oldal

## 4. lépés: A támadás sikeressége

A támadó először is ellenőrzi, hogy nem dobott-e „nem találtat”. Ha igen, úgy a támadása mindenképpen sikertelen. Amennyiben nem dobott ilyet, akkor összeadja a kidobott távolságokat. A támadás akkor **talált**, ha a kidobott távolságok összege **nagyobb vagy egyenlő** a célpont távolságával.

## 5. lépés: Hatalomkockák és erőkifejtés

Ha a támadó nem dobott „nem találtat”, akkor a következő módszerek segítségével még növelheti a távolságot és a sebzést (akár több módszert is használva egyazon támadás során).

11. oldal

**Közelharc támadás:** közelharc támadás **csak szomszédos** mező ellen jelenthető be – azonban közelharc támadás **csak akkor sikertelen, ha a dobás „nem találtat” eredményez. Az ilyen típusú támadásnál a kidobott távolságokkal nem kell foglalkozni.** Közelharc támadás során a hős járulékosan még annyi hatalomkockával dob, amennyi **közelharc jártassága**.

**Távharci támadás:** távharci támadás bármelyik mező ellen bejelenthető, amelyikre a támadó rálát. A távharci támadás sikertelen, ha a dobás „nem talált”, vagy a ki-

dobott távolságok összege kisebb, mint a célpont távolsága. Távharci támadás során a hős járulékosan még annyi hatalomkockával dob, amennyi **távharci jártassága**.

**Mágikus támadás:** mágikus támadás bármelyik mező ellen bejelenthető, amelyikre a támadó rálát. A mágikus támadás sikertelen, ha a dobás „nem talált”, vagy a kidobott távolságok összege kisebb, mint a célpont távolsága. Távharci támadás során a hős járulékosan még annyi hatalomkockával dob, amennyi **mágikus jártassága**.

14. oldal

## Célzás

A hős, akinek **célzás** parancsa van, **célzott támadást** hajthat végre.

Ekkor, mielőtt támadást dobna, bejelentheti, hogy a parancs felhasználásával célzott támadást hajt végre. Így támadódobása után tetszőleges mennyiségű kockát újradobhat (olyat is, amely „nem talált” oldalára fordult). Célzott támadáskor a másodjára kidobott eredmény számít.

*Példa: egy hős bejelenti, hogy célzott támadást hajt végre egy olyan fegyverrel, amely egy vörös és egy zöld kockát ír elő (valamint jártasságai okán még két hatalomkockával is dob). A dobás során a vörös kocka „nem talált” oldalára fordul. A játékos úgy dönt, ezt a kockát újradobja, míg a többi eredményét megtartja. Am bármi is lesz a második dobás eredménye, azt az eredményt meg kell tartania.*

22. oldal

## Elérés

Az ezzel a képességgel rendelkezők nem csupán a velük szomszédos, hanem a tőlük 2 mező távolságra lévő mezők ellen is közelharc támadást intézhetnek. Ahogy a közönséges közelharc támadásoknál, ekkor sem számítanak a kidobott távolságok – a támadó csak „nem talált” oldal esetén véti el célpontját. A támadónak rálátással kell rendelkeznie a megtámadott mezőre.

## Lehelés

**Lehelésnél** a leheletsablont kell használni annak megállapítására, hogy mely mezőket érinti a lehelet. A sablont a bábuhoz kell illeszteni. (Lásd a szabályfüzet 22. oldalán *Példák a leheletsablon használatára* című ábrát.) Minden olyan – baráti vagy ellenséges – bábu, amely a sablon alatt van, hat a támadás. **Lehelésnél** nem számítanak a kidobott távolságok, „nem talált” esetében azonban senki sem sebződik. Ha a támadás talált, minden bábu elszenvedi a teljes sebzést. Az ilyen támadást akkor is csak egyszer lehet újradobni, ha többen is kitéréssel próbálkoznak: a támadó játékostól balra eső első kitérő játékos dönti el, mely kockákat kell a támadónak újradobnia.

Elnézést kérünk az esetleges kellemetlenségekért!

Delta Vision Kiadó

