

# 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 tűzlehelet 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 varázsitalt?*

*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 bekövetkezhessék 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 hősokeket. Emiatt még a legártalmatlanabb tócsákat is csak a legakrobatikusabb hősokek merik átugrani.