

CSAVARGÓDAL

Játékszabály

Készítők

Kreatív vezető

Nathan Caroland

Vezető fejlesztő és író

Kyle Rowan

Játékörtlet

Matt Carter, Justin Gibbs

Fejlesztő és író

Matthew Majarucon

Szerkesztette

Kimberly Cooper, Shannon Riddle

Gyártásvezető

Kelly Brumley

Illusztrálta

Nguyen Mai Diem

Vizuális tervezés

John Cason

Játéktesztelők

Tom Benner, Doug Bowman, Wesley Boyer, David Brown, Chris Colasurdo, Sarah Cole, Kimberly Cooper, Jeff Dickson, Sean Fisher, Jason Gaughan, Cody Greene, Philip Higgs, Kai Hull, Hailey Kenyon, Taylor Lindberg, Tim Lyons, Laura Rowan, Nathan Sells, Diki Thomas, Dustin Vogel

Magyar fordítás

Szádovszky András

Lektorálás

Horváth Lajos, Nagy Levente

Külön köszönet

Lőrincz Katalin

Tartalomjegyzék

A játékról	2
Tartozékok.....	2
Vonattábla.....	4
Indulás (csavargók kiválasztása)	6
Csavargókártya	8
Történet előkészítése	9
Így játsszátok a Csavargódalt (a történetfázis)	10
Egy csavargó köre	10
Az elpatkolás.....	13
Általános akciók.....	14
A rém köre	18
Győzelem és vereség.....	23
Példaforduló	24
Táborfázis	26
Pillanatok	30
Mérföldkövek	41

A HOBÓKÓDEX*

A Csavargódal célja végső soron az, hogy jól szórakozzatok.

Amikor játszotok, a következőket tartsátok észben:

1. Az eseményeken, kártyákon, történetek leírásában található szabályok felülírják a szabálykönyvben olvashatókat. Ha ezek a szabályok ütköznének, a következő prioritás szerint vegyétek őket figyelembe: események, kártyák (pl. falakon túl és képességekártyák), történetek, szabálykönyv.
2. Ha egy szabály vagy hatás ellentmondásosnak vagy zavarosnak tűnik, akkor az ellentmondást úgy oldjátok fel, hogy a lehetséges kimenetek közül válasszátok azt, amivel a csavargók a lehető legrosszabbul járnak. Ugyanez vonatkozik azokra a helyzetekre is, amikor bizonyos tényezők egyformák lennének (pl. két lehetséges célpont vagy két lehetséges mozgási irány van).
3. Ha a játékosok nem tudnak mindenkinek megfelelő döntést hozni egy bizonytalan szituációban, dobjatok a csontokkal (10. o.), és döntsön a dobás eredménye!
4. Előfordul, hogy egy adott játékelemet egy történet nem úgy fog használni, ahogy a korábbiak. Mindig olvassátok el alaposan az adott történet szabályait!
5. Javasoljuk, hogy tartsátok a közelben papírt és ceruzát, hogy tudjátok jegyzetelni, ha kell.

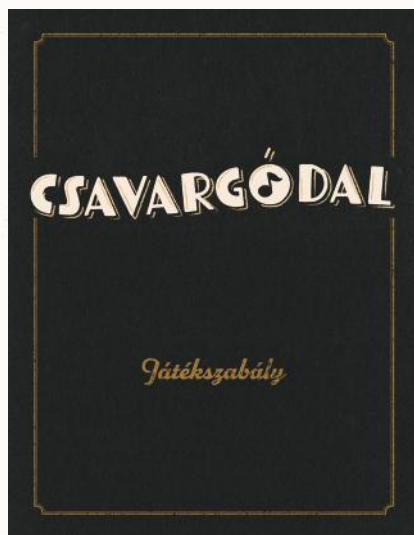
A játékról

A Csavargódal történetközpontú játék, amelyben a játékosok egy szellemvonaton ragadt csavargókat fognak alakítani. Közösén kell szembenézniük félelmeikkel, és felfedniük a titkokat, amelyeket különös környezetük rejt.

Hamar rájönnek majd, hogy nincsenek egyedül a vonaton. Rémek, élet és halál között rekedt, elveszett lelkek utaznak ezen a vonaton. És semmi sem állítja meg őket abban, hogy a csavargókat maguk közé állítsák... mindörökre. Egyetlen utazó sem lesz a Csavargódal végére ugyanaz, mint aki a kezdetén volt. Na, cihelődjetek – ideje felszállni!

A Csavargódalban minden játszma két fázisra oszlik: történetfázisra és táborfázisra. A történetfázis során a játékosok különböző akciókat végrehajtva próbálják meg túlélni a vonatozást, együttal igyekeznek felszabadítani a rémet azáltal, hogy visszaadják annak elveszett emberségét. A történetfázis után a táborfázis következik. Ilyenkor a játékosok összedobják, amijük van, bekötözik a sebeiket, új képességekre tesznek szert, és felkészülnek a következő kalandra.

Tartozékok



játékszabály



Történetek könyve



6 csont
(dobókockák)



batyu



20 rémfigura



7 csavargófigura



5 rémtalp
(plusz 5 tartalék)



7 csavargótalp

Játékoszám

A Csavargódal kooperatív játék 2–4 játékos részére, amelyben minden játékos egy-egy csavargót irányít.

A kampány során új játékosok csatlakozhatnak (vagy szállhatnak ki) a táborfázis során, bármely két történet között.

Győzelmi feltételek

Minden történetnek megvannak a saját győzelmi feltételei. Ezek általában a rém emberségének visszaállításáról vagy bizonyos rituálék végrehajtásáról szólnak; a játékosok ezen feltételek teljesítésével juthatnak tovább a következő történethez. Akár győznek, akár veszítenek, a játékosoknak lehetőségük lesz folytatni az utazást. Mindig olvassátok el alaposan a győzelmi feltételeket, amikor elkezdtek egy történetet.

VERESÉG

Néhány történetben a vereségnek is lesznek feltételei. Általában, ha az összes csavargó elpatkol (13. o.), a játékosok veszítenek, de a történet ezen kívül más módokat is meghatározhat, amik a vereséghez vezetnek. Akár győznek, akár veszítenek, a csavargók a következő történettel folytatják útjukat, legfeljebb kicsit elcsigázottabban.



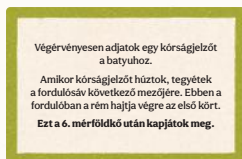
6 csavargókártya



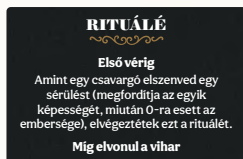
85 képességekártya



32 kacatkártya



3 kórságkártya



85 rituálékártya



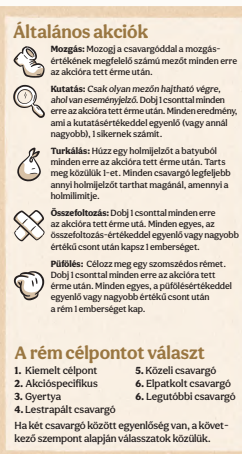
1 szeánszkártya



1 kutyuskártya



6 elpatkoltkártya



4 játékosgedlet



20 falakon túl kártya



láda/törmelék (6)



koporsó/hó (6)



lyuk/vértócsa (6)

18 tereptárgyjelző



Átokhordozó (3)



Császárnő (3)



Csellengő (3)



Nótafa (3)



Vándor (3)



Visszatérítő (3)

18 érme



zökkenés



emberség-küszöb



forduló



1 hangulatjelző



1 kiemelt célpont jelző

3 sávjelölő



rém



Átokhordozó



Császárnő



Csellengő



Nótafa



Vándor



Visszatérítő

7 emberségjelölő



vasszeg (8)



gyertya (7)



só (5)



nyúlláb (4)



alma (3)

27 holmijelző



10 eseményjelző



fekete (4)



fehér (4)



1 kórságjelző



falakon túl (4)

12 rémhatásjelző

Vonattábla

Minden történet a vonattáblán fog játszódni, és minden egyes történet egy kicsit alakít majd a vonattábla egyes részein tereptárgyjelzőkkel, eseményjelzőkkel stb... Lesznek azonban dolgok, amik nem változnak. A következő szabályok mindig érvényben vannak, hogy a játékosok tájékozódását segítsék.

A három vonatkocsi: A, B és C

A vonattábla három különálló vonatkocsiból épül fel. Ezeket a kocsikat két-két mező köti össze.

CSATLAKOZÓMEZŐK

A két vonatkocsit összekötő mezőket csatlakozómezőknek nevezzük. Az emberségsávhoz közelebb eső csatlakozómezők a bal oldali vonatkocsi, míg a körforgássávhoz közelebbi mezők a jobb oldali vonatkocsi részét képezik. A csatlakozómezők körül nem látható fakeret, és nem szomszédosak semelyik fallal.



FORDULÓSÁV

Az aktuális fordulót mutatja. Miután minden csavargó végrehajtotta a körét, és a rém is végrehajtotta az utolsó körét a fordulóban, mozgassátok a fordulójelölőt 1-gyel feljebb.

KÖRFORGÁSSÁV

A köre során a rém holmijelzőket fog húzni, amíg meghatározzák, milyen akciót hajt végre. Ezeket a jelzőket a vonattábla ezen részén kell tárolni, míg azok a körforgás hatására vissza nem kerülnek a batyuba. Minden holmijelzőnek megvan a maga körforgásértéke, ami a jelző szimbólumától jobbra látható, és azt mutatja meg, hogy az adott típusból hány holmijelzőt képes a körforgássáv tárolni, mielőtt az összes visszakérülne a batyuba. A körforgásról bővebben a 22. oldalon olvashattok.

Falak és „felék”

A játék során a mozgás irányára nem égtájak megjelölésével utalunk, hanem megmondjuk, hogy a tábla mely része felé kell mozgatni egy adott játékelemet. Pl. az „emberségsáv felé” azt jelenti, hogy a táblának azon oldala felé, ahol az emberségsávot látjátok.

FALAK

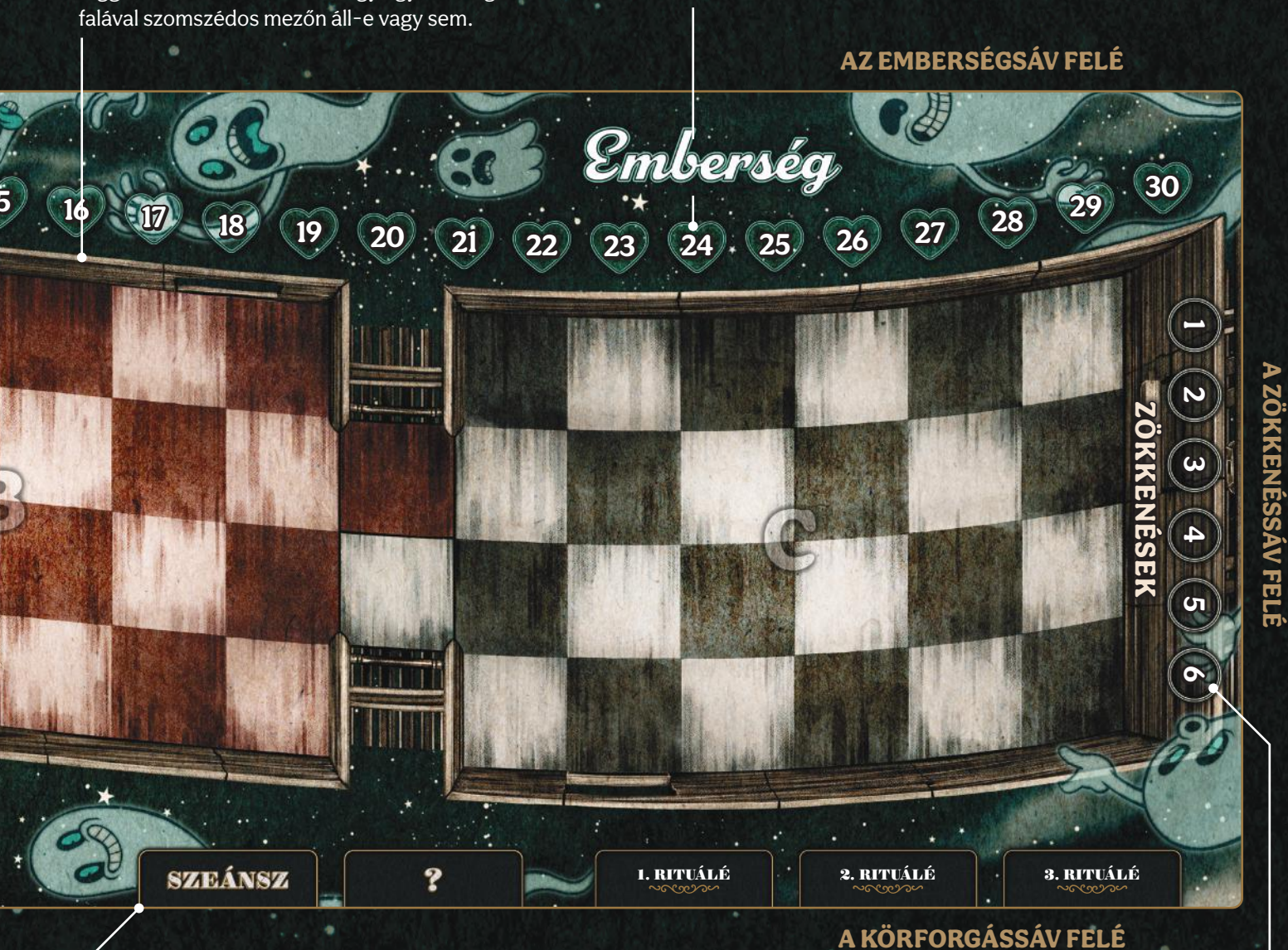
A vonat külső oldala mentén a vonatkocsikat fakeret veszi körül. Ezek a vonatkocsi falai. Egyes hatások ezekre a falakra hivatkoznak majd. Ilyenkor általában a falak felé vagy a falaktól elfelé mozgatják a csavargókat, vagy attól függően csinálnak valamit, hogy egy csavargó a kocsi falával szomszédos mezőn áll-e vagy sem.

Sávok

A vonattáblát különböző sávok veszik körbe, amelyek a játékállás különböző aspektusait segítenek átlátni. Mindegyik sáv mást és mást jelöl.

EMBERSÉGSÁV

A rém aktuális emberségét mutatja. Ehhez a sávhoz két jelölő tartozik: az emberségjelölő a rém aktuális emberségét mutatja meg, az emberségküszöb-jelölő pedig azt a maximális emberséget mutatja meg, amennyit a rém elbír, mielőtt kizökkenne.



KÁRTYAHELYEK

A tábla ezen részén kell tartani azokat a kártyákat, amiknek az adott történetre van hatásuk, így pl. a 3 rituálékártyát, amiket a csavargók teljesíteni próbálnak és a szeánszkártyát (feltéve, hogy a legutóbbi táborfázisban hajtottak végre szeánszt). A kérdőjeles kártyahely használatára majd a kampány során fog fény derülni.

ZÖKKENÉSSÁV

Azt mutatja meg, hogy még mennyit bír a rém. Amikor a rém kizökken, a jelző eggyel az 1-es felé mozog. Ha a rém kizökkenne, de a jelölő már az 1-esen áll, a csavargóknak sikerült megmenteniük a rémet.

Indulás (csavargók kiválasztása)

A csavargók amolyan szegénylegények, hobók, kíváncsi vándorok, akiket Fortuna nem fogadott a kegyeibe. Az első dolog, amiben a játékosoknak dönteniük kell, még az előtt, hogy az első történetnek nekivágnak, hogy melyik csavargóval szeretnének játszani. Minden játékos választ magának egy csavargót, megkapja a hozzá tartozó csavargókártyát, figurát, 3 érmét és 2 induló képességet.

Miután minden játékos kiválasztotta a csavargóját, mindenki vegyen magához egy emberségjelölőt, és tegye azt az emberség-sávja maximumára (a kiszínezett szívre), ezután helyezze el az induló képességeit (és/vagy kacatjait) a csavargókártyán a nekik megfelelő helyekre.



ÁTOKHORDOZÓ

Az Átokhordozó hosszú ideje menekül már. Azt reméli, sikerül legyőznie az őt üldöző sötét teremtményt... csak tudná, hogyan! A kezében mindenesetre mindig ott van kedvenc, gyorsan forgó kése.

Passzív – Az ördög a sarkadban van

Körönként egyszer, miután rémisztést szenvedsz el, a rém 1 emberséget kap. A rém hamar megbánja majd, ha téged rémisztget.

Induló képességek

Komisz penge, régi kés (#67) és Már csak emlék (#68)

Játékstílus

Agresszív csavargó, aki az ellenfélre fókuszál, és folyton mozgásban van.

CSÁSZÁRNŐ

Bár alig van, aki elismerné őt Amerika Császárnőjének, ő megy, megy előre, sereget gyűjt, és terjeszti a maga igéjét. Ha holmi kísértetek azt hiszik, majd éppen ők fogják megállítani, hát csúnyán tévednek.

Passzív – Csontkirálynő

Amikor először dob sz csontrobbanást a körödben, még egy csonttal dobhatsz.

Kis szerencsével te kerekedsz felül, és mutathatsz a rémeknek ezt-azt.

Induló képességek

Ez parancs! (#51) és Érces, zengő beszéd (#52)

Játékstílus

Született vezető, aki súlyos pofonokat oszt, és képes elfogadni a kiszámíthatatlant.



NÓTÁFA

A nagyváros fényei kölyökkorától fogva vonzották a Nótáfát. A világot jelentő deszkákról álmódott, ahonnan majd a világ hallhatja a dalait, amik egyenesen a szívéből csendülnek fel.

Passzív – Derűre hangolva

Ha csak 1 érmét teszel egy képességre, csökkentsd a célszámát 1-gyel.

Minél több akciót és képességet használsz egy körben, annál könnyebb lesz a dolgod.

Induló képességek

Egyszerű dal (#35) és A régi nóta (#36)

Játékstílus

Sokoldalú figura, aki szinte mindenhez ért egy kicsit.





VISSZATÉRÍTŐ

Miután nem tudott vigaszt nyújtani a gyászolóknak azzal, hogy a holtakkal társalgott, a Visszatérítő elhagyta otthonát, és vándorolni kezdett, remélve, hogy létének új célt talál.

Passzív - Önzetlen

Amikor emberséget kapnál, azt megkaphatja helyetted egy másik csavargó 2 távolságon belül.

Ez a passzív képesség segít a Visszatérítőnek kiterjeszteni a gyógyító képességeit. Néha, tényleg csak ennyi kell, hogy tartsd a lelket egy barátban.

Induló képességek

Nyugtató zsoltár (#59) és Kopál füstölő (#60)

Játékstílus

Odafigyel a barátaira és gondoskodik róluk.

CSELLENGŐ

Hűséges kutyusával az oldalán a Csellengő meglépett otthonról, hogy új kalandok után nézzen. Ég a vágytól, hogy világot lásson, igaz, fél is kicsit... azaz csak félne, ha nem lenne mellette bundás kis barátja!

Passzív - A leány legjobb barátja

Tiéd a Kutyus.

A Csellengőnek két figurája van: Csellengő és Kutyus. A történet előkészítése során helyezd a Kutyust egy Csellengővel szomszédos, üres mezőre. Kutyust csak akkor lehet eltávolítani a vonattábláról, ha a Csellengőt is eltávolítják.

Kutyus és a Csellengő ugyanannak a csavargónak számítanak. Ha Kutyust és a Csellengőt egyszerre ugyanaz a hatás éri, a hatás csak a Csellengőre érvényesül. Az érméik, holmilimitjük, emberségük és az őket ért kacet- vagy rémhatások közösek. A kutyuskártyára érméket lehet helyezni, ezekkel Kutyus mozog, kutat vagy püföl a Csellengő körében.

Célpont kiválasztása szempontjából Kutyus csavargónak számít, viszont sosem rémisztik meg a rémek (ettől függetlenül, ha egy rém vele egy mezőn fejezi be a mozgását, Kutyusnak odébb kell mozognia eggyel).

Kutyus nem használhat holmijelzőket, és nem is turkálhat. Ha Kutyus egy esemény hatására szerez holmijelzőt, azt a kutyuskártyára kell helyezni. Ezt magánál tarthatja, ha a Csellengő holmijai ezzel együtt nem haladják meg a holmilimitet. Ahhoz viszont, hogy ezt a holmit használni lehessen, oda kell adnia egy másik csavargónak (vagy el kell cserélnie). Ha Kutyus a Csellengőnek ad vagy vele cserél holmijelzőt, azt a Csellengő az adott körben még nem használhatja.

Induló képességek

Hozzám! (#43) és Kurázsí (#44) – és ne feledkezzetek el a kutyuskártyáról sem!

Játékstílus

Két karaktert irányítva szét tud szóródní, és így sok mindent el tud intézni egy kör alatt.



VÁNDOR

A történetek jönnek és mennek, akár az emberek. A Vándor számára ez az utazás is csak egy kaland, amiről mesélhet. És miből is szöhetne az ember jobb történetet, mint néhány új barátságból?

Passzív - Takarékos

Eggyel több kacatot tarthatsz magadnál.

A kacatok passzív képességeket és extra emberséget biztosítanak, így hasznos, ha valakinél eggyel több van. A második kacatot helyezd az első mellé a csavargókártyádon.

Induló kacat és képességek

Ha megszorulnál (#75), Enyém, tiéd, miénk (#76), és Az író tarisznyája (Kacat #31)

Játékstílus

Mindig ott lapul nála, amire épp szükség van.

Csavargókártya

Ezen az oldalon láthatjátok egy csavargókártya minden apró részletét, és azt is, hogyan működik más kártyákkal együtt.

A CSAVARGÓ NEVE ÉS SZIMBÓLUMA

Itt látható a csavargó neve, és az őt azonosító szimbólum, amit az egyéni képességein és érdmein is láhattok.

PASSZÍVOK

A passzívak a történet-fázisban működő különleges hatásokat és bónuszokat biztosítanak a csavargók számára.

EMBERSÉG

Minden csavargó rendelkezik egy emberség értékkel. A beszínezett szív ennek az értéknek a maximumát jelöli (ennél nagyobb nem lehet).

Képességekártya

A megfelelően elhelyezett képességekártyák különleges akciókat biztosítanak a csavargóknak.

Amikor egy csavargó megsérül, az egyik képességekártyáját képpel lefelé kell fordítani. Így az azon olvasható akciót a továbbiakban már nem tudja végrehajtani.

Az elhivatott CSÁSZÁRNŐ



Csontkirálynő: Amikor először dob sz csontrobbanást a körödben, még egy extra csonttal dobhatsz.

Egy maroknyi ember már elismeri őt Amerika császárnőjének, de ez persze kevés. Ő megy, megy előre, sereget gyűjt, és terjeszti a maga igéjét. Ha holmi kísértetek azt hiszik, majd éppen ők fogják megállítani, hát csúnyán tévednek.



Bárki

Jó hozzáállás

A célpont 1 emberséget kap minden siker után.

Majd, ha te vagy az első csavargó, aki cselekszik ebben a fordulóban, a célpont további 1 emberséget kap.



ÁLTALÁNOS AKCIÓK



Mozgás (14. o.)



Turkálás (15. o.)



Püfölés (17. o.)



Kutatás (16. o.)



Összefoltozás (17. o.)

KÉPESSÉGHELYEK (4)

A képességekártyákat képpel felfelé, a csavargókártyán látható képességhelyek egyikére kell helyezni. Néhány képesség csak a csavargókártya egyik oldalához illeszthető: a jobbhoz vagy a balhoz.

KACATHELY (1)

A kacatkártyákat képpel felfelé, a csavargókártya aljához kell tenni. A kacathelyen egyszerre csak egy kacatkártya tartható. A Vándor az egyetlen csavargó, aki két kacathellyel rendelkezik.

Horgászzsinór



Növeld meg a képességeid távolságértékét 1-gyel.

Kacatkártya

A kacatkártyák passzív hatásokat (néha akciókat vagy más bónuszokat) biztosítanak a csavargók számára. Amikor egy kacat eltörik, képpel lefelé kell fordítani a kacatkártyát. A hatása innentől nincs érvényben.

Képességek és kacatok elhelyezése

A képességet képpel (szöveggel) felfelé tegyék a csavargókártya mellé egy elérhető képességhelyre. Néhány képesség csak a csavargókártya egyik oldalához illeszthető: a jobbhoz vagy a balhoz. Egy apró, fekete háromszög jelzi a kártya szélén, hogy a képesség a csavargókártya melyik oldalához illeszkedik. Ha egy képesség ilyen módon nem illeszthető, akkor nem lehet

letenni. Érdemes odafigyelni rá, hogy a csavargókártyátok mindkét oldalához gyűjtsetek képességeket. A képességekről további információkat a 11. oldalon találtok.

A kacatot mindig a csavargókártya aljához kell tenni. A kacathelyen egyszerre csak egy kacatkártya tartható. A kacatokról további információkat a 12. oldalon találtok.

Történet előkészítése

A Történetek könyvében minden történetnek megvannak a saját előkészületei és szabályai. Az előkészületek jellemzően kitérnek a tereptárgyak, jelölők, a táblára és batyuba kerülő eseményjelzők, valamint a csavargók elhelyezésére, és az emberségküszöb játékoszámnak megfelelő beállítására. Minden történethez szükség lesz az ahhoz tartozó rituálékártyákra, ezeket a rituálé nevével felfelé fordítva kell a vonattábla alatt elhelyezni.

A VONATTÁBLA

Az ábrán a csavargók, rémek, tereptárgyak és más jelzők elhelyezkedését látjátok.

A TÖRTÉNET CÍME

Míg elvonul a vihar



Megy a gőzös valahová

Te is csak egy vagy a maréknyi potyautas közül, akik a vihar elől menekéket keresve ugrottak fel erre a vonatra. Nincs köztük ismerős arc, sőt, ha jobban belegondolsz, nem is emlékszel rá, hogy veled együtt kapaszkodtak volna fel.

De az összes küszöb, hogy egy percre vannak csak itt. És ha a saját tapasztalatodból indulsz ki, valahogy mégis hiszel nekik. Az a legfurább az egészben, hogy úgy tűnik, mindenki a környék más részéről jött – vagy eleve más környékről, amiről nem is hallottál.

Néhány kézzárás, kínos frázisok a semmiből – valahogy muszáj némi komfortot kicsikarni. De se széna, se párna, igazából sem a vonat sem a helyzet nem segít, hogy komfortosan éreztess magukat. Viszont úgy fest, akadt egy közös pont: mindannyiukat ugyanaz a kéz segítette a vonatra. Fehér kesztyű, lógó bőr...

Bár csak el tudnók felejtani! Hirtelen nem vagy biztos benne, hogy a kéz tulajdonosának nyoma veszett.

Akárhogy is, mind remélték, hogy az utazás nyugodt és zökkenőmentes lesz. Csak ne érezd a zsigerideiben, hogy nem lesz az – a legkevésbé sem.



A RÉM EMBERSÉGKÜSZÖBE

Ez a szám jelzi, hogy adott játékos-szám mellett legfeljebb mennyi emberséget kaphat a rém, mielőtt kizökkenne.

Emberségküszöb

Két játékos: 8 • Három játékos: 10 • Négy játékos: 12

Előkészületek

1. Helyeztél el a jelzőket, zökkenés- és fordulójelölőket és tereptárgyakat a fenti ábrának megfelelően.
2. Helyeztél el a csavargókat a 0-vel jelölt mezőre.
3. Helyeztél el az emberségküszöb-jelölőt az emberségsv játékoszámnak megfelelő mezőre.
4. Helyeztél el a Hátatfordítók figuráját az annak kijelölt mezőre, a 3 Míg elvonul a vihar rituálékártyát pedig az azoknak kijelölt helyekre.
5. Amint ezzel megvagytok, olvassátok fel az 1-es eseményt.

Különleges szabályok

Ennek a történetnek nincsenek különleges szabályai.

Ne feledjétek, „Emberséget veszíteni” mást jelent a rém, és mást a csavargók számára (12. o.).

Tereptárgyhatások

Ebben a történetben a tereptárgyaknak nincsenek különleges hatásai.

Ne feledjétek, hogy a rém rálephet a tereptárgyra, a csavargók viszont nem (1. 12. o.).

Rémhatások

Reszketés (●): Csökkentsd 1-gyel a mozgáshértékedet. Dobj el egy vasszeget, hogy eldohasd ezt a hatást.

Rettenet (○): Ha a körödét a Hátatfordítók 2 távolságban belül fejezöd be, 2 emberséget veszítesz. Dobj el egy sötét, hogy eldohasd ezt a hatást.

Ne feledjétek, a rémhatásokat a történet során a csavargók újra meg újra megkaphatják (22. o.).

Zökkenés

Amikor a Hátatfordítók kizökkennek, minden csavargó turkálhat 1-et.

Ne feledjétek, amikor egy rém kizökken, a következő körét kihagyja, és a csavargók kapnak 1-1 emberséget. A fenti hatás viszont kizárólag a Hátatfordítókra érvényes.

Győzelem

Mentsétek meg a Hátatfordítók!

Ne feledjétek, ahhoz, hogy megmentsétek őket, vissza kell adnotok az összes emberségeteket, addig, amíg már nem tudnak újra kizökkenni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A történet különleges szabályai sokszor egyediek, és csak az adott történet során érvényesek.

A TÖRTÉNET UTASÍTÁSAI

Ide tartoznak az előkészületek, a különleges szabályok, a tereptárgyak hatásai, a rémhatások, zökkenések és a történet győzelmi feltételei.

A KÖRFORGÁSHATÁS

Sok rém rendelkezik körforgáshatással, amit azután hajt végre, hogy az aktuális akció (amely során a hatást kiváltották, akár egy csavargó akár a rém körében) véget ért. A körforgáshatás a rém hangulatától függően változhat.

A körforgáshatás akkor történik meg, amikor a körforgássávon valamely holmijelzők száma eléri vagy meghaladja a sávon jelölt értéket. Miután a körforgáshatást végrehajtottátok, a körforgássávon található összes holmijelzőt tegyétek vissza a batyuba, amit ezután jól rázzatok össze.

Az első történethez lapozzatok a Történetek könyvének első oldalára, és kövessétek az előkészületekben leírtakat.

Az első történet előkészületeinek utolsó lépésében el kell olvasnotok egy eseményt. Lapozzatok egyet a Történetek könyvében, a történethez tartozó eseményeket leíró oldalhoz, majd olvassátok fel hangosan, és hajtátok végre a megfelelő szöveget. Amint ezzel megvagytok, már el is kezdhettek játszani.

A RÉM HANGULATAI

A rémek bizonyos események hatására különböző hangulatok között ingadoznak oda-vissza. A történetet mindig a felső hangulatukban kezdik (kivéve, ha a történet erről másképp rendelkezik), és az ott található akciókat, rémisztéshatásokat hajtják végre, valamint az ott olvasható különleges szabályok vonatkoznak rájuk.

Hátatfordítók Elveszett

Különleges hatások
Ha a köré végén, a rém a zökkenéssáv mellett fallal szomszédos mezőn áll, olvassátok el az 0-ös eseményt.

Körforgáshatás
Ehhez a hangulathoz nem tartozik körforgáshatás. (A körforgást a szabályban olvasható módon végeztétek el.)

Rémisztéshatás
Libabőr: Veszítesz 1 emberséget.

Ne feledjétek, a falak (5.o.) a vonat-kocsik külső határolói. Egy karakter akkor szomszédos egy falal, ha olyan mezőn áll, aminek az egyik oldala fal (az emberség-, a körforgás-, a zökkenés- vagy a fordulás felé).

Hátatfordítók De el nem hagyott

Különleges hatások
A Hátatfordítók 2 távolságban álló csavargók nem dobhatják el a rettenet (○) hatást.

Körforgáshatás
Nincs visszajárás: A vele egy vonatkocsiban álló csavargók 1-et mozognak a Hátatfordítók felé. Majd minden vele szomszédos csavargó megretten (○).

Ne feledjétek, a körforgáshatást az aktív karakter körének végén kell végrehajtani.

Rémisztéshatás
Libabőr: Veszítesz 1 emberséget.



Egyeser mi is hasatálunk
A zökkenéssáv felé mozognak.

3



Az otthontalanság otthona
A zökkenéssáv felé mozognak. Minden elérhető távolságban álló csavargó 2-1 mozog, a zökkenéssáv felé, és 2 emberséget veszít.

2

6



Tartsd meg a távot!
Minden elérhető távolságban álló csavargó 2 emberséget veszít, majd 1-gyel távolabb mozog a Hátatfordítók felé.

2

1



Vihar esetk
A legtávolabbi csavargót veszi célba. A célponttal szomszédos legtávolabbi mezőre mozog, mozgás közben megrémisítve minden, a legrövidebb úton utjába kerülő csavargót.

1



Utánam, srácok!
A zökkenéssáv felé mozognak. A célba vett csavargó 2 emberséget veszít.

3

6



Tutás!
Minden elérhető távolságban álló csavargó 2 emberséget veszít. Minden csavargó után, aki így emberséget veszített, 2-1 mozognak a zökkenéssáv felé.

4



Menni kell tovább
A zökkenéssáv felé mozognak. A célba vett csavargó 3 emberséget veszít, és **reszketni** (●) kezd.

2

6



Rázzuk hezét
A célba vett csavargó 2 emberséget veszít. Ha a csavargó emiatt megsérül, **reszketni** (●) kezd.

3

1



Nem vagy itt jó helyen
Minden ebben a vonatkocsiban álló csavargó **reszketni** (●) kezd. Minden fallal vagy tereptárggyal szomszédos csavargó – bármely kocsiban – 2 emberséget veszít.

1



Majdál messze, találgatni!
Minden, ebben a vonatkocsiban álló csavargó 3-at mozog a fordulás felé, majd veszít 3 emberséget.

3

A RÉM AKCIÓI

A rém ezeket az akciókat tudja végrehajtani.



Mozgás

A rém ennyi mezőt tud mozogni.



Távolság

A rém ezen a távolságon belülről választhat magának célpontot.

RÉMISZTÉSHATÁS

Ha a rém olyan mezőre mozog, amin egy csavargó áll, a csavargót megrémisíti a rémisztéshatásban leírtaknak megfelelően (ez a hatás hangulatoként különbözhet).

Így játsszátok a Csavargódalt (a történetfázis)

Minden történet fordulók sorozatából, a fordulók pedig csavargók és rémek köreiből állnak. A karakterek (csavargók és rémek egyaránt) akciókat hajtanak végre a körük során, és amikor minden karakter végrehajtotta a körét (köreit), a forduló véget ér.

Fordulók

Egy forduló a csavargók és a rém köreiből áll. Miután a rém befejezte az utolsó körét, és a csavargók között nincs olyan, aki még nem került volna sorra, a forduló véget ér. Mozgassátok a fordulójelölőt a következő (nagyobb) számra a fordulósávon. Ha a fordulójelölő a forduló elején a 6. mezőn állt, akkor a forduló végén az 1. mezőre mozgassátok vissza.

Körök

Amikor egy karakteren a sor, hogy akciókat hajtsa végre, akkor az az adott karakter köre. Minden forduló elején a játékosok eldönthetik, melyik csavargó köre legyen az első. Miután a csavargó a választott akciói végrehajtása után befejezte a körét, a rém köre következik. Miután a rém befejezte a körét, egy olyan csavargó következik, aki ebben a fordulóban még nem került sorra. Ez egészen addig folytatódik, amíg minden csavargó sorra kerül egyszer, majd a rém következik, a fordulót az ő utolsó köre zárja.

Itt látható egy példa a forduló menetére, 3 játékos esetén:



Egy csavargó köre

A csavargó a köre során akciókat hajt végre azért, hogy az érméit az általános akcióira vagy a képességekártyáira helyezze.

A köre elején minden érméjét, amit korábban általános akciókra, képességekre vagy a vonattáblára helyezett, összeszedi, hogy ezeket a köre során újra használhassa.

PASSZÍVOK

A passzív képességek különleges hatásokat és bónuszokat biztosítanak a csavargó számára a történet- vagy a táborfázis alatt. Amíg a csavargó játékban van, a passzívjai mindig érvényesek, és azokat minden karakternek és hatásnak figyelembe kell vennie, függetlenül attól, hogy az adott csavargó köre tart-e épp, vagy sem.

AKCIÓK

Ha köre elején a csavargó érméi közül bármelyik a vonattáblán van, az visszakerül hozzá.

Ezután a csavargó elhelyezi az érméit azon képességein és általános akciókon, amelyeket a köre során használni szeretne. Minél több érmét tesz egy akcióra, az jellemzően annál erősebb és hasznosabb lesz. Egy csavargó több akciót is végrehajthat a köre során, más-más akciókra helyezve az érméit, vagy fókuszálhat akár egyetlen akcióra, több érmét is elhelyezve rajta, hogy növelje a siker esélyét, vagy erősítse azt. Miután minden érmét elhelyezett, a csavargó tetszőleges sorrendben hajtja végre a választott akciókat.

Egy akció csak akkor hajtható végre, ha mind a célpontra, mind a távolságra vonatkozó feltételei teljesülnek (erről hamarosan bővebben is szót ejtünk).

ÉRMÉK

Egy csavargó általában 3 érmével rendelkezik, amit a körében fel tud használni. Az érméket egy választott akcióra helyezve a játékos meghatározza az akció erősségét, vagy növeli a sikeres akció valószínűségét.

Bármely általános akcióra lehet érmét helyezni, a képességek közül viszont csak azokra, amelyekre az előző fordulóban nem került egyetlen érme sem (ugyanaz vonatkozik az érmével működő kacsatokra is).

CSONTOK

Ebben a játékban az akciók nem végződnek garantáltan sikerrel. Azoknál az akcióknál, amelyeknél meg van adva a csontok száma, vagy egy célszám, amit el kell érni a sikerhez, a csavargónak dobni kell majd a csontokkal, hogy kiderüljön, sikeres-e (és ha igen, milyen mértékben) az akció.

Minden dobott csont, aminek az értéke eléri vagy meghaladja a célszámot, sikernek számít.

Csontrobbanás

Ha a csavargó 6-ost dob egy akció végrehajtása során, azonnal dobhat egy extra csonttal. Ha ekkor ismét 6-ost dob, akkor még egy extra csonttal dobhat, és így tovább, amíg van elérhető csont. Ezek a csontok az eredeti dobás részének, nem pedig egy külön akciónak számítanak.

Csontrobbanás csak akkor történhet, ha a dobás a csavargó akciójának a része, a 6-ost pedig természetes módon kell dobni (vagyis egy dobott 5-ös, amit a csavargó valamilyen bónusz miatt 1-gyel megnövelt, nem idéz elő csontrobbanást).



Akciók

A csavargók többféle akciót is végrehajthatnak a körük során, de bizonyos tényezők korlátozzák, hogy melyiket mikor és hogyan tudják végrehajtani. A játékosok az akciók végrehajtásához érmeiket helyeznek a képességekártyáikra és a csavargókártyáikon látható általános akciókra. Egy csavargó tetszőleges számú akciót végrehajthat, feltéve, hogy van elég érmeje. Minden csavargó 3 érmevel kezdi a körét.

Példa

A Császárnő 2 érmet helyezett egy képességre és 1-et a mozgás általános akcióra.

Miután elhelyezte az érmeiket, a neki tetsző sorrendben végrehajthatja ezt a két akciót.



Célpont

A képesség által célba vehető karakter típusa.



Távolság

Ennyi mező távolságra lehet a képesség célpontja az azt végrehajtó csavargótól. 0 távolság azt jelenti, hogy a csavargó csak önmagát veheti célba.



Csontok

Ennyi csonttal kell dobni a képesség végrehajtása során.



Célszám

A dobott értéknek legalább ekkorának kell lennie ahhoz, hogy sikernek számítsón.

A képesség neve
Hát... ez a neve a képességnek.



Bárki

A célpont 1 emberséget kap minden siker után.

Majd, ha te vagy az első csavargó, aki cselekszik ebben a fordulóban, a célpont további 2 emberséget kap.

4+

Jó hozzáállás

A célpont 1 emberséget kap minden siker után. Majd, ha te vagy az első csavargó, aki cselekszik ebben a fordulóban, a célpont további 2 emberséget kap.

A képesség hatása
Ez történik akkor, ha a képesség akcióját sikerrel hajtja végre a csavargó.

Oldal

Itt látszik, hogy a képességet a csavargókártya melyik oldalához kell illeszteni.

Képességek

A képességek különleges akciókat biztosítanak a csavargóknak, feltéve, hogy azok megfelelően vannak elhelyezve. A képességkártyán látható akció végrehajtásához a csavargónak legalább egy érmet a képességkártyára kell helyeznie. További érmeikkel növelhető a dobható csontok száma, az akció erőssége stb. A képesség leírásában látható mutatja meg, hogyan erősíti a képességet az érmeik számának növelése. Egy csavargónak legfeljebb 4 képessége lehet. Egy képességkártya összes hatása csak akkor használható, ha a képesség használata során a dobás (ha szükséges) sikeres volt.

Képességek típusai

A csavargóknak kétféle képességük lehet: általános és egyéni.

Általános: Ezek a képességek minden csavargó számára elérhetők. Az ilyen képességek többségét érmeik elköltesével tudjátok megszerezni a táborfázisban. Az általános képességeket a csavargók cserélgethetik egymás között a táborfázisban, illetve tarthatják őket a közös készletükben a kacsokkal együtt.

Egyéni: Egy egyéni képességet csak az a csavargó használhat, akinek a szimbóluma és színe látható a képesség kártyáján. Ezeket a képességeket a történet folyamán szerzitek majd, és nem kell értük érmeikkel fizetnetek. Az egyéni képességeket a csavargók nem adhatják át egymásnak, de tarthatják őket a személyes készletükben, és lecserélhetik azokat a táborfázisban.

Példa

Ebben a példában a balra látható Jó hozzáállás képességkártyát használjuk, és ahogy a képen is látszik, 2 érmet helyeztünk rá.

Mivel a célpont „Bárki”, a Császárnő csavargót és rémet egyaránt célba vehet. A távolság 1, tehát a Császárnőnek a célponttal szomszédosnak kell lennie, amikor végrehajtja az akciót. A dobható csontok száma 2 (ez nem változtatható), a célszám pedig 4, ahogy az a pipa mellett látszik.

A célpont 1 emberséget kap minden egyes siker után. A képességnek van egy bónusza is: „Ha te vagy az első csavargó, aki cselekszik ebben a fordulóban, a célpont további 2 emberséget kap.”

Ebben a fordulóban a Császárnő az első kör. Dob a 2 csonttal. Egy 2-est és egy 6-ost dobott. Hoppácska, ez egy csontrobbanás! A passzívja (Csontkirálynő) miatt kap még egy extra csontot, ezért most még kettővel dob. Az eredmény egy 3-as és egy 4-es, így összesen két sikert dobott. A rém kap 2 emberséget a sikerek miatt, és még 2 emberséget, mivel az akció sikeres volt és a Császárnő 2 érmet helyezett rá.

Idéző képességek

Néhány képesség karaktereket helyez a vonattáblára, hogy azok segítsék a csavargókat. Őket nem lehet tereptárgyakra helyezni. A csavargók átmozoghatnak az idézett karaktereken, de nem állhatnak meg velük egy mezőn. A rémek megrémíszthetik (és így a tábláról el is távolíthatják) őket. Az idézett karakterek nem lehetnek képességek célpontjai (az őket megidéző képességeket kivéve).

Célzás és távolság

A legtöbb akcióhoz célpont kell, és ez a célpont gyakran egy konkrét karaktertípus, csavargó vagy rém. A „Cs” a csavargót jelöli, az „R” a rémet, a „Bárki” pedig bármely karaktert.

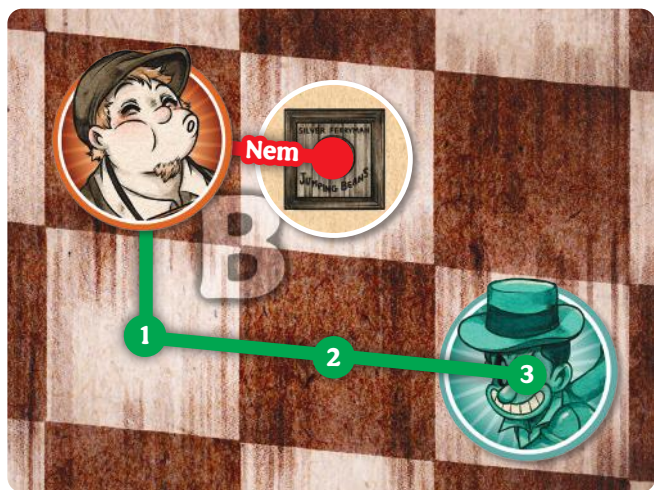
Időnként az akció leírása további részletekre is kitér a célponttal kapcsolatban, úgy mint „Célba vehetsz még egy karaktert minden egyes siker után az elsőtől”, szóval érdemes a szövegére is odafigyelni, nem csak a célpont ikonra.

Jó pár akciónak van egy távolság kritériuma, ami tovább korlátozza a célpont kiválasztását. Ha a csavargó akciójának van távolság értéke, akkor meg kell számolni, hány mező távolságra van tőle a kívánt célpont. Egy, a csavargóval szomszédos mezővel kezdve, és beleszámolva azt a mezőt, amelyen a célpont áll (tehát nem csak a köztes mezőket számoljuk). Ha a távolság értéke „0”, az azt jelenti, hogy a csavargó önmagát veheti célba.

A távolság kiszámításához húzott képzeletbeli vonal (akár rém akár csavargó hajtja végre az akciót) áthaladhat más karaktereken. A csavargók ezt a képzeletbeli vonalat nem húzhatják keresztül tereptárgyakon, kivéve, ha a megcélzott rém épp a tereptárggyal egy mezőn áll, mely esetben célozhatja a rémet, de olyasmit nem, ami a tereptárgyon túl van. A rémek tereptárgyakon keresztül is célozhatnak.

Példa

Nótafa akciója egy tőle legalább 3-as távolságra lévő rémet tud megcélzni. A csavargó nem számolhatja a távolságot tereptárgyon keresztül.



Tereptárgyak

A csavargók és a rémek különböző módon kezelik a tereptárgyak által elfoglalt mezőket. A csavargók sosem számolhatnak távolságot tereptárgyon keresztül, és nem is mozoghatnak keresztül azokon. A rémek átmozoghatnak rajtuk, és a távolság számításakor sem kell kikerülniük azokat. Sőt, a körüket is befejezhetik olyan mezőn, amin tereptárgy van!

Néhány történetben különleges szabályok vonatkoznak a tereptárgyakra, amik a történet erejéig bővíthetők vagy felülírhatják a fenti szabályokat. Ha egy történet nem tér ki arra, hogy bizonyos tereptárgyakra milyen szabály vonatkozik, akkor csak a fenti szabályok érvényesek.

Kacatok

Egy csavargó egyszerre egy kacatot tarthat magánál, a csavargókártyája alján található kacathelyre helyezve. A kacatkártyák passzív hatásokat (néha akciókat vagy más bónuszokat) biztosítanak a csavargók számára. Amíg a kacatkártya nem törött, a passzív hatásai **folyamatosan** érvényben vannak, nem kell rá érmét helyezni. Ugyanakkor akad néhány kacat, amikre érmét helyezve további előnyökhöz lehet jutni. A képességekhez hasonlóan csak olyan kacatra lehet érmét helyezni, amelyre az előző fordulóban nem került érme.

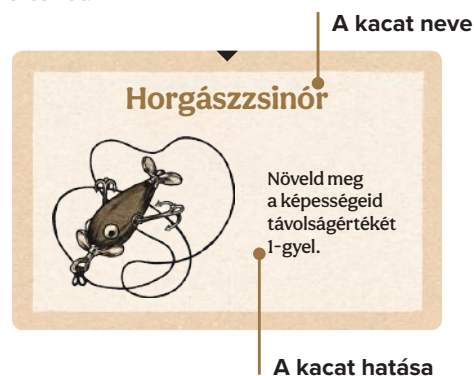
Hasonlóan az általános képességekhez, a csavargók a kacatokat is cserélgethetik egymás között a táborfázisban. Így a játék során ugyanazt a kacatot akár több csavargó is használhatja.

Amikor egy kacat megsérülne (képpel lefelé kell fordítani), nem sérült lesz, hanem törött. Törött kacatot csak a táborfázisban lehet megjavítani (visszafordítani a használható oldalára).

Példa

A Horgászzsinór olyan kacat, amit a csavargók a játék korai szakaszában megvásárolhatnak a táborfázis során, DC-től, a rejtélyes macskától. Ez a kacat az aktuálisan a csavargókártyához illesztett képességek távolság értékét növeli egygyel.

Fontos megjegyezni, hogy ez a kacat nem növeli más hatások, például általános akciók vagy holmijelzők távolság értékét!



Mire utal az, hogy „karakter”?

Néhány hatás kifejezetten rémeket vagy csavargókat vesz célba, időnként pedig mindkettőt vagy egyiket sem. A „karakter” kifejezés magában foglalja a rémeket és a csavargókat. Ha egy akció vagy hatás kifejezetten az egyik típust célozza, arra rá lesz írva, hogy rémre vagy csavargóra vonatkozik.

Emberség

Minden csavargó rendelkezik emberség értékkel, aminek a változása a csavargókártyán vezethető. A beszínezett szív ennek az értéknek a maximumát jelöli. Ezzel szemben a rémeknek alapvetően nincsen embersége, és a csavargók azon dolgoznak, hogy emberséget adjanak neki, és ezzel megmentsék. Alapvetően, ha bárki emberséget kap (rém vagy csavargó), az a játékosoknak jó, ha pedig valaki emberséget veszít, az a játékosoknak rossz. A rém emberségről bővebben a 18. oldalon olvashattok.

Csavargó embersége

A vonaton megtapasztalt rémségek szép lassan felőrlik a csavargókat, aláásva emberségüket. A csavargók emberségét a csavargókártyán látható emberségsávon kell vezetni.

Amikor egy csavargó emberséget kap, az emberségjelölőjét annyival feljebb mozgatja a sávon, amennyit kapott. A jelölő nem mehet feljebb a színes szívvel jelzett maximumnál. Minden további emberség (amivel túlmenne a maximumon) elvesz.

Amikor egy csavargó emberséget veszít, az emberségjelölőjét annyival lejjebb mozgatja a sávon, amennyit veszített. Ha az összes emberségét elvesztette (vagyis a jelölőt az 1-esről a 0-ra kellene mozgatni), megsérül. Az emberségjelölőt vissza kell helyezni a maximális értékre, és minden további veszteséget figyelmen kívül kell hagyni az adott hatásból.

Példa

Ebben a példában azt láthatjátok, milyen irányba mozog az emberségjelölő, ha a Császárnő emberséget kap vagy veszít.



Sérülések és törött kacatok

Amikor egy csavargó megsérül, az egyik képességekártyáját képpel lefelé kell fordítani. Így a rajta olvasható akciót a továbbiakban már nem tudja végrehajtani. A csavargó dönthet úgy is, hogy egy kacatkártyát fordít át, ami innentől törött kacat lesz.



Az elpatkolás

A játékokban a csavargók néha sajnos elpatkolnak, de szerencsére képesek visszatérni odaátról. Amikor egy szöveg olyan csavargóra vonatkozik, aki „elpatkolt”, mindig azokra a csavargókra utal, akik épp ebben az állapotban vannak, vagyis (még) nem tértek vissza.

Ha egy csavargónak minden képessége (és kacatja) sérült (vagy törött), a csavargó elpatkol. Ilyenkor minden rémhatásjelzőjét eldobja, a csavargókártyáját átfordítja az elpatkolt oldalára, és az emberségjelölőjét az 1-esre állítja. Megtart minden holmijelzőt, majd kikeresi a csavargóhoz tartozó elpatkolt akciókártyát, és azt az egyik képességekártyájára helyezi. Elpatkolt csavargó sosem veszíthet emberséget, ha a jelölője az 1-esen áll.

Nem használhat képességeket (még akkor sem, ha egy képessége a továbbiakban meggyógyulna), viszont használhatja az általános akciót és az elpatkolt akcióját.

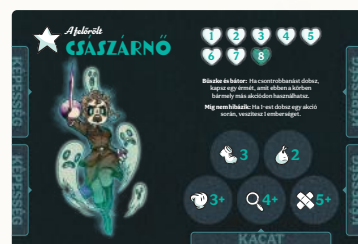
Ha egy csavargót a játék arra utasít, hogy a kártyáját azonnal fordítsa át az elpatkolt oldalára, akkor egyúttal az összes képességét és kacatját is képpel lefelé kell fordítani.

Ha minden csavargó elpatkolt és a történet végéig sem tért vissza (egyik sem), olvassátok el a 13-as pillanatot.

NEHÉZ DÖNTÉS

Ha egy elpatkolt csavargó a történet végéig nem tért vissza, a táborfázis elején végérvényesen meg kell válnia attól a képességétől, amelyre az elpatkolt akció kártyát helyezte.

A képességekártyát tegyék vissza a dobozba. Ha a csavargó a történet során többször is elpatkolt, attól még csak 1 képességekártyától kell megválnia. Az eldobott képességekártya lehet sérült vagy normál.



ELPATKOLT AKCIÓ

Bár képességekártyákat nem használhat, az elpatkolt csavargó kap egy egyedi elpatkolt akciót, amit viszont igen. Ez az akció ugyanúgy működik, mint a képességek vagy az általános akciók.

SZELLEMLYAVAJA

Amikor egy elpatkolt csavargó emberséget veszítene (és 1-nél több emberséggel rendelkezik), dönthet úgy, hogy helyette a hozzá legközelebb álló, még el nem patkolt csavargó veszítsen helyette emberséget.

VISSZATÉRÉS AZ ÉLETBE

Ha egy elpatkolt csavargó visszanyeri a maximális emberségét (akár a történet folyamán, akár a táborfázisban), a sérült képességei közül egyet visszafordít, majd átfordítja a csavargókártyáját a normál oldalára. Ezután az emberségjelölőjét a sáv maximumára állítja. Végül félrerakja az elpatkolt akció kártyáját.

Sérülések gyógyítása

A történet során a csavargók egy alma elfogyasztásával visszafordíthatják egy sérült képességekártyájukat a normál oldalára, így a képesség újra használható lesz. Feltéve persze, hogy az illető csavargó nem patkolt el.

Ezenkívül a csavargók 1 érmeért cserébe 1 sérült képességet meggyógyíthatnak a táborfázis során (26. o.).



Általános akciók

Ezeket az akciókat bármely csavargó végrehajthatja a körében. A képességekkel ellentétben a csavargók ugyanarra az általános akcióra egymást követő fordulókbán is helyezhetnek érméket, így ezeket bármikor használhatják, ha a szükség úgy hozza. Az 5 általános akció a következő: mozgás, turkálás, kutatás, összefoltozás és püfölés.

1. MOZGÁS

Minden érmeért, amit erre az akcióra helyez, a csavargó annyi mezőt mozoghat vízszintesen vagy függőlegesen (de átlósan nem) lépkedve, amennyi a mozgásértéke. Egy csavargó a mozgását tetszése szerint oszthatja fel a köre alatt. Ha például a csavargó két érmét tett a mozgás akcióra és a mozgásértéke 3, akkor mozoghat 2 mezőt, végrehajthat egy másik akciót (amire a harmadik érmét tette), majd mozoghat még 4-et.

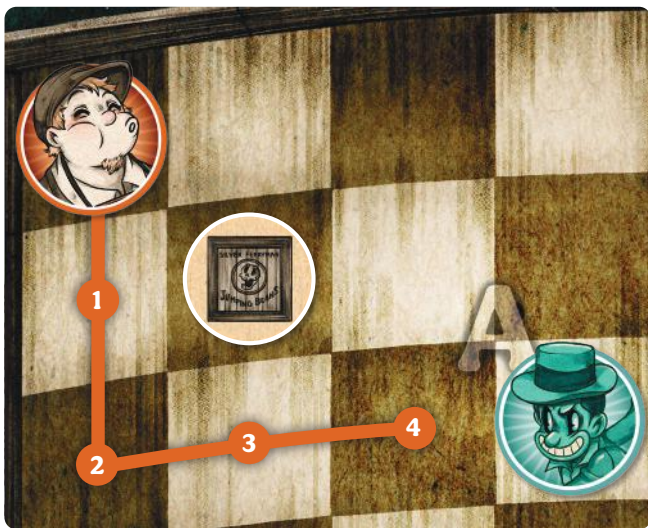
Egy csavargó csak olyan mezőkön haladhat keresztül, amelyek vagy üresek, vagy amelyeken egy rém, másik csavargó vagy jelölő van, de nem fejezheti be a mozgást olyan mezőn, amin egy rém vagy másik csavargó áll. Olyanon viszont igen, amin egy jelző (például esemény- vagy holmijelző) található. Tereptárgy által elfoglalt mezőre a csavargók egyáltalán nem mozoghatnak.



Példa

A Nótafa mozgásértéke 2. Ebben a példában az öt irányító játékos 2 érmét helyez a mozgásra, ami így 4 mezőnyi mozgást tesz lehetővé. Az ábrán látszik, hogy lefelé 2-t, majd jobbra 2-t lépve a rémmel szomszédos mezőre tud mozogni.

Ne feledjétek, a csavargók nem mozoghatnak át tereptárgyakon!



Üres és foglalt mezők

A vonattábla négyzethálósan elhelyezkedő mezőkből épül fel. Amikor valamit a vonattáblára kell helyezni (csavargót, rémet, jelzőt vagy tereptárgyat), azt mindig az egyik ilyen mezőre kell helyezni. Azok a mezők, amelyekre nem raktatok semmit, üres mezőnek számít. Ha a mezőn van valami, akkor foglalt.

Ezekkel a kifejezésekkel hivatkozunk rájuk a játékszabályban. Azért is fontos erre figyelni, mert a rémek és a csavargók közti interakcióban és a mozgásban igen nagy szerepük van.

Szomszédos mezők

Különböző (főleg mozgással kapcsolatos) hatások hivatkoznak a szomszédos mezőre. Szomszédosnak számít minden olyan mező, amely a viszonyítási ponttal élszomszédos felülről, alulról, jobbról vagy balról. Az átlósan legközelebbi mezők nem számítanak szomszédos mezőnek.

Példa

A mező, amin a Nótafa áll, foglaltnak számít. A tőle jobbra és lefelé lévő egy-egy mező pedig szomszédos és üres (mivel 1 mező távolságra vannak tőle, élszomszédosak vele és nincs rajtuk semmi). A láda tereptárgy által elfoglalt mező foglalt és nem szomszédos.



Valami felé / valamitől elfelé

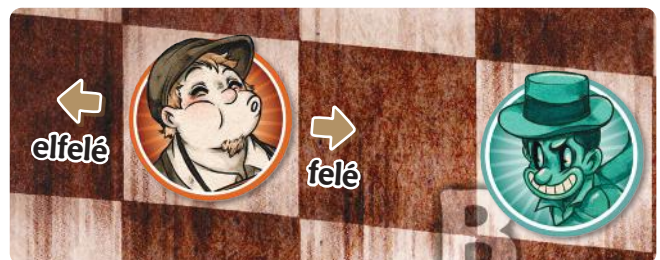
Bizonyos hatások a karaktereket valamilyen konkrét irányba mozgatják. Ezeknek a hatásoknak mindig van egy viszonyítási pontja (az akciót végrehajtó csavargó vagy rém, vagy valamilyen más, a vonattáblán található játékelem), ami felé, vagy amitől elfelé mozog a karakter.

Valami felé: Amikor egy hatás **valami felé** mozgat egy karaktert, a karakternek a viszonyítási pont (rém, tereptárgy, fal stb.) irányába kell mozognia, oly módon, hogy ezáltal semmilyen mozgásszabályt nem szeg meg.

Valamitől elfelé: Amikor egy hatás **valamitől elfelé** mozgat egy karaktert, a karakternek a viszonyítási pont irányához képest az éppen ellenkező irányba kell mozognia úgy, hogy közben semmilyen mozgásszabályt nem szeg meg.

Példa

Ha a Nótafának a rém felé kell mozognia 1-et, akkor a rémhez közelebbi mezőre mozog. Ha a rémtől elfelé kell 1-et mozognia, akkor az ellenkező irányba, vagyis a rémtől még 1-gyel távolabbi mezőre lép.



2. TURKÁLÁS

Amikor egy csavargó turkálás akciót hajt végre, minden egyes, a turkálás ikonra helyezett érméért 1 holmijelzőt húz a batyuból. A húzott holmijelzők közül, az érmék számától függetlenül, csak egyet tarthat meg. Hogy melyik az az egy, azt (általában) a csavargó dönti el.



A turkálás ikon melletti szám a holmilimit, ami azt mutatja meg, hogy a csavargó legfeljebb hány holmijelzőt tarthat magánál egyszerre. Ha egy csavargónál bármikor több holmijelző lenne, mint amennyi lehetséges, azonnal vissza kell tennie a batyuba annyit, hogy legfeljebb a holmilimittel megegyező számú jelző legyen nála. Az eseményjelzőket, amelyeket holmijelzőként kell kezelni, ne a batyuba tegyék, ehelyett tegyék félre őket. Ha egy szöveg arra utasít, hogy „Turkálj X-et”, akkor hajt végre egy turkálás akciót úgy, mintha azt X érmével aktiváltad volna (tehát csak 1 holmijelzőt tarts meg a kihúzottak közül).

Eseményjelzők a batyuban

Az előkészületek és a játék során is előfordulhat, hogy a játékosoknak eseményjelzőket kell a batyuba tenniük. Ha egy ilyen jelzőt egy csavargó körében húznak ki, akkor azt az előtt végre kell hajtani, hogy a csavargó választana a holmijelzők közül. Ha a rém körében húzzák ki, akkor a hatást azonnal végre kell hajtani (adott esetben azon a csavargón, aki kihúzta), majd húzni kell helyette másik holmijelzőt, ami alapján a rém végrehajthatja az akcióját.

Az a csavargó, aki az eseményjelzőt húzta, azonnal felolvassa és végre is hajtja a jelzőnek megfelelő eseményt. Ha egyszerre több eseményjelzőt is kihúznak, akkor azokat emelkedő számsorrendben kell végrehajtani. Miután a jelzőhöz tartozó eseményt végrehajtotta, az azt húzó csavargó húz egy újabb holmijelzőt, így hajtva végre teljesen a turkálás akcióját.

Holmijelzők használata

A csavargók és a rémek különböző módon húznak és használnak holmijelzőket. Arról, hogy a rémek hogyan használják őket, bővebben a 19. oldalon olvashattok.

A csavargók a forduló során bármikor használhatják a holmijelzőiket, de fordulónként egy csavargó csak egyet használhat közülük. A holmijelzők használata nem minősül akciónak, és nem kell hozzá érmekeket költeni. Ha egy csavargó még nem használt a fordulóban holmijelzőt, akkor azt a holmijelzőt, amit a saját körében szerez, akár azonnal használhatja is.

A rém körében a csavargók csak azután (vagy a só esetében arra válaszul) használhatnak holmijelzőt, hogy a rém már végrehajtotta az akcióját. A holmijelzőket használat után el kell dobni.

Holmijelzők átadása és cseréje

Egy csavargó a körében elcserélhet egy holmijelzőt a vele szomszédos mezőn álló csavargóval, vagy át is adhat neki egyet.

A holmijelzők átadása és cseréje a holmijelző használatának számít arra a fordulóra, azt leszámítva, hogy ebben az esetben a jelzőt nem kell eldobni.

Rémhatás megszüntetése

A csavargók időnként rémhatásokat kapnak, amik nehezíteni fogják a dolgukat. A történet szabályaiban mindig le lesz írva, hogy egy-egy ilyen jelzőnek mi a hatása, és hogyan lehet tőle megszabadulni. Utóbbihoz általában el kell dobni egy bizonyos típusú holmijelzőt.

A holmijelzőt annak a csavargónak kell eldobnia, aki a rémhatás alatt áll, kivéve, ha a rémhatás leírása másként rendelkezik.

A batyu

A történet folyamán a csavargók a batyujukban turkálva hasznos holmikra lelhetnek, amiket a játékban a holmijelzőkkel jelölünk. 5 különböző holmijelzővel találkozhattok, és mindegyik más-más hatással rendelkezik.



Vasszeg – Amikor a csavargó vasszeget használ, célba vehet egy rémet 2 mező távolságon belül. A rém 2 emberséget kap.



Gyertya – Amikor a csavargó gyertyát használ, a gyertyát egy szomszédos, üres mezőre helyezi. Ha a gyertya a rémmel egy vonatkocsiban található, akkor azt a rém kiemelt célpontként kezeli (19. o.). Ha a rém a gyertya által elfoglalt mezőre mozog, azonnal megáll és nem mozog tovább. Ezután a gyertyát el kell dobni. Ha a gyertya eltávolítását követően van még elérhető célpont a rém számára (vagy ha a gyertya még megvan, mert a rém nem érte el), folytassátok az akciót az új, megfelelő célponttal.



Só – Amikor a csavargó sót használ, figyelmen kívül hagyhatja a rém őt célzó akcióját. Ugyanakkor sóval nem lehet semlegesíteni rémisztéshatást, a rém más csavargókat célzó akcióját, vagy megakadályozni, hogy a rém mozogjon. Ha a rém akciója több csavargót is célzó egyszerre, csak a sót használó csavargóra vonatkozó hatás hagyható figyelmen kívül.



Nyúlláb – A nyúllábat egy negyedik érmének kell tekinteni, amit a csavargó az akcióin vagy képességein használhat a körében. Miután az akciót végrehajtotta, a nyúllábat el kell dobni.



Alma – Amikor almát használ, a csavargó visszafordíthatja egy sérült képességét a normál oldalára, így az újra használhatóvá válik.

Holmijelzők eldobása

Amikor eldobtok egy holmijelzőt – pl. használat után vagy egy rémhatás eltávolítása miatt – tegyék azt a körforgássávra.

Példa

A Nótafa 2 érmét helyezett a turkálás akcióra. Most húz 2 holmijelzőt (érménként egyet). Az egyik vasszeg a másik egy eseményjelző. A jelzőhöz tartozó eseményt azonnal felolvassa a Történetek könyvéből, végrehajtja, majd húz még egyet a batyuból (így meglesz a kettő, a 2 érméért). A következő holmijelző egy alma. Király!

A Nótafa megtartja az almát (ami innentől egy helyet foglal a holmijai között), majd a vasszeget visszatesszi a batyuba. Ezután jól megrázza a batyut, hogy a holmijelzők összekeveredjenek. Az eseményjelzőt eldobja, azaz leteszi a vonatábrába mellé, az eseményben leírtaknak megfelelően.

3. KUTATÁS

Ha a csavargó olyan mezőre lép, amin eseményjelző van, a kutatás akcióval megvizsgálhatja azt.



Minden csavargó rendelkezik kutatásértékkel. Amikor egy csavargó a kutatás akciót használja, lapozzatok az adott eseményhez, és olvassátok el a bevezetőjét. Ezután a csavargó annyi csonttal dob, ahány értét a kutatás akció ikonjára helyezett. Minden dobott csont, ami eléri vagy meghaladja a csavargó kutatásértékét, 1 sikernek számít. Ahhoz, hogy egy esemény minden titkát felfedjék, adott számú sikerre van szükség. Meg kell próbálni.

Ezután, attól függően, hogy hány sikert dobott, a csavargó felolvassa az esemény szövegének megfelelő részét. Általában 0–2 siker között mozognak az értékek. Az események ezen felül néha egyéb szabályokat is tartalmaznak, vagy további dobásokat igényelnek, érdemes a szövegüket figyelmesen elolvasni.

Hacsak az esemény vagy a történet másként nem rendelkezik, ha a csavargó sikeres kutatás akciót hajtott végre, az eseményjelzőt a történet hátralévő részére el kell dobni. Ha a kutatás sikertelen, az eseményjelző jellemzően a vonattáblán marad.

Események

Az események, amiket az eseményjelzők jelölnek, meglepetéseket, kihívásokat, különleges hatásokat tartogatnak a történet során. Ezek az eseményjelzők az előkészületek és a játék során kerülhetnek a vonattáblára, különböző sávokra vagy a batyuba.

Pillanatok

A pillanatok az eseményekhez hasonlóan működnek és fejtik ki hatásukat a karakterekre vagy a játék egészére, azt leszámítva, hogy nem egy-egy történethez tartoznak. Ezért a pillanatokat ennek a játékszabálynak a végén találjátok, számsorrendben. Egy pillanatot csak akkor olvassátok fel, ha erre a játék utasít titeket, különben elronthatjátok a történet élvezetét!



Események kutatása és végrehajtása

A vonattáblán található eseményjelzőkkel a csavargók a kutatás akcióval tudnak interakcióba lépni, hogy a bennük rejlő titkokat felfedjék, hatásait működésbe hozzák. Előfordulhat, hogy egy eseményjelző egy rém számára is fontos lesz, pl. a jelző felé mozog, és végre kell hajtani egy hatást, ha eléri.

Ha egy eseményjelző valamely sávon található (pl. a rém emberségssávján vagy a fordulóssávon), azt akkor kell majd végrehajtani, amikor a sávhoz tartozó jelölő a vele letakart mezőre mozog (akkor is, ha rögtön át is mozog rajta). Ha például a fordulóssáv 2-es mezőjén található egy eseményjelző, és az első forduló épp véget ért (tehát a fordulójelölő a 2-esre mozog), az esemény szövegét azonnal fel kell olvasni, és végre kell hajtani. Ha az eseményjelző a rém emberségssávján található, és az emberségjelölő átmozog rajta, az eseményt azonnal végre kell hajtani, miután a jelölő mozgott.

Eseményjelzőket a batyuból is lehet húzni, akár egy csavargó turkálás akciója közben, akár a rém köre során. Ilyenkor az eseményt azonnal végre kell hajtani. Ezzel kapcsolatban többet megtudhattok a Turkálás (előző oldal), vagy a Rém akciói szakaszból (19. o.).

Amikor egy eseményt végre kell hajtani, olvassátok el a hozzá tartozó szöveget a Történetek könyvéből, és kövessétek a benne foglalt utasításokat. Hacsak az esemény szövege másként nem rendelkezik, annak végrehajtása után a hozzá tartozó eseményjelzőt dobjátok el.

Ha az eseményjelzőt a rém körében húztátok, az a csavargó hajtja végre, aki kihúzta (általában az a játékos, aki legutóbb volt soron). Ezután húzzatok egy másik holmijelzőt, ami alapján a rém végrehajthatja az akcióját.

Példa

A Nótafa a köre elején 1 értét helyezett a mozgásra és 2-t a kutatásra.

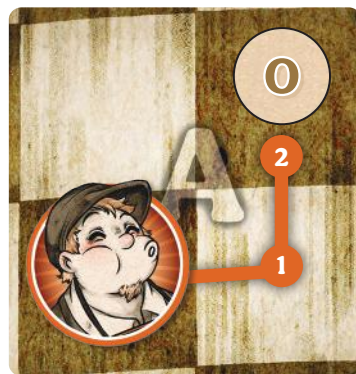
2 mezőt mozog, így olyan mezőre érkezik, amin eseményjelző van.

Ezután a Történetek könyvében a megfelelő eseményhez lapoz, majd felolvassa azt.

A szövegből kiderül, hogy kutatnia kell, így körét a kutatás akcióval folytatja (néha a szövegben az áll, hogy a kutatás automatikusan sikerül, szóval érdemes mindig elolvasni az esemény elejét).

A Nótafa kutatásértéke 4+. Mivel 2 értét helyezett a kutatásra, 2 csonttal dobhat, és nagyon reméli, hogy mindkettő legalább 4-es lesz.

Egy 3-ast és egy 5-öst dob. Ez 1 siker! Szép! Ezután tovább olvassa az esemény szövegét, azon belül is azt a részt, ami 1 vagy több sikerre vonatkozik (ezt az „1+” jelzi). Majd végrehajtja az esemény szövegében foglaltakat, és a köre véget is ér.



4. ÖSSZEFOLTOZÁS

Amikor a csavargó az összefoltozás akciót hajtja végre, némi elvesztett emberséget igyekszik visszaszerezni. Annyi csonttal dob, ahány érmét az összefoltozásra helyezett, és minden sikerért 1 emberséget kap. Minden dobott csont, ami eléri vagy meghaladja a csavargó összefoltozásértékét, 1 sikernek számít. Egy csavargó sosem szerezhethet a maximális értékénél több emberséget, de az összefoltozás akció során elért sikerekkel némely negatív hatástól is megszabadulhat.



Példa összefoltozásra

Az alábbi példán láthatjuk a Nótafa általános akcióit és a hozzájuk tartozó célszámokat. A történet folyamán 5 emberséget veszített (a maximális 10-ből).

A Nótafa úgy dönt, kicsit összefoltozza magát, hogy visszaszerezzen valamennyit elvesztett emberségéből. Az összefoltozás célszáma 4+, így tisztában van vele, hogy nagyot kell dobnia. Hogy javítsa az esélyeit, 3 érmét helyez az összefoltozásra. 3 csonttal dob (minden érme után 1-gyel). Az eredmény: 1, 5 és 6. Mivel dobott egy 6-ost, még egy csonttal dobhat (l. Csontrobbanás 10. o.), de ezúttal csak egy 3-ast dob. Összességében 2 sikert dobott (egy 5-öst és egy 6-ost), így kap 2 emberséget. Nem is rossz!



5. PÜFÖLÉS

Néha az a legjobb módja annak, hogy egy rémet az előző életére emlékeztessétek, ha jó alaposan elagyabugyaljátok! Amikor egy csavargó megpróbálkozik egy rém püfölésével, annyi csonttal dob, ahány érmét a püfölésre helyezett. Minden dobott csont, ami eléri vagy meghaladja a csavargó püfölésértékét, 1 sikernek számít. A csavargó ezzel az akcióval egy szomszédos rémet vehet célba. A rém minden egyes siker után 1 emberséget kap.



Példa püfölésre

Az alábbi példában a rém emberségsvája, a balra látható példában pedig az látható, hogy a Nótafa püfölésértéke 5+. A történet folyamán a képességei már a sérült oldalukra fordultak, csak a kacatja maradt. Nincs más hátra, csak püföléssel tudja a rémet némi emberséghez segíteni.

A Nótafa a rémmel szomszédos mezőn kezdi a körét. 3 érmét helyez a püfölés akcióra, ezért 3 csonttal dob (minden érme után 1-gyel). 2-est, 4-est és 5-öst dob, ami összesen csak 1 siker. Az emberségjelölőt 1 mezővel jobbra kell mozgatni, ezzel jelezve, hogy a rém kapott 1 emberséget, hála a Nótafa püfölés akciójának.



EZÜST
RÉVÉSZ

A rém köre

A Történetek könyvében az előkészületekkel szemkösti oldalon olvashatók az adott történetben felbukkanó rémre vonatkozó szabályok: a rém akciói, a körforgáshatás, a rémisztéshatás és minden egyéb rá vonatkozó különleges szabály.

Történetek könyve

Alább egy történet első két oldala látható: bal oldalon az előkészületek (és a sztori, a különleges szabályok és egyéb fontos információ), jobb oldalon pedig a rém hangulatai és a hozzájuk tartozó akciók olvashatók. A Történetek könyvében találjátok mind a rém akcióit, mind az eseményeket.

Először mindig a bal oldalt olvassátok el, mivel az egész történetre (így a rémekre is) érvényes szabályokat ott találjátok.



A rém hangulatai

A rémek két eltérő hangulat között ingadoznak oda-vissza, különböző események hatására, amelyekről az adott történet tájékoztat benneteket. A történetet mindig a felső hangulatban kezdik (kivéve, ha a történet erről másképp rendelkezik), és az itt található akciókat, rémisztéshatásokat hajtják végre, valamint az itt olvasható különleges szabályok vonatkoznak rájuk.

Amikor a rém az egyik hangulatról a másikba vált, a viselkedése nagyban megváltozik. A hangulátváltást követően a rém azokat az akciókat, rémisztéshatásokat és különleges szabályokat fogja alkalmazni, amik az új, aktuális hangulata alatt olvashatók. A rémek egyszerre mindig csak az egyik hangulatban tudnak lenni. A másik hangulathoz tartozó akciókat, hatásokat, és különleges szabályokat hagyjátok figyelmen kívül.

Hangulatjelző

A játékosok a hangulatjelző (jobbra) segítségével tudják vezetni, hogy a rém épp milyen hangulatban van. Amikor a rém hangulatait vált, fordítsátok meg a jelzőt.

A jelzőt úgy is használhatjátok, hogy a Történetek könyve mellé, mindig ahhoz a hangulathoz közelebb teszitek, amelyikben a rém van.



A RÉM EMBERSÉGE

A rémek réges-rég elvesztették az emberségüket, így a csavargókon a sor, hogy segítsenek nekik újra rátalálni, mert csak így válhatnak szabaddá. A rém emberségét az emberségsávon az emberségküszöb-jelölő és az emberségjelölő segítségével kell vezetni, míg a zökkenéssáv azt mutatja meg, hányszor kell a rémet kizökkenteni, ahhoz, hogy meg tudjátok menteni.

Amikor a rém emberséget kap, mozgassátok az emberségjelölőt az emberségküszöb-jelölő felé annyival, ahány emberséget kapott (ha eléri az utóbbi jelölőt, ne mozgassátok tovább, a maradék emberséget hagyjátok figyelmen kívül). Amikor ugyanis ez a két jelölő találkozik, a rém kizökken. Ha a rém a saját körében kap emberséget, az akcióját ettől függetlenül folytatja, még akkor is ha kizökken. Előbb befejezi az akciót, és csak azután jön a zökkenés.

Ha a rém emberséget veszít, az emberségjelölőt a 0 felé kell mozgatni annyival, amennyit veszített. Nem mehet 0 alá, így ha többet veszítene, a fennmaradó értéket hagyjátok figyelmen kívül.

Példa

Az alábbi példán az emberségsáv egy része látható. Itt jelöljük a játékosok, mennyi embersége van a rémnek.

Az emberségküszöb-jelölő az előkészületek során a 13-asra került. A történet kezdetén a rém emberségjelölőjét a 0-ra kell tenni, a csavargók célja pedig az lesz, hogy annyi emberséget szerezzenek a rémnek, hogy annak végül 0 zökkenése maradjon.

Veszít ← → Kap



Küszöb

Minden történethez, amiben van rém, tartozik egy emberségküszöb (a fenti képen az E betűs jelölő), ez az érték a játékosok számától függ, és azt mutatja meg, mennyi emberséget kell a rémnek kapnia ahhoz, hogy kizökkenjen.

A rém kizökkentése

Amikor a rém kizökken, csökkentsétek eggyel a zökkenés értékét a zökkenéssávon, az emberségjelölőt pedig tegyétek vissza az emberségsáv 0-s mezőjére (a kizökkenést okozó hatásból fennmaradó emberséget hagyjátok figyelmen kívül).

A rém következő köre azonnal véget ér (anélkül, hogy bármilyen akciót végrehajtana), és minden csavargó kap 1 emberséget.

Ha a rém zökkenésértéke 1, és újra kizökkenne, akkor a rém kiszabadul, más szóval megmentettétek. Ez általában azt is jelenti, hogy a csavargók győztek, de mindig olvassátok el a győzelmi feltételeket a történet leírásában, mert lehet, hogy akad ott más feltétel is.

A jobb oldali képen a zökkenéssáv látható (a vonattábla jobb oldalán találjátok), rajta a zökkenésjelölő épp a 2-esen áll. Ez azt jelenti, hogy a rémet még kétszer ki kell zökkentetnetek ahhoz, hogy megmentsetek.



A rém akciója

Miután egy csavargó befejezte a körét, mindig a rém következik. Ha valamilyen különleges hatás nem befolyásolja a sorrendet, a rémnek minden egyes csavargó köre után lesz egy-egy köre.

A rém köre a következő lépésekből áll:

1. A rém akciójának meghatározása;
2. A célpont meghatározása;
3. A rém mozgatása;
4. A rém akciójának végrehajtása;
5. Holmijelző körforgássávhoz adása.

1. A RÉM AKCIÓJÁNAK MEGHATÁROZÁSA

A rém körének kezdetén a csavargó, aki épp befejezte a körét, húz egy holmijelzőt a batyuból. A rém az aktuális hangulatánál feltüntetett akciók közül a kihúzott holmijelzőnek megfelelőt hajtja végre.

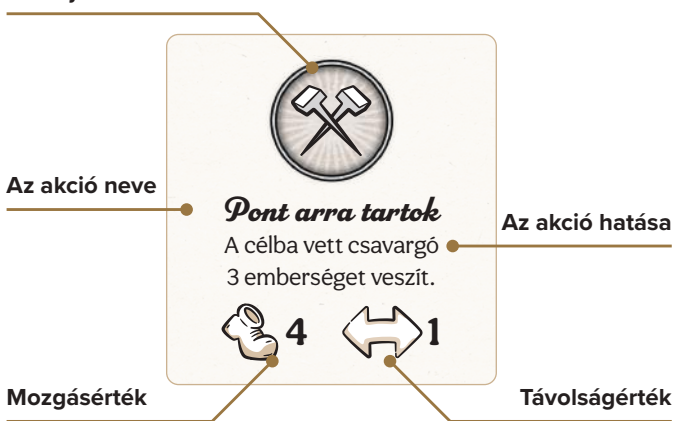
Ha a csavargó eseményjelzőt húz, akkor az eseményt hajtásatok végre, majd húzzatok újra a batyuból, mivel az akciójához mindenképp szükség lesz egy holmijelzőre. Ha az eseményjelzőt (az esemény alapján) meg kell tartani, akkor az a csavargó tartja meg, aki utoljára volt soron – jellemzően ő is húzta (erről bővebben a 15. oldalon, a batyunál olvashattok).

Az akció meghatározásához használt holmijelzőt tegyétek félre. Ez az akció végrehajtása után a körforgássávra kerül.

Példa

Az alábbi képen a rém egy akciója látható. Ezt akkor hajtja végre, ha a batyuból vasszeget húztak.

Holmijelző



Kiemelt célpont jelző

Ha valahol azt olvassátok, hogy egy csavargó kiemelt célponttá válik, akkor az illető csavargó ezt a jelzőt kapja meg. Amíg nála van ez a jelző, ő lesz a célpontja a rém akcióinak egészen addig, míg a jelzőtől meg nem szabadul (pl. egy másik hatás eredményeként, vagy mert a jelzőt megkapja egy másik csavargó).

Ha egy csavargó elveszti kiemelt célpont státuszát, a jelzőt egyszerűen félrerakja. A jelző tehát nem kerül vissza ahhoz a csavargóhoz, akinél utoljára volt.

Kiemelt célpont jelző

2. A CÉLPONT MEGHATÁROZÁSA

Ha a rém akciója célpontot kíván, néhány karakter nagyobb eséllyel válik célponttá, mint mások. Ha a sorrendben első szempontnak egyik sem felel meg, ellenőrizzék a következőt, és így tovább. Ha egy szempontnak több célpont is megfelel, válasszatok közülük a következő szempont alapján (de csak közülük, ekkor már nem jönnek szóba újabb célpontok).

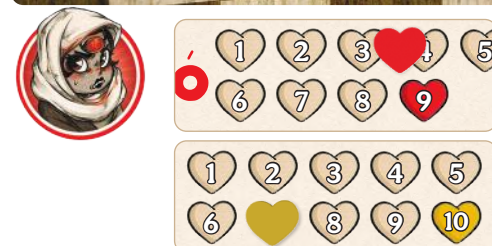
1. **Kiemelt célpont:** Az a csavargó, akinél a kiemelt célpont jelző van (bármely kocsiában is tartózkodik).
2. **Akcióspecifikus:** Az a csavargó, vagy (nem gyertya) jelző, akit az akció szövege célpontként határoz meg (bármely kocsiában). Pl. „vedd célba a legtávolabbi csavargót” vagy „vedd célba a legközelebbi csavargót”.
3. **Gyertya:** A legközelebbi gyertya a rémmel közös vonatkocsiban. A rémek csak olyan akciók során vesznek célba gyertyát, aminek a részeként mozognak is.
4. **Lestrapált csavargó:** Az a csavargó, aki a legtöbb emberséget veszítette és a rémmel közös vonatkocsiban van. **Ilyenkor nem számít, hogy egy csavargónak hány sérülése van.** Ennél a pontnál az elpatkolt csavargókat úgy kell tekinteni, mintha nem lennének a vonattáblán.
5. **Közelebbi csavargó:** Az a csavargó, aki a legközelebb áll a rémhez (bármely vonatkocsiban). Ennél a pontnál az elpatkolt csavargókat úgy kell tekinteni, mintha nem lennének a vonattáblán.
6. **Elpatkolt csavargó:** Egy elpatkolt csavargó (bármely vonatkocsiban).
7. **Legutóbbi csavargó:** Az a csavargó, aki a legutóbb hajtotta végre a körét (bármely vonatkocsiban).



Példa

Az alábbi példában az Átokhordozó és a Visszatérítő is ugyanabban a kocsiában vannak, mint a rém. A rém köre van. A játékosok vasszeget húztak neki, ezért a rém a „Pont arra tartok” akciót fogja végrehajtani (a balra látható akciót). A csavargók egyikénél sincs ott a kiemelt célpont jelző, és gyertyák sincsenek a vonattáblán. Tehát a lestrapált csavargó lesz a célpont.

Az Átokhordozónak a maximálisnál 5-tel kevesebb embersége van, míg a Visszatérítőnek a saját maximumánál 3-mal kevesebb. Még ha a Visszatérítő van is közelebb, a célpont a lestrapált csavargó lesz. Most, hogy a rémnek megvan a célpontja, jöhet is a harmadik lépés, a rém mozgatása.



3. A RÉM MOZGATÁSA

A rémek a csavargókhoz hasonló módon mozognak a vonattáblán (balra, jobbra, le, fel, de átlósan nem).

A rémek – a csavargókkal ellentétben – át tudnak haladni, és be is fejezhetik a körüket tereptárgyak és csavargók által elfoglalt mezőkön. Ha a rém egy csavargó által elfoglalt mezőre lép, akkor a csavargót megrémisztat (22. o.). Ha olyan mezőn fejezné be a mozgást, ahol egy csavargó vagy másik rém áll, akkor a csavargónak (vagy rémnek) át kell lépnie egy játékos által választott szomszédos, üres mezőre.

Köre során a rém csak ebben a fázisban mozog (kivéve, ha erről a konkrét akciója másként rendelkezik). Sok akció rendelkezik mozgásértékkal, ami azt fejezi ki, hogy mennyit mozog a rém a köre során.

Amikor a rém mozog, legfeljebb ennyi mezőt fog mozogni úgy, hogy az aktuális akciójának a célpontja elérhető távolságra legyen.

Mozgása során a rém nem a legrövidebb utat követi, hanem igyekszik úgy mozogni, hogy közben annyi csavargót rémisszen meg, amennyit csak lehetséges.



Mozgásérték

1. példa a rém mozgására

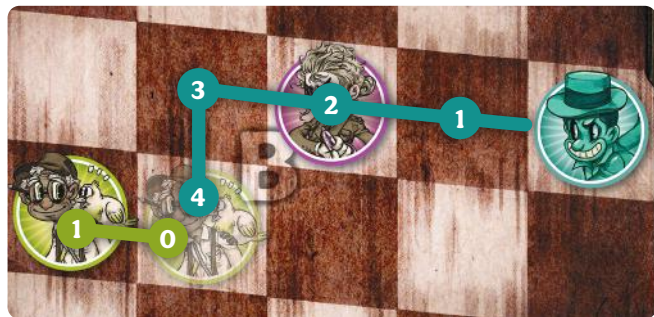
Alapértelmezett mozgás

Az alábbi példában láthatjuk, hogy a Császárnő és a Vándor a rémmel egy kocsi tartózkodnak.

A rém köre van. A korábban történtek hatására a Vándor a kiemelt célpont, tehát a rém őt veszi célba.

A rém akcióját meghatározó holmijelzőt már kihúzták. Az akció mozgásértéke 4. A rém a Vándor felé mozog, de útközben megijeszti a Császárnőt is. Mivel a Vándor pontosan 4 mező távolságra áll tőle, a rém ezen a mezőn fogja befejezni a mozgást. A Vándor eggyel odébb mozog, tetszőleges irányba (feltéve, hogy üres mezőre érkezik).

Ezután mind a Császárnő, mind a Vándor végrehajtják a rémisztéshatást. Esetünkben a rémhatás a következő: „Veszítesz 1 emberséget”. Így hát mindketten 1-1 emberséget veszítenek.



Ha távolság nincs megadva

Néhány akciónak noha van mozgásértéke, nincs hozzájuk távolság vagy célpont megadva. A mozgás során ezekre úgy kell tekinteni, mintha a távolságértékük 1 lenne. A rém mindenképpen mozog a kiválasztott célpont felé, eközben megrémisztat annyi csavargót, amennyit csak lehetséges, és a mozgását a célponthoz lehető legközelebbi (vagy vele közös) mezőn fejezi be.

A célpont eleve elérhető

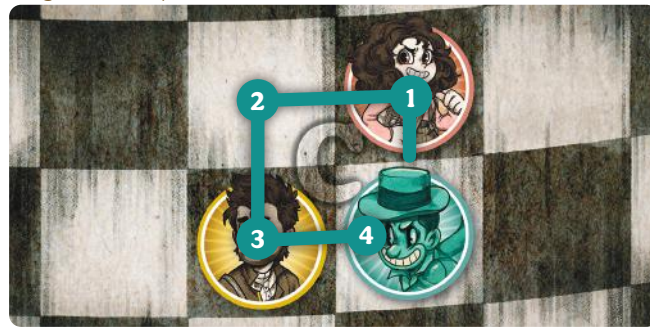
Ha a rém mozogna, de a célpont már a mozgás előtt elérhető távolságra van tőle, akkor a rém úgy mozog, hogy a lehető legtöbb csavargót megrémisztve a mozgása végén a célpont ismét elérhető távolságra legyen.

2. példa a rém mozgására

A célpont eleve elérhető

Az alábbi példában a rém olyan akciót hajt végre, amelynek a távolságértéke 1, a mozgásértéke pedig 4.

A Visszatérítő a célpontja, ezért a rémnek egy vele szomszédos mezőn kell befejeznie a mozgását (távolságérték 1). Mivel a rém úgy mozog, hogy a lehető legtöbb csavargót megrémisztse, ebben az esetben megrémisztat az Átokhordozót és a Visszatérítőt is, majd visszatér a kiindulási helyére, ahonnan a célpont így ismét elérhető távolságban van. (Azért kering ennyit, mert ez a lehető legrosszabb kimenetel a játékosok számára, és a Hobókódex alapján mindig a legrosszabbnak kell megtörténnie.)



A célpont nem kerülhet elérhető távolságra

Ha a célpont nincs elérhető távolságban, és a mozgás után sem lesz, a rém a célpont felé mozog, és útközben megrémisztat annyi csavargót, amennyit csak tud.

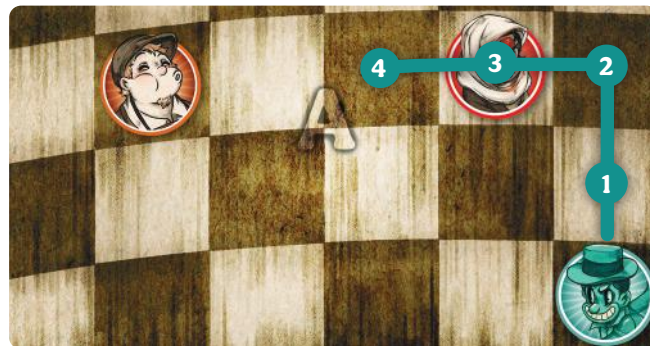
Fontos: az „A rém akciójának végrehajtása” lépésben (21. o.) az akció célpontja változhat a mozgást követően, ha ilyenkor egy újabb célpont kerül elérhető távolságra.

3. példa a rém mozgására

A célpont nem kerülhet elérhető távolságra

Az alábbi példában a rém olyan akciót hajt végre, amelynek a távolságértéke 1, a mozgásértéke pedig 4.

A Nótafa a célpontja. A rém több útvonalon is mozoghatna, de csak egy útvonalon tud megrémisztetni valakit. A rém tehát úgy mozog, hogy minél közelebb kerüljön a célpontjához, és közben megrémisztat azt a csavargót, akin áthalad.



Több lehetséges útvonal

Ha a rém a mozgása során többféle útvonal közül választhat, akkor a Hobókódexnek megfelelően azt az útvonalat választja, amivel a csavargók a lehető legrosszabbul járnak (l. o.).

Az is előfordulhat, hogy a lehetőségek között nincs egyértelmű „legrosszabb kimenetel”. Ilyenkor a játékosok választhatnak (ha nem tudnak dönteni, dobjanak a csontokkal).

4. példa a rém mozgására

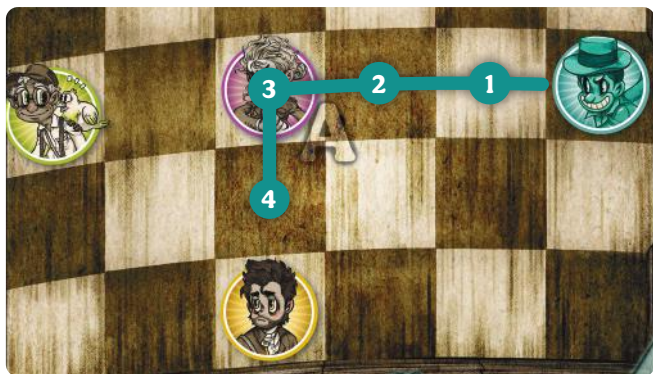
Több lehetséges útvonal

Az alábbi példában a rém olyan akciót hajt végre, amelynek a távolságértéke 1, a mozgásértéke pedig 4.

A Császárnő a célpontja, tehát a vele szomszédos mezőre (1-es távolság) kell érkeznie.

A Visszatérítőnek több embersége van, mint a Császárnőnek (ezért is az utóbbi a célpont), de kevesebb, mint a Vándornak, és ugyanannyi sebe van. Ezért a Visszatérítő felé mozogni a rosszabb kimenetel. A rém a Visszatérítővel szomszédos mezőre mozog, így szomszédos lesz a célpontjával (Császárnő) is, és végrehajtja az akcióját.

Ha a Visszatérítőnek és a Vándornak ugyanúgy maximumon lenne az emberségük és ugyanannyi sérülésük lenne, a játékosok más szempontokat figyelembe véve próbálnák meg eldönteni, melyik a rosszabb kimenetel. Talán a Vándoron több rémhatás van. Vagy a Vándor ebben a fordulóban már sorra került, és a következő fordulóig már nem tud mozogni. Ezek persze csak példák arra, mi mindent lehet figyelembe venni, amikor a csavargók a legrosszabb kimenetelt igyekeznek meghatározni.



4. A RÉM AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSA

Miután a rém befejezte a mozgást, hajtásatok végre a rém akcióját a leírtak szerint.

Ha a mozgás következtében a rém az akciót nem tudja végrehajtani a korábban meghatározott célponttal (például a célpontja egy gyertya volt, vagy a mozgást követően a célpont nem került elérhető távolságba), akkor helyette a következő lehetséges célpontot veszi célba (az előző oldalon ismertetett szempontok alapján), aki elérhető távolságon belül van.

Ha az akció nem hajtható végre, akkor hagyjátok figyelmen kívül.

Példa

Jobbra a „Pont arra tartok” akció látható.

A Visszatérítő a célpont, és a mozgást követően elérhető távolságban van.

A Visszatérítő 3 emberséget veszít, és ezzel a rém végre is hajtotta az akciót.



Pont arra tartok

A célba vett csavargó 3 emberséget veszít.

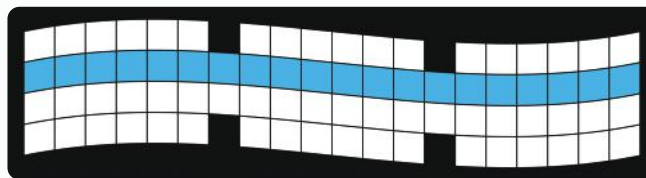


Területre ható akciók

A rémek akcióinak némelyike a vonat területének bizonyos részeire van hatással. Ezek az akciók mind illusztrációval vannak ellátva, amiken látható, hogy az akció mely területekre hat.

Néhány ezek közül az illusztrációk közül lehetséges példaként szolgálnak, és a hatás pontos részletei az akció szövegében vannak leírva.

Mindig olvassátok el a rém akciójának teljes szövegét!



5. HOLMIJELZŐ KÖRFORGÁSSÁVHOZ ADÁSA

Miután a rém akcióját végrehajtottátok, a köre elején, az akcióválasztáshoz húzott holmijelzőt adjátok a körforgássávhoz.

A körforgásról és a körforgáshatásról bővebben a 22. oldalon olvashattok.

Miután a holmijelzőt a körforgássávhoz adtátok, a rém köre véget ér.

A KÖRFORGÁS ÉS HATÁSA

A legtöbb rém rendelkezik valamilyen körforgáshatással. A körforgáshatás a rém hangulatától függően változhat. Ez a hatás lényegében bármi lehet, akció, vagy akár egy tartós hatás, ami a történet folyamán egyre fokozódik.

Amikor a körforgássávon az azonos típusú holmijelzők száma eléri (vagy meghaladja) a típushoz tartozó körforgásértéket, akkor az éppen soron lévő karakter körének végén a rém aktuális hangulatának megfelelő körforgáshatást olvassátok el, és hajtsátok végre.

Miután a körforgáshatást végrehajtottátok, a körforgássávon található összes holmijelzőt tegyétek vissza a batyuba, majd jól rázzátok meg a batyut, hogy a holmijelzők összekeveredjenek.

A körforgássáv

Az alábbi példában a körforgássávot láthatjuk. Erre kerülnek a holmijelzők, amiket a rém vagy a csavargók használnak, illetve amiket bármilyen oknál fogva eldobnak.

Az első holmijelző, amivel a neki megfelelő típusú jelzők eléri a körforgásértéküket (vasszegnél 5, gyertyánál 4, sónál 3, nyúllábnál és almánál 2), beindítja a Történetek könyvében olvasható körforgáshatást.

Miután a körforgáshatást végrehajtottátok, a sávon található összes holmijelzőt (típustól függetlenül) tegyétek vissza a batyuba.



RÉMISZTÉS

Ha a rém egy csavargó által elfoglalt mezőre lép (vagy egy csavargó lép rém által elfoglalt mezőre), a csavargó megrémül.

Miután az aktuális mozgás befejeződött, a rém aktuális hangulatának megfelelő rémisztéshatást végre kell hajtani minden olyan csavargón, aki a mozgás során meg lett rémisztve.

A rémek, miután rémisztettek, folytatják a mozgásukat, ha tudják.

Egy csavargót körönként csak egyszer lehet megrémisztetni.

Példa

Jobbra a Hátatfordítók (a játékosok első ellenfelei) első hangulatához tartozó leírása, azon belül pedig a rémisztéshatás látható.

Ha egy csavargót a Hátatfordítók megrémisztenek, a csavargó 1 emberséget veszít.



Hátatfordítók De el nem hagyok

Különleges hatások

A Hátatfordítóktól 2 távolságban álló csavargók nem dobhatják el a **rettenet** (O) hatást.

Körforgáshatás

Nincs visszaút!: A vele egy vonatkozásban álló csavargók 1-et mozognak a Hátatfordítók felé. Majd minden vele szomszédos csavargó **megretten** (O).

Ne feledjétek, a körforgáshatást az aktív karakter körének végén kell végrehajtani.

Rémisztéshatás

Libabőr: Veszítesz 1 emberséget.

A RÉM HATÁS

A legtöbb történetben a csavargók különböző rém-hatásokat kaphatnak, amik jellemzően valamilyen módon megnehezítik az életüket. Ezen hatások zömmel események és a rémek akcióinak következményei. A történet szabályaiban fekete és fehér jelzőkkel jelölve található meg őket. Egy csavargónál egy időben, egy fajta rémhatásjelzőből csak egy darab lehet (kivéve, ha a szabály máshogy rendelkezik).

A történet folyamán egy csavargón addig marad rajta egy bizonyos rémhatás, míg azt a csavargó a rémhatás szövegében leírt módon el nem távolítja. Ha a táborfázis kezdetén egy csavargón még mindig van rémhatás, a rémhatást el kell dobni.

A rémhatásokról és a rémhatások megszüntetéséről bővebben a 15. oldalon olvashattok.



Fekete



Fehér

Példa

Az alábbi példában a Császárnő csavargókártyáján látható fekete rémhatásjelző jelöli, hogy korábban rémhatást kapott.

A rémhatás neve **„Megrettent”**, így a rém akciójának eredményeként a Császárnő jelenleg **„megrettent”**.

A **„megrettent”** leírása így szól: „Ha a körödet a Hátatfordítóktól 2 távolságon belül fejezed be, 2 emberséget veszítesz. Dobj el egy sőt, hogy eldobhasd ezt a hatást.”

A Császárnőnél nincs só, így kénytelen lesz turkolni, remélve, hogy a batyuból majd húz egyet, és akkor megszabadulhat ettől az állapottól.



Győzelem és vereség

GYŐZELEM ÉS A RÉM MEGMENTÉSE

Minden történetnek megvannak a saját győzelmi feltételei. Egy részük egyszerűen csak annyit kér, hogy „mentsétek meg a rémet”, ami azt jelenti, hogy amint a rém visszakapta az összes elvesztett emberségét, és már nem tud kikökönni, győztetek.

Miután teljesítették a győzelmi feltételeket, lapozzatok a legközelebbi táborfázis oldalára. Itt a lap tetején láthatjátok, hogy győzelem esetén melyik pillanatot olvassátok el.

VERESÉG

Ha a történet során az összes csavargó elpatkolt (13. o.), veszítettetek. Néhány történet ezen felül más feltételeket is szabhat a vereségnek, amiket a történet különleges szabályai alatt olvashattok.

Ha a történetben nincs meghatározva semmilyen vereségre vonatkozó feltétel, akkor csak a fenti, alapértelmezett feltétel van érvényben.

Akár győznek, akár veszítenek, a csavargók a következő történettel folytatják, legfeljebb kicsit elcsigázottabban.

Ha a történet során vereséget szenvedtek, lapozzatok a legközelebbi táborfázis oldalra. Itt a lap tetején láthatjátok, hogy vereség esetén melyik pillanatot olvassátok el.

Hol található a győzelem és vereség feltételei

A győzelmi feltételek a történet első oldalán, a különleges szabályok között olvashatók, a vereség feltétele viszont csak akkor van feltüntetve, ha a közös elpatkoláson kívül más is vezethet vereséghez.

MÉRFÖLDKÖVEK

Néhány dolog (főleg győzelem) hatására a játékosok mérföldkövekhez jutnak, amelyek a fejlődést szemléltetik majd, amin a játék során keresztülmentek. A mérföldkövek közül néhány azt jelöli, hogy egy bizonyos tárgyra rábukkantatok, míg mások az, hogy megmentettetek egy rémet.

Amikor mérföldkövet szereztek, lapozzatok a szabálykönyv 41. oldalára és pipáljátok ki.

Majd a Mérföldkövek oldal alján tegyetek egy pipát a „Megtisztított mérföldkövek” alá is. Miután megszereztek bizonyos mennyiségű mérföldkövet, a csavargók hozzáférhetnek néhány különleges pillanathoz, amiknek hosszú távú hatása is lehet a játékra.

Ha szeretnétek a teljes kampányt többször is újrajátszani, töltsétek le a Mérföldkövek oldalt a <https://www.gemklub.hu/csavargodal>-ról.

RITUÁLÉK

A rémek egytől egyig bolyongó lelkek, akik elvesztették az irányt, de akadnak bizonyos feladatok, amelyek elvégzése hat rájuk, és így megmenthetők. Ezeket nevezzük rituáléknak, és a teljesítésük nagyban segíti a csavargókat.

Minden történethez tartozik néhány rituálé, amiket elvégezve a csavargók öles léptekkel jutnak közelebb a győzelemhez. Minden rituálé egy-egy különleges feladatot tűz ki a csavargók elé, amit teljesítve megkönnyíthetik a rém megmentését. Néhány rituálét egyetlen csavargónak kell teljesítenie, míg másokat közösen kell végrehajtaniuk.

Nem minden rituálé lesz érthető az első pillanattól, némelyikhez előbb kicsit kutakodnotok vagy kísérleteznetek kell, hogy megtudjátok, hogyan tudjátok teljesíteni. Bár a rituálé teljesítése általában nem feltétele a győzelemnek, jobb, ha mindig elolvassátok a győzelmi feltételeket, hogy biztosak legyetek benne.

A rituálékártyák egyik oldalán a feladat olvasható, a másikon pedig a jutalom, amit az elvégzéséért kaptok. Az utóbbit **ne** olvassátok el a rituálé sikeres végrehajtása előtt!

Azokért a rituálékért, amiket nem végeztetek el, nem kaptok jutalmat, azokért viszont, amiket igen, megkapjátok mindazt, ami a kártya hátoldalán olvasható, vonatkozzon az akár a történet-, akár a táborfázisra, vagy mindkettőre. A táborfázisra jellemzően extra érméket fogtok kapni, amiket elkölthettek, amikor a későbbiekben rátok váró nehézségekre próbáltok felkészülni.

Függetlenül attól, hogy a csavargók győztek vagy veszítettek, az így szerzett érméket mindenképpen megkapjátok a táborfázisban.

Példa

Az alábbi példában az első történet „Míg elvonul a vihar” elnevezésű rituáléjának két oldala látható, a feladat és a teljesítéséért járó jutalom. Játék közben figyeljete, hogy véletlenül se fordítsátok a jutalom oldalával felfelé a kártyákat, mielőtt teljesítenétek a hozzájuk tartozó feladatot!

RITUÁLÉ	JUTALOM
Első vérig Amint egy csavargó elszenved egy sérülést (megfordítja az egyik képességét, miután 0-ra esett az embersége), elvégeztétek ezt a rituálét. Míg elvonul a vihar	A Hátatfordítók 5 emberséget kapnak. Kaptok 1 érmét, amit a táborfázisban használhattok fel. Míg elvonul a vihar

A történetfázis lezárása

Forduló fordulót követ egészen addig, amíg a játékosok nem teljesítik a győzelem vagy a vereség feltételeit (pl. mind elpatkolnak).

Amint a történetfázis véget ért, elkezdődik a táborfázis.

Példaforduló

Az alábbi példában egy kétfős játék egy fordulóját követjük végig. A **Visszatérítő** és az **Átokhordozó** épp az aljas **Elveszett lélekkel** néznek farkasszemet. Nyugi, ez a történet nem része a kampánynak, csak egy példa. Szóval nem lövünk le semmit a történetből.

1. A 4. forduló kezdete

Ebben a példában a történet már rég elkezdődött (vagyis az előkészületeken már túl vagyunk), a játékosok már 3 teljes fordulót lejátszottak.

Mindenek előtt a játékosok a 4-esre mozgatják a fordulójelölőt. Ebben a példatörténetben a forduló elején semmilyen különleges hatás nem lép életbe.

Az **Átokhordozó** és a **Visszatérítő** megegyeznek, melyiküké legyen az első kör. Az **Átokhordozó** szeretne először sorra kerülni – reméli, sikerül eredményesen kikutatnia egy közeli eseményt.



2. Egy csavargó köre – Átokhordozó

Elsőnek az **Átokhordozó** szeretne cselekedni, gyors mozgásának hála ki tudja használni a közelében lévő esemény kutatására kínálózkodó lehetőséget. 3 érméjét (2) 3 különböző általános akció között osztja szét: a **mozgásra**, a **kutatásra** és a **turkálásra** tesz egyet-egyet.



A **mozgással** (3) kezdi a körét, így minden arra helyezett érme után a mozgásértékének (3) megfelelő számú mezőt léphet.

3 mezőt mozog balra, és a 0-s esemény mezőjére érkezik.



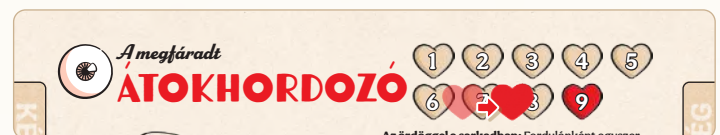
Mivel egy eseményjelzővel közös mezőn áll, végrehajtja a **kutatás** (3) akcióját, amit azzal kezd, hogy olvasni kezdi a 0-s esemény szövegét.

„A ládák oldalán különös szimbólum látható. **Kutass!**”

Mivel csak egyetlen érmét (2) tett ide, az **Átokhordozó** mindössze egy csonttal dobhat. 3-ast dob, szerencséjére, mivel a kutatásértéke éppen 3+, tehát ez egy siker. Már olvashatja is az „1+ siker” részt:

„A szimbólum egy vagonon lovagló csontvázat ábrázol. Bizarrr! Kapsz 1 emberséget. Távolsítsd el a 0-s eseményt a vonattábláról!”

Így az **Átokhordozó** embersége 7-ről 8-ra nő. Az **Átokhordozó**, miután mozgatta a jelölőjét az emberségsávon, eldobja az eseményjelzőt, majd rátér a következő kiválasztott akcióra.



Ezzel az utolsó akcióval **turkál** (3), vagyis 1 holmijelzőt húz és tart meg a batyuból. A kihúzott jelző egy **nyúlláb** (3), amit az **Átokhordozó** a csavargókártyájára tesz és később felhasználhat.



Ezzel az **Átokhordozó** köre véget ér.

3. A rém első köre a fordulóban

Mivel az **Átokhordozó** fejezte be épp a körét, ezért ő húz holmi-jelzőt a batyuból, hogy ezzel meghatározza, milyen akciót hajt végre a rém. Vasszeget (3) húz, tehát a rém a **Sebességmámor** akciót fogja végrehajtani.



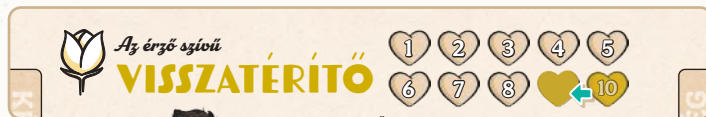
Ezzel az akcióval az **Elveszett lélek** 3-at mozog a célpontja felé (esetünkben a célpont az **Átokhordozó**, mivel ő a lestrapált csavargó).

Az **Elveszett lélek** nem rendelkezik elég mozgással ahhoz, hogy elérje az **Átokhordozót**, ezért a lehető legközelebb próbál hozzá mozogni, útközben megrémisztve annyi csavargót, amennyit csak lehetséges. A rém balra mozog, megrémisztja a **Visszatérítőt**, majd az **Átokhordozóval** szomszédos mezőn fejezi be a mozgást.



Mivel a **Visszatérítőt** megrémisztették (22.o.), végre kell hajtania az **Elveszett lélek** rémisztéshatását, ami a **Szomorúság érintése**. A **Visszatérítő** 1 emberséget veszít, így 10-ről 9-re esik vissza.

Rémisztéshatás
Késérő érintés: Veszítesz 1 emberséget.



Ezzel véget is ér a **rém** első köre

4. Egy csavargó köre - **Visszatérítő**

Eljött az ideje, hogy a **Visszatérítő** visszavágyjon a rémisztgetésért. Úgy dönt, mindhárom érméjét (2) a **Nyugtató zsoldár** képességre teszi („Ha dobtál duplát az akció során, kapsz 2 emberséget. Majd a rém kap 1 emberséget minden siker után.”). Miután leellenőrizte, hogy a célpontja (az **Elveszett lélek**) elérhető távolságon belül van (1-2 ↔), végre is hajtja az akciót.



A **Nyugtató zsoldár** végrehajtásakor annyi csonttal (☠) dobhat, ahány érmét (2) a képességre tett (esetünkben ez 3). A **Visszatérítő** egy 6-ost és két 1-est dob. Ez alapvetően csak 1 sikert jelentene, de mázlija van, ugyanis a 6-os dobás csontrobbanás (10.o.), ami miatt még egy csonttal dobhat. Ennek az eredménye 4.

Mivel a **Nyugtató himnusz** célszáma (✓) 4+, a **Visszatérítő** összesen 2 sikert dobott. Az akció eredményeként a rém sikerenként 1 (vagyis összesen 2) emberséget kap, ezzel az embersége 4-ről 6-ra nő.



Ráadásul, mivel duplát is dobott (két 1-est), a **Visszatérítő** is kap 2 emberséget, így ismét eléri a maximumát.



És ezzel véget ér a köre.

5. A **rém** második köre

Mivel a **Visszatérítő** az, aki épp befejezte a körét, most ő húz holmijelzőt a batyuból, meghozza egy gyertyát (1), ami alapján a rém a „**Megérint a kísértet**” akciót fogja végrehajtani.



Ezzel az akcióval az **Elveszett lélek** ismét a lestrapált csavargót (az **Átokhordozót**) veszi célba. Mivel az **Átokhordozó** elérhető távolságon (1 ↔) belül van, veszít 3 emberséget, és ezzel 8-ról 5-re esik vissza. Ezzel véget is ér a rém második (és ebben a fordulóban utolsó) köre.



6. A forduló vége

Mivel minden csavargó végrehajtotta a maga körét, és a rém is befejezte az utolsó körét, a forduló véget ér, és új forduló kezdődik.

Táborfázis

A táborfázis közvetlenül azután következik, hogy a történetfázis véget ért. Ekkor jön el az ideje, hogy a csavargók rendezzék soraikat, gyógyuljanak, és felkészüljenek a következő történetre. A táborfázis két részből áll: **táborbontásból** és **táborverésből**.

Ez itt az első táborfázis, amivel a Történetek könyvében találkozni fogtok, a Hátatfordítók után.

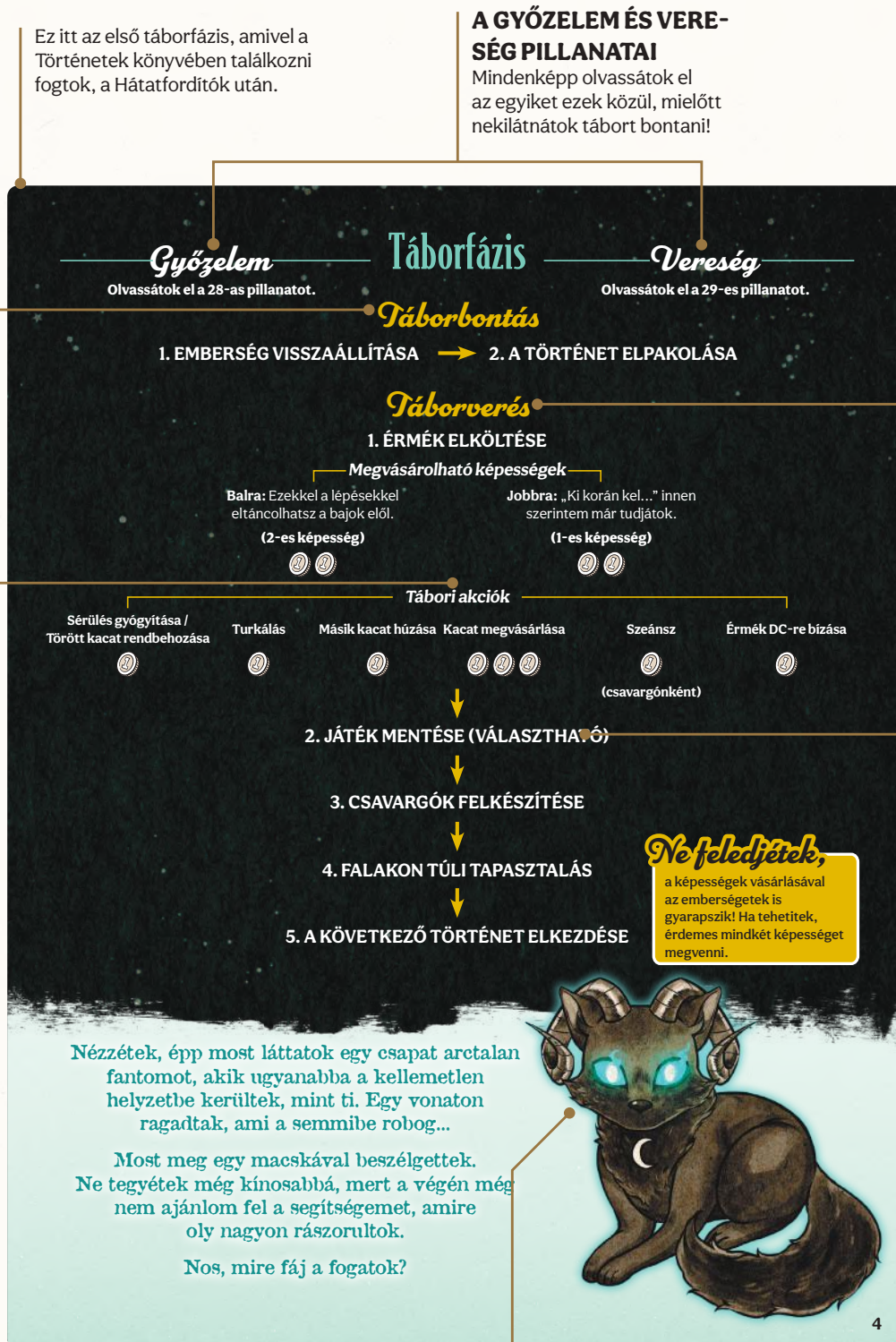
A GYŐZELEM ÉS VERESÉG PILLANATAI

Mindenképp olvassátok el az egyiket ezek közül, mielőtt nekilátnátok tábor bontani!

TÁBORBONTÁS

Itt olvashatók a táborbontás lépései, sorban, az emberség visszaállításától a történet elpakolásáig.

TÁBORI AKCIÓK



TÁBORVERÉS

A táborverés azzal kezdődik, hogy elkölthettek néhány érmét olyan egyedi képességekre, amelyek az előző történethez kötődnek (27. o.).

FOLYTATÓDIK A TÁBORVERÉS

A tábori akciók után folytatódik a táborverés.

Táborbontás

A **táborbontás** során a játékosok elpakolják az előző történethez tartozó játékelemeket, és ha erre az alkalomra befejezték a játékot, akkor lényegében az egész játékot is. Mindezt sorrendben a következő lépésekben tesszük:

1. EMBERSÉG VISSZAÁLLÍTÁSA

Ha szükséges, a csavargókártyájukat visszafordítják a normál oldalára, az emberségjelölőjüket pedig az emberségsváj maximumára állítják.



Ha egy elpatkolt csavargó nem tér vissza a történet végéig, akkor most végérvényesen meg kell válnia attól a képesség-kártyájától, ami az elpatkoltkártyája alatt van.

A rémhatásokat (ide értve a falakon túliakat is) el kell dobni. Amelyik képességekártya sérült, az sérült is marad (egyelőre).

Azok az érmék, amelyek nincsenek a hozzájuk tartozó csavargóknál (mert a vonattáblán vannak, vagy valamilyen hatás elvette azokat), most visszakerülnek hozzájuk.

2. A TÖRTÉNET ELPAKOLÁSA

Ebben a lépésben pakoljatok el minden olyan játékelemet, ami az előző történet része volt, úgy mint a rém (figurája és jelzői), eseményjelzők és tereptárgyjelzők.

Vegyétek ki a batyuból a még benne lévő eseményjelzőket, és tegyétek vissza bele az összes holmijelzőt (a csavargókártyákról is).

Ha a szeánszkártyát a történet során nem használtátok el, most dobjátok el azt is (ezt újra meg kell majd vásárolnotok).

Táborverés

A **táborverés** során a játékosok összeadják az érméiket, és ezeket közös erőforrásként használva felkészülnek az elkövetkezendő kalandokra. Az itt következő lépéseket a megadott sorrendben kell végrehajtani.

1. ÉRMÉK ELKÖLTÉSE

Az első lépésben a játékosok különböző dolgokra tudnak érméket költeni, ezek mindegyike csak a táborfázisban érhető el.



Ebben a lépésben a döntéseket a játékosok közösen hozzák meg. Minden, az előző történetben részt vett csavargó beadja az érméit a közösbe (ideértve azokat is, amiket a rituálék teljesítéséért szereztek), és a továbbiakban ebből gazdálkodnak. A falakon túli tapasztalás fázisban majd minden csavargó visszakapja a saját érméit.

Ebben a lépésben a játékosok végérvényesen eldobhatják bármely törött kacatkártyájukat (akár egy csavargónál vannak épp, akár a tulajdonukban), hogy minden így eldobott kártyáért 1 érmét kapjanak.

A rituálék teljesítéséért és a törött kacatokért cserébe kapott, de ebben a lépésben fel nem használt érméket a játékosok elvesztik, azokat később már nem tudják felhasználni.

A játékosoknak meg kell egyezniük abban, hogyan költik el az érméket. Minden játékos szava ugyanannyit ér.

Mindennek megvan az ára (ami fel is van tüntetve az adott akció alatt, a történetfázis oldalán), ez mutatja meg, hány érmét kell elkölteni. A csavargók a következő lépések közül választhatnak:

- új képességek szerzése
- sérülések gyógyítása /törött kacatok rendbehozása
- turkálás
- másik kacat húzása
- kacat megvásárlása
- szeánsz
- érmék DC-re bízása

Új képességek szerzése

Történetenként mindig két általános képesség válik elérhetővé a játékosok számára. Egy általános képességet csak egyszer van lehetőség megvásárolni, és a játékosok nem térhetnek vissza korábbi történetek táborfázisához, hogy onnan képességet vásároljanak. Noha a játékosok nem tudják, hogy az egyes képességek pontosan hogyan is működnek, mielőtt megvásárolnák azokat, a táborfázis oldalán feltüntetett szöveg ad némi segítséget a döntéshez. Egyfelől azt, hogy a képesség melyik oldalon tartható, másrészt utal arra, hogy nagyjából mire van hatással.

Minden új általános képesség 2 érmebe kerül. Miután megvették a képességet, a játékosok megállapodnak, melyikük kapja meg. A kiválasztott csavargó az egyik képességhelyéhez illeszti a kártyát. Ha nincs szabad hely, eltávolít egyet a jelenlegi képességei közül. Az így eltávolított képességet a játékos tulajdonai közé kell helyezni (28. o.).

Ha egy csavargó egy pillanat olvasása során jut új képességhez, azért a képességért nem kell fizetnie.

Sérülések gyógyítása /törött kacatok rendbehozása

A játékosok dönthetnek úgy, hogy gyógyítják a sérüléseiket, sérülésként egy érmeért cserébe.

Ugyanígy a történet során eltört kacatokat is meg lehet javítani (ne feledjétek, hogy az alma a kacatokon nem segít).

Turkálás

1 érmeért a játékosok turkálhatnak 1-et, épp úgy, mintha turkálás akciót hajtanának végre. Az így szerzett holmijelzőket továbbviszik magukkal a következő történetbe. A kihúzott holmijelzőt bármely játékban lévő csavargónak adhatják.

Kacat megvásárlása

A táborfázis elején keverjétek meg a kacatpaklit, húzzátok fel a legfelső kártyát, és mutassátok meg mindenkinek. Most ezt a kacatot tudjátok megvásárolni.

DC, a titokzatos macska, aki az éjszakára letáborozó csavargókhoz érkezik, 3 érmeért kínálja eladásra ezt a kacatot. A táborfázisban megvásárolt képességekhez hasonlóan a csavargók közösen döntenek el, kihez kerül a kacat, ha megvásárolják. Ha egy csavargónak már van kacatja, azt a csapat tulajdonába helyezheti. Minden táborfázis alatt csak egy kacatkártya vásárolható.

Másik kacat húzása

1 érmeért cserébe a csavargók a pakli aljára tehetik a DC által felkínált kacatot, és húzhatnak helyette egy újat.

Az eldobott kacatkártyát tegyétek vissza a pakliba, majd keverjétek meg a paklit.

A kacatpakli előkészítése

A legelső táborfázis során keverjétek össze minden 1. szintű kacatkártyát, képezetek belőlük képpel lefelé fordított paklit, majd a pakli felső lapját tegyétek DC közelébe. Első alkalommal ezt a kacatot kínálja eladásra.

A játék időnként arra utasítja majd a csavargókat, hogy adjanak kacatkártyákat a paklihoz. Ilyenkor az új szint kártyáit a kacatpaklihoz kell keverni, mielőtt a felajánlott kacatkártyát valaki felhúzná.

Szeánsz

Játékban lévő csavargónként 1 érmeért a csavargók megkapják a szeánszkártyát, ami valamilyen bónusszal segíti majd őket a következő történet során. Ez a szeánszkártya csak a következő történet során használható fel. A szeánszkártya hatása történettől függően lehet egyszeri vagy folyamatos is. Fontos, hogy mindig olvassátok el a történet szeánszra vonatkozó szabályait!

A szeánszkártya

Ez itt a szeánszkártya. A vonattábla aljára kell helyezni, ha a csavargók végrehajtották (kifizették) a szeánszt.

A szeánszkártyának minden történet alkalmával más, egyedi hatása van. Ha a történet elején rendelkeztek szeánszkártyával, mindenképp olvassátok el az arra vonatkozó szabályokat a történet előkészületei alatt.



Érmék DC-re bízása

DC-t, a furcsa macskát látszólag nagyon foglalkoztatják a nálatok lévő érmék. Azt mondja, boldogan vigyázna néhányra.

A csavargók minden táborfázisban dönthetnek úgy, hogy tetszőleges számú érmét bízna DC-re. Ezeket az érméket a táborfázis során már semmire nem lehet használni.

Ha így tesztek, lapozzatok a mérőöldkövek oldalára (41. o.), és húzzatok be a „DC-re bízott érmék” alá annyi X-et, ahány érmét DC-re bíztok. A DC-re bízott érmék, amiket itt jelöltök, nem számítanak mérőöldköveknek.

Bizonyos számú DC-re bízott érme után a csavargók hozzáférhetnek különleges pillanatokhoz, amiknek hosszú távú hatása lehet a játékra.

2. JÁTÉK MENTÉSE (VÁLASZTHATÓ)

Ha úgy gondoljátok, lezárnatok a játékkalkulat, a csavargókártyáitokat, képességekártyáitokat és kacatkártyáitokat tegyétek vissza a dobozba. Praktikusán minden csavargó tegye a hozzá tartozó kacat- és képességekártyákat a csavargókártyája tetejére. A sérült képességek (és kacatok) sérült (és törött) oldalukkal felfelé nézzenek. Minden ilyen kupacot tegyetek egymásra, és így tegyétek vissza a dobozba.

Amikor legközelebb játszanátok Csavargódalt, folytassátok innen, a táborfázis „csavargók felkészítése” lépésétől.

3. CSAVARGÓK FELKÉSZÍTÉSE

Ebben a lépésben a játékosok kacetjait és képességeit cserélgetve alakíthatják csavargójukat, de akár teljesen új csavargókat is választhatnak maguknak.

Ha egy csavargó szeretne új képességet vagy kacatot kipróbálni, vagy csak feltölteni egy üres helyet a kártyája mellett, elvehet egyet a közös tulajdonból (vagy cserélhet egy másik csavargóval). Az új kártyát a csavargókártyájához illeszti, a megfelelő kacat- vagy képességhelyre.

Ha nem rendelkezik üres hellyel, akkor egy kártyát a közös tulajdonba vagy a személyes tulajdonába kell tennie.

A csavargók a személyes tulajdonukban lévő egyéni képességekből is választhatnak.

A sérült képességeket nem lehet lecserélni, amíg azokat meg nem gyógyították.

A csavargók tulajdona

A csavargók tulajdonában vannak mindazok a kacatok és általános képességek, amelyekkel rendelkeznek, de amelyek épp egyik csavargónál sincsenek használatban. A tulajdonban tartható kacatok és képességek száma nincs korlátozva, így ennek segítségével a játékosok tetszőlegesen formálhatják csavargóikat a játék során.

A kacat- és képességekártyákat a táborfázis során a játékosok szabadon cserélgethetik a tulajdonuk és a csavargókártyájuk között.

Személyes tulajdon

Minden csavargó rendelkezik személyes tulajdonnal, ide tartoznak azok az egyéni képességei, amiket a játék során szerzett, de éppen nem használ. A közös tulajdonhoz hasonlóan ezek száma is korlátlan. Ezeket a képességeket azonban a csavargók nem cserélgethetik egymás között (csak a saját képességeikkel).

Új csavargó választása

A csavargók felkészítése lépésben a játékosok dönthetnek úgy is, hogy új csavargóval folytatják a játékot. Ehhez először végérvényesen el kell dobniuk minden egyéni képességet, amit a csavargó, akivel nem szeretnének tovább játszani, szerzett. Az induló képességek nem vesznek el végérvényesen, és azonnal használhatók, ha egy játékos úgy dönt, ezzel a csavargóval játszik tovább.

A játékos ezután bármennyi nem sérült általános képességet és nem törött kacatot megtarthat az új csavargó számára. Ezután választ egy csavargót, aki nem patkolt el, és megkapja az induló képességeit (ezeket a 6. oldalon találjátok), még akkor is, ha ezeket egy másik játékos korábban végérvényesen eldobta.

Az eddig általa játszott csavargó most már elérhető mások számára.

Fontos megjegyezni, hogy a csavargó cseréje általában számottevően gyengébbé teszi a játékost (mivel elveszti az egyéni képességeit, amiket a játék során szerzett), így nem is nagyon bátorítunk senkit, hogy ilyesmire vetemedjen, kivéve persze, ha az általa alakított csavargó játéktílusát nem élvez.

Ha új játékos csatlakozik

Ha új játékos szeretne csatlakozni, azt ebben a lépésben, a csavargók felkészítésekor tudja megtenni. Az ő érdemei nem adódnak hozzá a közös költőpénzhez a táborfázis elején, de a csavargó, akit a játékos játszik majd, felvehet kacatot és képességeket a közös tulajdonból.

4. FALAKON TÚLI TAPASZTALÁS

Amikor a csavargók egyik kocsiból a másikba mennek át, a vonat eleje felé haladva, egy-egy pillanatra meglátják a vonatkocsik falain túli világot. Ám ilyenkor minden csavargó egy kicsit mást lát és mást tapasztal.

Az érdéket, amiket a táborfázis elején összegyűjtöttetek, adjátok vissza a csavargóknak, akikhez tartoznak.

A falakon túli tapasztaláshoz húzzátok fel a falakon túl pakli felső kártyáját. Az egyik játékos olvassa fel a bevezetőt és a választási lehetőségeket. Ekkor még ne fordítsátok meg a kártyát. Néhány falakon túl kártya különleges utasításokat is tartalmazhat, például felszólít, hogy közösen döntsetek.

Miután a falakon túl kártya egyik oldalát meghallgattátok, tegyétek azt a játéktér közepére, hogy ha kell, bárki könnyen újra elolvashassa. Ezután minden játékos hozzon döntést arról, hogy az általa alakított csavargó hogyan reagál arra, amit tapasztal. **Ezt a döntést mindenki egyedül, titokban hozza meg, ne beszéljétek róla!** Minden csavargó tegye a választásának megfelelő érdmáját (A, B vagy C) képpel lefelé a falakon túl kártya mellé.

Amikor minden csavargó döntött, fordítsátok meg a kártyát. Minden csavargó hajtsa végre a döntésének megfelelő hatásokat. Miután a falakon túl kártyával végeztetek, azt a dobozba tegyétek vissza, ne pedig a falakon túl pakliba. A táborfázis ezzel ér véget.

A falakon túl pakli számsorrendbe van rendezve. Hagyjátok is így, ne keverjétek meg. A kártyákat sorban kell felhúzni és felolvasni (a sorszámot a kártya felső részén láthatjátok). Ha valahogy mégis összekeverednének, rendezzétek újra sorba!

Falon túli hatások

Néhány választás különleges rémhatással jutalmazza a csavargókat a következő történet erejéig. Ezek a falon túli hatások a következő történet során a csavargón maradnak, és nem szabadulhat meg tőlük egészen a következő táborfázis kezdetéig, vagy amíg a hatás ezt lehetővé nem teszi.



A falakon túl kártya

Ez az első falakon túl kártya, amellyel a játékosok az első történet után találkoznak.

Az egyik játékos hangosan olvassa fel, majd mindenki titokban válasszon az A, B és C lehetőségek közül, a választásának megfelelő érdmék képpel lefelé a falakon túl kártya mellé téve.

Amikor mindenki választott, fordítsátok meg a kártyát, és olvassátok el, mi történik!

1

Vihar előtti csend

A két kocsi között nem sok idő adódik töprengésre. Egy rossz lépés, és minusz egy láb. De azoknak az arctalan alakoknak köszönhetően több bajotok is van, mint egyetlen végtag elvesztése.

Odakint hórihorgas fenyők lengedeznek a süvítő szélben. A vonat elejéből halovány dallam kúszik felétek. Egy hegedűn játszik valaki, villámsebesen...

A

Hűsítő fenyőillat leng körbe, általában felénkülönl tőle, de most olyan távolinak érzed.

B

Nem tudsz másra gondolni, mint hogy a szél süvítése igazából messzi farkasüvítés.

C

A dal egyszerre ismerős, és idegen. Kísse kellemetlen, de mégsem bántó.

5. A KÖVETKEZŐ TÖRTÉNET ELKEZDÉSE

A csavargók ezután nekivágnak a következő történetnek, amelyet a győzelem vagy a vereség pillanata, esetleg a falakon túl kártya szövege határoz meg.

Ne feledjétek, ha a falakon túl kártya bármilyen tartós hatást hozott játékba, az a most következő történetre érvényes! Ugyanígy, ha hajtottatok végre szeánszt a táborfázis során, akkor annak előnyeit a most következő történetben élvezhetitek.



Ez minden!

A játékszabály itt véget is ér. Most már nagyjából mindent tudtok, amit tudnotok kell.

A füzet következő része a pillanatokat tartalmazza, amiket csak akkor szabad elolvasnotok, ha a játék kifejezetten erre utasít. Egyéb esetben ne olvassátok el őket!

Ha mérföldkövet szereztek, lapozzatok a 41. oldalra.