



# Véres órátorony

Körhinta







BALJÓS CSILLAGOK GYÚLNAK ÁRMÁNYKŐ FÖLÖTT, S  
A NYUGTALAN SZÉL SIETVE SÖPRI FÉLRE AZ ELMÚLT NAP  
TŰNŐ EMLÉKEIT. A SÁPADT LÁMPAFÉNYBEN HOSSZÚRA  
NYÚLNAK AZ ÁRNYAK, ÉS MINDEN NESZ ELŐL, MINTHA A  
VÁROS MAGA IS VISSZAFOJTANÁ A LÉLEGZETÉT.

A TÉR KÖZEPÉN EGY RÉGI KÖRHINTA SEJLIK FEL.  
A FAKÓRA KOPOTT LÓFEJEK ÉBEREN FÜLELNEK, MINTHA  
ELFELEDETT DALLAMOK FOSZLÁNYAIT KUTATNÁK  
A SZÉLBEN.

A KERÉK HALKAN MEGCSIKORDUL, S AHOGY LASSÚ  
KÖRFORGÁSBA KEZD, AZ ELŐBB MÉG OLY ISMERŐS  
ARCOK VONÁSAIT BIZONYTALANNÁ MOSSÁK  
A KERINGŐ ÁRNYÉKOK.

HA VAN MERSZED FELÜLNI RÁ, HAMAR RÁESZMÉLHETSZ:  
EZ A KÖRHINTA NEM ÁRTATLAN SZÓRAKOZÁSRA  
TERMETT. AMINT FOROGNI KEZD, A VÁROS SORSA IS  
VELE EGYÜTT FORDUL. S MIRE LESZÁLLSZ RÓLA,  
TALÁN TE SEM LESZEL MÁR ÖNMAGAD...





## TARTALOMJEGYZÉK



|                     |    |                     |    |
|---------------------|----|---------------------|----|
| VÁROSLAKÓK.....     | 6  | CSATLÓSOK.....      | 28 |
| AKROBATA.....       | 6  | DOKI.....           | 28 |
| ALKIMISTA.....      | 6  | KANÓC.....          | 28 |
| AL-SAHIR.....       | 7  | VÉSZMADÁR.....      | 29 |
| AMNÉZIÁS.....       | 7  | GOBLIN.....         | 29 |
| ATEISTA.....        | 8  | HÁRPIA.....         | 30 |
| HŐLÉGBALLONOS.....  | 8  | MARIONETT.....      | 30 |
| BANSHEE.....        | 9  | MEFISZTÓ.....       | 31 |
| FEJVADÁSZ.....      | 9  | KINTORNÁS.....      | 31 |
| KANNIBÁL.....       | 10 | PSZICHOPATA.....    | 32 |
| KÓRISTA.....        | 10 | DÉMONIDÉZŐ.....     | 32 |
| SZEKTAVEZÉR.....    | 11 | VEZÍR.....          | 33 |
| MÉRNÖK.....         | 11 | ÖZVEGY.....         | 33 |
| FÖLDMŰVES.....      | 12 | LIDÉRC.....         | 34 |
| HALÁSZ.....         | 12 | XAAN.....           | 34 |
| TÁBORNOK.....       | 13 | VARÁZSLÓ.....       | 35 |
| FŐPAPNŐ.....        | 13 |                     |    |
| VADÁSZ.....         | 14 | DÉMONOK.....        | 36 |
| KIRÁLY.....         | 14 | AL-HADIIHA.....     | 36 |
| LOVAG.....          | 15 | KAZALI.....         | 36 |
| FARKASEMBER.....    | 15 | PIÓCA.....          | 37 |
| SZEMFÉNYVESZTŐ..... | 16 | LEVIATÁN.....       | 37 |
| ÉJJELIŐR.....       | 16 | TÜPHÓN URA.....     | 38 |
| NEMES.....          | 17 | OJO.....            | 38 |
| FALU BOLONDJA.....  | 17 | LÁZADÓ.....         | 39 |
| PRÉDIKÁTOR.....     | 18 | LEPCSES.....        | 39 |
| HERCEGNŐ.....       | 18 | SZÖRNYECSKE.....    | 40 |
| SÜGENŐZSA.....      | 19 | LÉGIÓ.....          | 41 |
| INAS.....           | 19 |                     |    |
| TÜNDÉRMÁNÓ.....     | 20 | UTAZÓK.....         | 42 |
| MÁKTERMESZTŐ.....   | 21 | CSEREBÓCA.....      | 42 |
|                     |    | GENGSZTER.....      | 42 |
| KÍVÜLÁLLÓK.....     | 22 | GNÓM.....           | 43 |
| KIRÁLYLÁNY.....     | 22 |                     |    |
| GÓLEM.....          | 22 | MESESZÖVŐK.....     | 44 |
| KALAPOS.....        | 23 | RÉVÉSZ.....         | 44 |
| ERETNEK.....        | 23 | VIHARVADÁSZ.....    | 44 |
| REMETE.....         | 24 | ISTENI BENÉZÉS..... | 45 |
| OGRE.....           | 24 |                     |    |
| PESTISDOKTOR.....   | 25 |                     |    |
| POLITIKUS.....      | 25 |                     |    |
| REJTVÉNYFEJTŐ.....  | 26 |                     |    |
| BESÚGÓ.....         | 26 |                     |    |
| FANATIKUS.....      | 27 |                     |    |









## AKROBATA

Minden éjjel\* válassz egy játékost: ha részeg vagy mérgezett, vagy ma éjjel azzá válik, meghalsz.



„Hölgyeim és uraim, készüljenek fel valami igazán rendkívüli-re, mert most a gravitáció törvényével dacolva fogok táncolni a levegőben, hogy a fürgeség és merészség csodájával kápráztassam el önöket!”

A Z AKROBATA meghal, ha részeg vagy mérgezett játékost talál.

- ◆ Az akrobata az első éjszaka kivételével minden éjjel kiválaszt egy játékost. Ha a kiválasztott játékos józan és egészséges, semmi sem történik. Ha a játékos részeg vagy mérgezett, az akrobata meghal.
- ◆ Ha az akrobata részeg vagy mérgezett, nem halhat meg a saját képessége miatt.
- ◆ Az akrobata bármely játékost választhatja, élő vagy halottat, sőt akár saját magát is.
- ◆ Ha a kiválasztott játékos józan és egészséges, de az éjszaka folyamán később részeg vagy mérgezett lesz, az akrobata meghal.
- ◆ Az akrobata nem szerez róla tudomást, hogy az általa kiválasztott játékos részeg volt, mérgezett, vagy mindkettő.
- ◆ A részeg (mint karakter) az akrobata szempontjából részegnek számít.

### PÉLDÁK

A tengerész kiválasztja az orgyilkost, a mesélő pedig úgy dönt, hogy a tengerész lesz részeg. Az akrobata kiválasztja a tengerészt, és meghal, mert a tengerész részeg.

Az akrobata a kontárt választja, aki józan és egészséges. Semmi sem történik.

Az akrobata kiválasztja a prédikátort. Ugyanezen az éjszakán később a Pukka megmérgezi a prédikátort. Az akrobata meghal, mert a prédikátor már nem egészséges.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel az akrobatát. Rámutat egy játékosra. Ezután alasd vissza.

Ha a játékos, akire mutatott, részeg vagy mérgezett, vagy az éjszaka folyamán azzá válik, az akrobata meghal.



## ALKIMISTA

Van egy csatlós képességed. Amikor használod, a mesélő utasíthat, hogy másképp válassz.



„Szállj alá a Föld gyomrába. Tisztítás révén rálelhetsz a rejtett köre. Az arany felett ott fekszik a vörös. Keter Malkhútban.”

A Z ALKIMISTÁNAK van egy csatlós képessége.

- ◆ Az alkimista általában egy játékban nem lévő csatlós képességét kapja meg, de akár megkaphatja egy játékban lévő csatlós képességét is.
- ◆ Az alkimista az első éjszakán tudja meg, hogy mi a képessége.
- ◆ A képessége ellenére a jók csapatába tartozik, és városlakónak számít. A többi jó játékoskal együtt győz vagy veszít. Jónak és az alkimistának tűnik.
- ◆ Az alkimista – a csatlósoktól eltérően – nem ébred fel, hogy megtudja, ki a démon vagy a csatlósok.
- ◆ Ha az alkimista csatlós képessége miatt karaktereket kell hozzáadni vagy elvenni az előkészületek során, ezt ugyanúgy az előkészületek során kell megtenni.
- ◆ Ha az alkimista képessége úgy működik, hogy választania kell valamit, mint például a méregkeverő vagy a vezír esetében, akkor a mesélő megkérheti az alkimistát, hogy válasszon másképp. Az alkimistának ezt meg kell tennie.

### PÉLDÁK

Az alkimista a báró képességét kapta meg, így két további kívülálló kerül a játékba.

Az alkimista a méregkeverő képességét kapta meg. Az első éjszakán felébred, és megmérgezi a varázslót. A második éjszakán felébred, és megmérgezi az al-sahirt. A harmadik éjszakán felébred, és megpróbálja megmérgezni a Typhon urát, de a mesélő jelzi, hogy mást válasszon, ezért a királyt mérgezi meg helyette. A Typhon ura nem lett mérgezett.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel az alkimistát. Mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd az egyik csatlós karakterjelölőt. Ezután alasd vissza. Ha egy játékban nem lévő csatlós képességét kapta, jelöld meg az alkimistát az Ő AZ ALKIMISTA emlékeztetővel, majd cseréld ki az alkimista karakterjelölőjét a csatlóséra, amit fordíts fejfelé. (Ez jelzi, hogy továbbra is a jók közé tartozik.)

Az alkimista rendelkezik ennek a csatlósnak a képességével. Ugyanúgy használja, ahogy ez a csatlós használná, és ugyanakkor ébred fel éjszaka, amikor a csatlós felébredne, hogy használja a képességét.

Ha az alkimistának választania kell a képességének használata során, megkérheted, hogy mást válasszon. Ha ez nappal történik, kérd meg szóban. Ha éjszaka, rázd meg a fejed, mutass rá az alkimista képességének szövegére a karakterlapon, és várd meg, hogy újra válasszon.





## AL-SAHIR

Naponta egyszer nyilvánosan megtippelheted, ki(k) a démon(ok) és ki(k) a csatlósa(i). Ha mind eltalálod, a jók győznek.



„Értetek vagyok itt, ti pedig értem.”

**A**Z AL-SAHIR megtippeli a gonosz csapat összes tagját.

- ◆ Az al-sahirnak nappal és nyilvánosan kell tippelnie, de nem kötelező ezt minden nap megtennie.
- ◆ Más játékosok is kiadhatják magukat al-sahirnak, és tippelhetnek. Akárcsak a zsonglőr vagy a pletykafészek esetén, a mesélő ekkor úgy tesz, mintha a játékos valóban az al-sahir lenne.
- ◆ Ha az al-sahir kitalálja, hogy melyik játékos a démon, és melyik játékosok a csatlósai, a játék azonnal véget ér. Ehhez minden démon és minden csatlós játékost helyesen meg kell tippelnie.
- ◆ Azt nem szükséges kitalálnia, hogy pontosan melyik csatlós és démon karakterek vannak játékban.
- ◆ Ha több démon van játékban, minden démon karakterű játékost meg kell neveznie, a halott démonokat is.
- ◆ Ha egy játékos egyszerre csatlós és démon, mint például a légió esetén, az al-sahirnak ezt a játékost démonként kell megneveznie.
- ◆ Naponta csak egyszer tippelhet, ha ezt megtette, a nap folyamán később már nem tippelhet újra.
- ◆ Az al-sahirnak minden csatlós és démon játékost meg kell neveznie, azokat is, akik a jók csapatához tartoznak. A gonosz utazókat viszont nem kell kitalálnia.
- ◆ Ha a gonoszok csapatának összetétele megváltozott a játék során, az al-sahirnak az aktuális, nem pedig a kezdő állapotot kell kitalálnia.

### PÉLDÁK

Az al-sahir négy jó játékosra tippel. Semmi sem történik.

Az al-sahir azt tippeli, hogy Dani a démon, Balu és Anna pedig a csatlósai. Dani a démon, Balu és Anna pedig a csatlósai. A jók csapata győz.

A részeg al-sahir azt tippeli, hogy Dani a démon, Balu és Anna pedig a csatlósai. Dani a démon, Balu és Anna pedig a csatlósai. Semmi sem történik, a játék folytatódik. Másnap a józan al-sahir azt tippeli, hogy Balu a démon, Dani és Anna pedig a csatlósai. Semmi sem történik, a játék folytatódik.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Naponta egyszer, a nappal során, ha az al-sahir bejelenti, hogy használni kívánja a képességét, kérd meg, hogy tippeljen, melyik játékos a démon, és melyik játékos(ok) a csatlósa(i). Ha a tippje helytelen, semmi sem történik, a játék folytatódik. Ha helyes, jelentsd be, hogy a jók csapata győzött.

*Opcionális szabály: a zsonglőrhöz és a pletykafészekhez hasonlóan a mesélő napi három játékosra korlátozhatja azoknak a számát, akik al-sahirként tippelnek. Ezt a szabályt csak akkor léptesd életbe, ha olyan sokan adják ki magukat al-sahirnak, hogy az már komolyan lelassítja, és unalmassá teszi a játékot.*



## AMNÉZIÁS

Nem tudod, mi a képességed. Minden nap megtippelheted privátban, és megtudod, mennyire voltál közel hozzá.



„Várj csak! Micsoda? Hogy ki? Ja, rendben.  
De várj... Várj csak... Hogy micsoda?”

**A**Z AMNÉZIÁS nem tudja, hogy mi a képessége.

- ◆ A mesélő dönti el, hogy az amnéziásnak mi a képessége. Ez lehet ugyanaz, mint a Véres óratorony játék bármely másik karakteréé, vagy csak hasonló, de akár valami egyedi képesség is.
- ◆ Az amnéziás az éjszaka folyamán bármikor felébredhet, hogy információt kapjon, vagy hogy kiválasszon egy játékost, de lehet olyan passzív képessége is, ami nem igényel cselekvést a játékos-tól.
- ◆ Az amnéziás minden nap privátban beszél a mesélővel, és megtippeli, hogy mi a képessége. Attól függően, hogy mennyire jár messze az igazságtól, a mesélő „hideg”, „meleg”, „forró” vagy – telitalálat esetén – „bingó” válaszokat adhat.
- ◆ A találgatás vonatkozhat egy konkrét dologra, például: „Éjszánként megismerek két játékost, akik ugyanazon az oldalon állnak?”, vagy általános, például: „A képességemnek köze van a halott játékosokhoz?”

### PÉLDÁK

Az amnéziás minden éjjel felébred, és a mesélő arra kéri, hogy mutasson rá két játékosra. Az első éjszakán a mesélő megrázza a fejét. A második éjszakán a mesélő bólint. Az amnéziás tippje: „Megtudom, hogy a két kiválasztott játékos csatlós-e?”. A mesélő azt válaszolja, hogy „forró”, mert valójában azt tudja meg, hogy a két játékos egyike csatlós-e.

A mesélő minden éjjel mutat egy számot az amnéziásnak. Valójában az a képessége, hogy megtudja, az élő szomszédai közül hányan városlakók.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során határozd meg, hogy mi legyen az amnéziás képessége. A játék során a valós képessége szerint kezeld ezt a játékost, ébreszd fel, amikor szükséges, és kérd meg, hogy válasszon játékosokat, amikor szükséges, vagy téggy bármi mást, ami szükséges. Szükség esetén használd az amnéziás „?” emlékeztetőit.

Az amnéziás minden nap során privátban megtippeli, mi a képessége. „Hideg”, „meleg”, „forró” vagy „bingó” válaszokkal jelezd, hogy mennyire jár közel az igazsághoz.

*Válassz olyan képességet az amnéziásnak, amit nem túl nehéz kitalálni, hogy idővel rájöhhessen, mi a képessége. Jó ötlet, ha minden éjjel kap valamilyen információt, vagy ha a képessége számára észrevehető módon befolyásolja a játék menetét.*

*Ha az amnéziás helyesen találja ki, mi a képessége, de más szavakkal fogalmazza meg, akkor is fogadd el azt helyesnek.*

*Az amnéziásnak adhatsz egy átlagos városlakóénál kissé erősebb képességet, hiszen az elején nem tudja, mi az, így több erőfeszítésébe kerül, hogy kihasználhassa annak előnyét.*







## ATEISTA

A mesélő megszegheti a játékszabályokat, és ha kivégzik, a jók győznek – akkor is, ha halott vagy.  
[Nincsenek gonosz karakterek]



„Hagyjunk fel az alaptalan feltevésekkel, és oszlassuk el az ostoba félelmet. Mindennek van tökéletesen racionális magyarázata. Igen, elképzelhető, hogy egy teáscsésze egy szabad szemmel nem látható bolygó körül kering, de én mégis a nagyon is valóságos csészéből fogom meginni a nagyon is valóságos teát.”

**A**Z ATEISTA tudja, hogy minden játékos jó, és démonok nem léteznek.

- ◆ Ha az ateista játékban van, nincsenek gonosz játékosok – se démonok, se csatlósok.
- ◆ A jók csapata akkor győz, ha a mesélőt kivégzik. Bármely élő játékos gyanúsíthatja a mesélőt, akit akkor sikerül kivégezni, ha az élő játékosok több mint fele rá szavaz.
- ◆ Ha az ateista nincs játékban, és a mesélőt kivégzik, a gonoszok csapata győz.
- ◆ A jók csapata veszít, ha már csak két játékos marad életben.
- ◆ A mesélő a játék bármely szabályát megszegheti. Megölhet egy játékos, aki gyanúsított, hogy a boszorkány átkát imitálja, megölhet éjjel játékosokat, hogy a démon támadását színlelje, téves információt adhat a játékosoknak, mintha azok részek lennének, éjjel megváltoztathat karaktereket, hogy a lápi banyát imitálja, vagy akár a kívülálló számát is módosíthatja.

### PÉLDÁK

A nyomozó megtudja, hogy vagy a nagymama vagy a varrónő a kánóc. A nyomozó gyanúsít valakit, és meghal, pedig nincs boszorkány a játékban. A démonvadász használja a képességét a pletykafészek ellen, aki meghal.

A játékban három kívülálló van, pedig csak kettőnek kellene lennie. A játékosok kivégzik a mesélőt. A jók csapata győz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során, mielőtt átadnád a húzószákokat a játékosoknak, távolítsd el minden gonosz karakter jelölőjét, és add hozzá annyi városlakó és kívülálló jelölőjét, hogy a jelölők száma egyezzen a játékosokéval.

Szegd meg a játék bármely szabályát, ahogy jónak látod. Ha szükséged van rá, használd a gonosz karakterek emlékeztető jelölőit.

Az ateista összetett karakter, ezért csak tapasztalt mesélőknek ajánlott. A szabályok ismerete mellett jó humort és igazságérzetet is követel. A te feladatod lesz, hogy mindenki számára izgalmas játékot biztosíts, így csak annak érdekében szegd meg a szabályokat (az általa jónak látott mértékben), hogy téves információt adj, vagy imitáld a gonosz karakterek tevékenységét. Ha meg tudod győzni a játékosokat, hogy az ateista nincs játékban, vagy hogy legalább megvitassák ezt a lehetőséget, akkor jól csináltad.

Lehetőleg ne alkoss önkényes szabályokat, és ne változtasd meg a győzelmi feltételeket. A játékosok akkor fogják élvezni a játékot, ha tudják, hogyan győzhetnek, ha az ateista játékban van.



## HŐLÉGBALLONOS

Minden éjjel megismersz egy játékost, akinek más típusú a karaktere, mint az előző éjjel megismertnek.  
[+0 vagy +1 kívülálló]



„Nagyobb lángot! Feljebb! Még feljebb! Piu alto!  
Ahhh... minden olyan szép innen fentről, nem gondolod?  
Látod a horgászó gyerekeket a folyónál, a fűzfa alatt? Látod, ahogy a napfény megcsillan a cirkuszi sátor rúdjaiban? Hé, az meg ott micsoda?  
Egy ájult öregember egyedül a szőlőskertben?  
Tekerd le a lángot! Lejjebb! Még lejjebb! Vai più in basso!”

**A**HŐLÉGBALLONOS különböző karaktertípusba tartozó játékosokat ismer meg.

- ◆ A hőlégballonos mindig olyan játékost ismer meg, akinek más típusú a karaktere, mint az előzőleg megismertnek.
- ◆ Nem tudja meg, hogy az adott játékosnak milyen típusú karaktere van.
- ◆ Élő vagy halott játékost is megismerhet.
- ◆ A jók vagy a gonoszok csapatába tartozó karaktert is megismerhet.
- ◆ Ha a hőlégballonos részeg vagy mérgezett, akkor megismerhet ugyanolyan típusú karaktert is, mint az előző. Amikor újra józan és egészséges lesz, az előzőleg megismerttől eltérő karaktertípusú játékost kell megismernie.
- ◆ Az előkészületek során a mesélő dönthet úgy, hogy a hőlégballonos képessége miatt eggyel több kívülállót ad a játékhoz.

### PÉLDÁK

Krisztián a vezír, Csaba a főpapnő, Anna pedig a politikus. Az első éjjel a hőlégballonos megismeri Krisztiánt. A második éjjel megismeri Csabát. A harmadik éjszakán megismeri Annát.

István az éjjeliőr, Zoli a tengerész, Robi pedig a rejtvényfejtő. Az első éjjel a hőlégballonos megismeri Istvánt. A második éjjel a mérgekeverő a hőlégballonost választja. Mivel a hőlégballonos mérgezett, a mesélő úgy dönt, hogy egy másik városlakót mutat meg neki, mégpedig Zolit. A harmadik éjszakán a hőlégballonos józan és egészséges, és megismeri Robit, akinek más típusú karaktere van, mint Zolinak.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során hozzáadhatsz egy kívülállót.

Az első éjszaka előkészítésekor jelölj meg egy tetszőleges játékost az ISMERI emlékeztetővel. Az ezt követő éjszakák előkészítésekor jelölj meg egy tetszőleges, az előzőtől eltérő típusú karaktert az ISMERI emlékeztetővel.

Minden éjjel ébreszd fel a hőlégballonost. Mutass rá az ISMERI emlékeztetővel megjelölt játékosra, majd altasd vissza a hőlégballonost.





## BANSHEE

Ha a démon megöl, arról minden játékos tudomást szerez.  
Ettől kezdve naponta kétszer gyanúsíthat, és duplán is szavazhatsz.



„Gorm do shùile, dearg do ghruaig, ní bheidh sé i bhfad,  
is a mbeidh tú san uaigh.”

**A** BANSHEE erősebbé válik, ha meghal, duplán gyanúsíthat és szavazhat.

- ◆ Amíg életben van, a banshee a szokásos módon gyanúsít és szavaz.
- ◆ A halála után naponta kétszer is gyanúsíthat annak ellenére, hogy halott játékosok általában egyáltalán nem gyanúsíthatnak.
- ◆ Halottként bármelyik gyanúsítottra szavazhat, és ehhez nincs szüksége szavazatjelölőre. Egy gyanúsítottra két szavazatot is leadhat.
- ◆ A banshee csak akkor kapja meg ezt a képességet, ha a démon öli meg. Ha kivégzik, vagy egy másik karakter képessége révén hal meg, az nem számít.
- ◆ A banshee úgy szavazhat duplán, hogy a szavazáskor mindkét kezét felemeli. Ha ezt valamilyen objektív ok miatt nem tudja megtenni, akkor a mesélő duplán számolhatja a szavazatát.

## PÉLOÁK

A kazali megöli a bansheet. Minden játékos megtudja, hogy a banshee meghalt. Másnap a banshee gyanúsítja a falu bolondját, és duplán szavaz, majd a vészmadarat, és szintén duplán szavaz, ezután a sugendzsát is gyanúsítják, és rá is duplán szavaz. Másnap a banshee senkit sem gyanúsít meg, de duplán szavaz a Kazalira.

A banshee mérgezett, amikor az Ojo megöli. Senki sem tudja meg, hogy a banshee meghalt. A játék hátralévő részében nem gyanúsíthat, és csak egyetlen szavazata van.

A farkasember megöli a bansheet. A banshee nem kapja meg a képességet, és a mesélő nem fedi fel a kilétét.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a démon megöli a bansheet, helyezd a banshee jelölője mellé a **VAN KÉPESSÉGE** emlékeztetőt, és jelentsd be, hogy „a banshee elszabadult” vagy valami hasonlóan drámai dolgot. A banshee naponta kétszer gyanúsíthat, de a játékos dolga, hogy észben tartsa, hányszor gyanúsított. A banshee mindkét kezét felemelheti a szavazáskor. A szavazatok összeszámolásakor mindkét keze egy szavazatot ér.

Ha a bansheet nem a démon képessége öli meg, vagy a démon öli meg ugyan, de a halálának pillanatában nincs képessége, akkor ne mondd el a csoportnak, hogy a banshee képessége működésbe lépett. Ekkor a banshee nem gyanúsíthat, és szavazatjelölőre van szüksége a szavazáshoz, akárcsak a többi halott játékosnak.

*A játék akkor is folytatódik, ha minden jó játékos halott. Mivel a banshee továbbra is gyanúsíthat, a jók csapatának még marad esélye a győzelemre.*



## FEJVADÁSZ

Első éjjel megismeresz egy gonosz játékost. Amikor meghal, azon az éjjelen megismeresz egy újabb gonosz játékost.  
[1 városlakó gonosz]



„Magányosan rogom utamat a korrupció beteges bűzével kikövezett utcákon. Az ocsmány bűz szinte a gyomromig hatol, és mélységes undorral tölt el. És várakozással. A nyomorúság pestise éjre messzebbre hatol. És én... Én vagyok a gyógyír.”

**A** FEJVADÁSZ egyesével vadássza le a gonosz játékosokat.

- ◆ A fejvadász az első éjszakán megismer egy gonosz játékost. Amikor ez a játékos meghal, megismer egy újabb gonosz játékost.
- ◆ A fejvadász csak azt tudja meg, hogy a játékos a gonoszok csapatába tartozik, a karakterét nem ismeri meg.
- ◆ Ha a fejvadász részeg vagy mérgezett, amikor egy újabb játékost kellene megismernie, a mesélő lehet, hogy egy jó játékost mutat meg neki. Amikor a legutóbb mutatott játékos meghal, a fejvadász aznap éjjel megismer egy újabb játékost.
- ◆ A fejvadász nem szerezhet tudomást kétszer ugyanarról a gonosz játékosról.
- ◆ Ha a fejvadász az előkészületek során játékban van, az egyik városlakó gonosz lesz. Lehetséges, hogy a fejvadász a gonosz városlakót ismeri meg.

## PÉLOÁK

Zoli a fejvadász, Balu a hárpia, Krisztián pedig a teásnéni. Az előkészületek során a mesélő úgy dönt, hogy Krisztián gonosz teásnéni lesz. Az első éjszakán a mesélő megmutatja Zolinak Balut. Balut a harmadik napon kivégzik. Az ezt követő éjszakán a mesélő Krisztiánt mutatja meg Zolinak.

Az első éjszakán a mesélő megmutatja a fejvadásznak Istvánt, aki a gonosz báró. Amikor István meghal, a mérgekeverő megmérgezi a fejvadászt. Azon az éjszakán a mesélő Klárit, a jók közé tartozó szemfényvesztőt mutatja meg a fejvadásznak.

Robi a részeg, és azt hiszi magáról, hogy ő a fejvadász. Az előkészületek során nem került a játékba gonosz városlakó, mivel a fejvadász nincs játékban. Az első éjszakán a mesélő megmutatja Robinak Marcsit, aki a jók közé tartozó empata. Amikor Marcsi meghal, Dánit mutatja meg, aki a jók közé tartozó virágáruslány.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során fordítsd fejjel lefelé az egyik városlakó karakterjelölőjét, jelezve, hogy a gonoszok közé tartozik. Jelöld meg az egyik gonosz játékost az **ISMERI** emlékeztetővel.

Az első éjjel ébreszd fel a fejvadászt. Mutass rá az **ISMERI** emlékeztetővel megjelölt játékosra. Ezután altasd vissza a fejvadászt.

Amikor az **ISMERI** emlékeztetővel megjelölt játékos meghal, mindig jelöld meg egy újabb gonosz játékost az **ISMERI** emlékeztetővel. Azon az éjszakán ébreszd fel a fejvadászt, mutass rá az **ISMERI** emlékeztetővel megjelölt játékosra, majd altasd vissza a fejvadászt.







## KANNIBÁL

Megkapod a legutóbb kivégzésben meghalt karakter képességét. Ha gonosz volt, mérgezett leszel, amíg egy jó játékos ki nem végeznek.



„Nem szeretem a bohócokat. Csiklandozzák a torkomat.”

**A** KANNIBÁL elfogyasztja a kivégzett karaktereket, és megkapja a képességüket.

- ◆ Ha egy jó játékos kivégeznek és emiatt meghal, a kannibál megkapja a képességét. Ha egy gonosz játékos hal meg kivégzés által, a kannibál csak azt hiszi, hogy kapott egy képességet, mivel mérgezett lesz. Lehet, hogy a mesélő hazudni fog neki.
- ◆ Amikor egy újabb játékos kivégeznek, és meghal, a kannibál minden alkalommal elveszíti az előző képességét.
- ◆ A kannibál nem kap képességet, ha halott játékos végeznek ki. Akkor sem kap képességet, ha élő játékos végeznek ki, de az nem hal meg a kivégzés során. A kannibál csak úgy szerezheti meg egy játékos képességét, ha az meghal a kivégzés során.
- ◆ A kannibál nem tudja meg, milyen képességet kapott, ezt neki kell kiderítenie.
- ◆ Ha a kannibálnak a halálakor olyan képessége van, amely a karakter halála után is működik, mint például a zsémbes öregé, vagy amely kifejezetten akkor lép működésbe, mint a hollóőré vagy a szeretőé, akkor az a halálakor megmarad, de a kannibál képességét elveszíti.

### PÉLDÁK

Az órásmestert kivégzik, és meghal. Az ezt követő éjszakán a kannibál 2-t kap információként, mivel a démon és a csatlós két széknyre ülnek egymástól.

A boszorkányt kivégzik. A boszorkány a nyomozónak adta ki magát. Aznap éjjel a mérgezett kannibál azt az információt kapja, hogy vagy a polgármester, vagy a zsonglőr a boszorkány.

A katonát kivégzik, és meghal. Azon az éjszakán az ördögfióka megtámadja a kannibált, de a kannibál nem hal meg. A szerzetest kivégzik, és meghal. Azon az éjszakán a kannibál is, majd az ördögfióka is kiválasztja a pletykafészket, aki életben marad. Másnap senkit sem végeznek ki. A kannibál ezen az éjszakán is a szerzetes képességével rendelkezik.

### ÍGY HASZNÁLD

Ha egy jó játékos kivégeznek, és meghal, jelöld meg a MA MEGHALT emlékeztetővel, és szükség esetén távolítsd el a kannibál MÉRGEZETT emlékeztetőjét. A kannibál ettől kezdve rendelkezik a jó játékos karakterének képességével (ne mondd el neki, hogy mi ez), és felébred, amikor a karakternek fel kellene ébrednie.

Ha egy gonosz játékos kivégeznek, és meghal, jelöld meg a MA MEGHALT emlékeztetővel, a kannibált pedig a MÉRGEZETT emlékeztetővel. A kannibál ettől kezdve mérgezett. Felébresztheted, amikor ez a gonosz karakter általában felébredne, és úgy tehetsz, mintha egy új képessége lenne.

Kísérd figyelemmel, hogy melyik gonosz játékos minek adja ki magát. Ha egyiküket kivégzik, legjobb, ha úgy teszel, mintha a kannibál annak a karakternek a képességét kapná meg, amelyiknek ez a játékos tette meg.

KÖRHINTA



## KÓRISTA

Ha a démon megöli a királyt, megtudod, hogy melyik játékos a démon. [+a király]



„Láttam, tényleg láttam. Épp a padok közt rendezgettem az énekes könyveket, mikor egy rettenetes hang csendült fel az orgonán. Láttam az orgonista hosszú köpenyét, és hosszú ujjait a billentyűkön. És a fején a kalapot, ami pont olyan volt... mint a tied.”

**A** KÓRISTA megtudja, hogy ki a démon, ha a királyt megölik.

- ◆ A király a kórista nélkül is játékban lehet, viszont ha a kórista játékban van, az előkészületek során a királyt is hozzá kell adni. Ha a király már játékban van, a kórista miatt nem kell egy újabb királyt hozzáadni.
- ◆ Ha a démon a képességét használva megöli a királyt, a kórista megtudja, hogy melyik játékos a démon. Ha a démon gyanúsítja a királyt, vagy ha szavaz a kivégzésére, az nem számít. Ha egy csatlós, például az orgyilkos öli meg a királyt, az szintén nem számít.
- ◆ Ha a démon megtámadja a királyt, de az nem hal meg, a kórista nem tudja meg, hogy ki a démon.
- ◆ A kórista azt tudja meg, hogy melyik játékos a démon, arról nem szerez tudomást, hogy pontosan mi a karaktere.

### PÉLDÁK

Az ördögfióka megtámadja az empátát. Az empata meghal. A következő éjszakán az ördögfióka megtámadja a királyt, aki a szerzetes védelme alatt áll. A király életben marad. A következő éjszakán az ördögfióka megtámadja a királyt, aki már nem áll a szerzetes védelme alatt. A király meghal. A kórista megtudja, hogy melyik játékos a démon.

A Shaloth megöli a királyt. A részeg kórista felébred, és megtudja, hogy a kannibál játékos a démon.

### ÍGY HASZNÁLD

Az előkészületek során, mielőtt a karakterjelölőket a húzószákba helyeznéd, ha a király még nincs játékban, távolítsd el az egyik városlakó karakterjelölőjét, és add hozzá a királyét.

Az első éjszaka kivételével, ha a démon éjjel megöli a királyt, miután a demont visszaaltattad, ébreszd fel a kóristát. Mutass rá a démon játékosra, majd altasd vissza a kóristát.







## SZEKTAVEZÉR

Minden éjjel átállsz az egyik élő szomszédod oldalára. Ha minden jó játékos úgy dönt, hogy csatlakozik a szektához, a csapatod győz.



„Bölcsnek hitték magukat, ám bolonddá váltak.”

**A**SZEKTAVEZÉR akkor győz, ha mindenki csatlakozik a szektájához.

- ◆ A szektavezér minden éjszaka végén az egyik élő szomszédja oldalára (csapatába) kerül.
- ◆ Naponta egyszer a szektavezér nyilvánosan bejelentheti, hogy létrehoz egy szektát. Ha minden jó játékos arra szavaz, hogy csatlakozik a szektához, a játék azonnal véget ér, és a szektavezér csapata győz.
- ◆ A szektavezér napközben bármikor bejelentheti, hogy szektát hoz létre.
- ◆ A csatlakozásról szóló szavazáshoz nincs szükség szavazatjelölésre.
- ◆ A játékosok bármikor bármit mondhatnak, tetszésük szerint, így ha egy játékos szektavezérnek adja ki magát, akár azt is imitálhatja, hogy szektát hoz létre.

### PÉLOÁK

A 3. napon a szektavezér a jók közé tartozik, élő szomszédai a jó kikiáltó és a gonosz goblin. A szektavezér bejelenti, hogy szektát alapít, és minden jó játékos arra szavaz, hogy csatlakozik a szektához. A játék véget ér, és a jók csapata győz.

A szektavezér egyik szomszédja a No Dashii. A 2. napon a szektavezér bejelenti, hogy szektát alapít. Minden játékos arra szavaz, hogy csatlakozik a szektához, de a szekta nem jön létre, mert a szektavezér mérgezett.

A szektavezér élő szomszédai a gonosz méregkeverő és a jó jósnő. A méregkeverő kiválasztja a szektavezért, a Kazali pedig megöli a jósnőt. A szektavezér élő szomszédai most a gonosz méregkeverő és a gonosz varázsló. Bár az élő szomszédai mindketten gonoszak, a szektavezér nem válik gonosszá, mivel mérgezett állapotban nem tud oldalt váltani.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel fordítsd a szektavezér karakterjelölőjét rendes állásba (ha mindkét élő szomszédja jó), vagy fejjel lefelé (ha mindkét élő szomszédja gonosz), vagy a kettő közül bármelyikbe (ha az egyik élő szomszéd jó, a másik gonosz). Ha a szektavezér oldalt vált, éjszaka ébreszd fel, és lefelé vagy fölfelé tartott hüvelykujjaddal jelezd ezt neki, majd altasd vissza. Ha nem váltott oldalt, ne ébreszd fel.

Napközben a szektavezér bejelentheti, hogy használni kívánja a képességét. Ha így tesz, lépj be a körbe, és vezess le egy szavazást ugyanúgy, ahogy egy száműzés esetén. Ha a jók csapatának minden tagja felemelte a kezét, jelentsd be, hogy melyik csapat győzött. Ha a jók csapatából nem minden játékos emelte fel a kezét, semmi sem történik.

*Ha egy játékos szektavezérnek adja ki magát, és bejelenti, hogy használni kívánja a képességét, akkor tégy úgy, mintha tényleg szektavezér lenne – hagyj időt a megbeszélésre, vezess le a szavazást, a végén pedig jelentsd be, hogy semmi sem történt.*



## MÉRNÖK

Játékonként egyszer, éjjel válaszd ki, hogy melyik csatlósok vagy melyik démon legyen játékban.



„Ha meghajlik, nagyszerű.

Ha eltörik, akkor már úgis javításra szorult.”

**A**MÉRNÖK tetszése szerint alakítja a városra leselkedő fenyegetést.

- ◆ A mérnök eldöntheti, hogy melyik csatlósok vagy melyik démon legyen játékban (ezek közül az egyiket választhatja).
- ◆ Amikor a mérnök új karaktereket hoz a játékba, továbbra is ugyanazok a játékosok maradnak a csatlósok és a démon(ok). A gonoszok csapatának létszáma nem változik.
- ◆ Ha a mérnök olyan karaktert próbál létrehozni, amelyik már játékban van, akkor az ugyanannak a játékosnak a karaktere marad. A mérnök erről nem szerez tudomást, és nem használhatja újból a képességét.
- ◆ Ha csatlósokat hoz létre, a mérnök annyi csatlóst választ, amennyinek a játékosok szám alapján játékban kell lennie (ld. az utazók segédletén vagy az előkészítő lapon).
- ◆ Ha a mérnök véletlenül túl sok vagy túl kevés karaktert választ, a mesélő annyi gonosz játékos karakterét változtatja meg, amennyit ez alapján lehetséges.
- ◆ A mérnök csak az aktuális szkript karakterei közül választhat.

### PÉLOÁK

A második éjszakán a mérnök úgy dönt, hogy a démon legyen pióca. Csaba, aki eddig ördögfióka volt, mostantól pióca lesz.

Az első éjszakán a mérnök lecseréli a bárót a kanócra. Továbbra is kettővel több kívülálló marad a játékban.

A vészmadár és a pszichopata van játékban – nagy zűrzavart okozva. A mérnök úgy dönt, hogy Mefisztó és a kém lesz játékban. A mesélő azt választja, hogy a vészmadárból lesz Mefisztó, a pszichopatából pedig kém.

A kém, az orgyilkos és a boszorkány van játékban. A mérnök úgy dönt, hogy a kém, az orgyilkos és Mefisztó kerül játékba. A boszorkányból Mefisztó lesz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel a mérnököt. Vagy megrázza fejét, vagy rámutat egy vagy több gonosz karakterre a karakterlapon.

Ha megrázza a fejét, semmi sem történik, altasd vissza.

Ha egy démonra vagy csatlós(ok)ra mutat a karakterlapján, altasd vissza, majd cseréld ki a megfelelő karakterjelölő(ke)t az általa mutatott új(ak)ra. Ébreszd fel egyesével minden olyan gonosz játékost, akinek megváltozott a karaktere, mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd altasd vissza. **A mérnök ezzel elveszíti a képességét** – jelöld meg a NINCS KÉPESSÉG emlékeztetővel, és távolítsd el az éjszakai jelölőjét az éjszakai segédletről.







## FÖLDMŰVES

Ha éjjel meghalsz, egy élő jó játékosból földműves lesz.



„Még a leghatalmasabb urak sem élhetnek táplálék nélkül.  
Nélkülünk a város éhezne.”

**A** FÖLDMŰVES újabb földműveseket hoz létre.

- ◆ Ha egy földműves meghal éjszaka, egy másik játékos is földművessé válik.
- ◆ Csak a jók csapatának játékosai válhatnak ilyen módon földművessé.
- ◆ Ha ez az új földműves is meghal éjszaka, ismét egy újabb földműves születik.
- ◆ Azok a földművesek, akik nappal halnak meg, például kivégzés által, nem hoznak létre újabb földműveseket.
- ◆ Ha egy földműves gonosszá válik, például a Mefisztó képessége által, továbbra is létrehozhat újabb földművest. A gonosszá vált városlakók és kívülállók viszont nem válhatnak földművesekké.
- ◆ A földművesek nem szereznek tudomást egymásról, de minden földművessé váló játékos megtudja, hogy ez az új karaktere.
- ◆ Amikor egy játékos földművessé válik, elveszíti a korábbi karakterét és annak képességét. A korábbi képességének minden folyamatban lévő hatása azonnal megszűnik.

### PÉLOÁK

István a földműves. A démon éjjel megöli. Klári a vészmadár, Anna pedig az alkimista. Aznap éjjel Anna földművessé válik. Klári nem válhatott földművessé, mert ő a gonoszok közé tartozik.

A második éjszakán a földműves meghal. A tündérmánóból földműves lesz. A harmadik éjszakán az új földműves meghal, az eretnekből földműves lesz. Már nincs tündérmánó és eretnek a játékban, van viszont három földműves, akik közül kettő halott.

A földműves meghal éjszaka. A kém jönnek tűnik, így földművessé válik, de továbbra is gonosz marad.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a földműves meghalt ezen az éjszakán, ébressz fel egy élő jó játékost. Mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát és a földműves karakterjelölőjét, majd altasd vissza. Cseréld le az eddigi karakterjelölőjét egy földműves karakterjelölőre.



## HALÁSZ

Játékonként egyszer, napközben kérj tanácsot a mesélőtől, hogy hogyan győzhet a csapatod.



„Ez volt a kedvenc helyem a folyó mentén... látod, milyen szép szírványt fest a napfény a kolostor és a piac közé? Itt lehetett a legnagyobb halakat fogni. És ahogy múlt az idő, egyre nagyobbak lettek.”

**A** HALÁSZ tud valamit, amit senki más: hogy mit kellene tenni.

- ◆ A halász szabadon dönt, hogy mikor használja fel a képességét.
- ◆ Amikor felkeresi a mesélőt, az tetszése szerint eldönti, hogy milyen tanácsot ad neki.
- ◆ A mesélő tanácsai nem feltétlenül „tények”, inkább olyan stratégiai tippek, melyek a mesélő szerint győzelemre segíthetik a halász csapatát.
- ◆ Ha a halász részeg vagy mérgezett, a mesélő rossz tanácsot adhat neki.

### PÉLOÁK

A halász felkeresi a mesélőt, akitől azt a tanácsot kapja, hogy ne bizzon Baluban. Balu mérgezett empata, aki tudtán kívül hamis információkat terjeszt.

A halász azt a tanácsot kapja, hogy „tartsa életben azokat a játékosokat, akik kívülállóknak mondják magukat”. Ezek a játékosok valójában a balfácán és a vészmadár. A mesélő úgy véli, hogy ha ők életben maradnak, a jók csapata nagyobb eséllyel tudja kivégezni a demont.

Az utolsó napon a halász azt a tanácsot kapja, hogy ölje meg Csabát. A halász részeg, Csaba pedig egy városlakó. A mesélő rossz („hamis”) tanácsot adott a halásznak.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Játékonként egyszer a halász jelzi, hogy használni szeretné a képességét. Privátban adj neki tanácsot, hogy hogyan nyerhet a csapata. Ezután helyezd a NINCS KÉPESSÉG emlékeztetőt a karakterjelölője mellé.

Jobb, ha azzal kapcsolatban adsz tanácsot a halásznak, hogy mit tegyen, nem pedig információt egy meglévő helyzetről. Ez még szórakoztatóbbá és egyedibbé teszi a halász karakterét.

Például ha azt mondod, hogy „őt ki kellene végeznetek” vagy „őt tartásatok életben”, „változtassátok meg teljesen a gondolkodásotokat”, „hagyjátok a csatlósokat”, „biztatok ebben a játékban”, az sokkal szórakoztatóbb, mint ha azt mondod, hogy „ez a játékos gonosz” vagy „a démon egy No Dashii”.





## TÁBORNOK

Minden éjjel megtudod, hogy a mesélő szerint melyik csapat áll nyerésre: a jók, a gonoszok vagy egyik se.



„Nincs időm idézetekre.”

**A** TÁBORNOK tudja, ki áll nyerésre.

- ♦ Ha a jók csapatának győzelme várható, azt a mesélő felfelé tartott, ha a gonoszoké, azt lefelé tartott hüvelykujjával jelzi. Ha nagyjából egyenlők az esélyeik, vagy a mesélő nem tudja megítélni, azt oldalra fordított a hüvelykujjával jelzi.
- ♦ A mesélő ítéli meg, hogy melyik csapat áll nyerésre. Számos tényezőt figyelembe vehet, például, hogy melyik csapatnak hány tagja van még életben, hogy a jók csapata mennyi információt szerzett, hogy mennyire válik be a gonoszok álcája, hogy kit kényszerülnek legközelebb kivégezni, vagy hogy mennyire tapasztalt játékos a démon. A mesélő döntését a fenti tényezők, és minden más körülmény együttesen befolyásolják.
- ♦ A mesélő arra a pillanatra mutatja meg, melyik az esélyesebb csapat, amikor a tábornok felébred. Döntését az adott éjszaka korábbi eseményei is befolyásolhatják.

### PÉLOÁK

Öt jó játékos van életben, közülük hárman csatlósok. Bár a démonra sokan gyanakodnak, és valószínűleg őt fogják legközelebb kivégezni, viszont játékban van egy skarlátruhás nő, akiben mindenki megbízik. A mesélő lefelé tartott hüvelykujjat mutat.

A jók csapata sok információt gyűjtött, és helyesen ítélik meg, hogy ezek közül melyek hamisak. Az egyetlen csatlós halott. A mesélő felfelé tartott hüvelykujjat mutat.

A Po nagyon tapasztalt játékos, és jól együttműködik a csatlósokkal. A szerzetes minden éjjel sikeresen megvédi a tudóst, és a jók csapata már több jó játékos helyesen azonosított. Azonban a Po a következő éjjelen valószínűleg háromszor fog ölni, így nagyon bizonytalan, hogy ki fog győzni. A mesélő oldalra fordított hüvelykujjat mutat.

### ÍGY HASZNÁLD

Minden éjjel ébreszd fel a tábornokot. Ha úgy gondolod, hogy a jók csapata áll nyerésre, jelezd felfelé mutató hüvelykujjával. Ha úgy gondolod, hogy a gonoszok állnak nyerésre, jelezd lefelé mutató hüvelykujjával. Ha nem tudod, melyik csapat áll nyerésre, jelezd oldalra mutató hüvelykujjával. Altasd vissza a tábornokot.



## FŐPAPNŐ

Minden éjjel megtudod, hogy a mesélő szerint melyik játékosal kellene leginkább beszélned.



„A személyiség mögött egy élet rejtőzik, mely álarcként ölti magára a személyiségeket. Előfordul, hogy az élet leveszi az álarcot, és a mélység a mélységnek ad választ.”

**A** FŐPAPNŐ megérzés alapján cselekszik.

- ♦ A főpapnő kaphatja információként többször is egymás után ugyanazt a játékosat, de akár minden éjjel másikat is.
- ♦ Élő vagy halott játékosat is megismerhet.
- ♦ A jók vagy a gonoszok csapatába tartozó karaktert is megismerhet.
- ♦ Nincsenek olyan objektív kritériumok, amelyek meghatároznák, hogy a mesélőnek melyik játékosat kell megmutatnia a főpapnőnek. A mesélő megítélésén múlik, hogy mit gondol, mi lesz a leghasznosabb a főpapnőnek és általában a jók csapatának. Megmutathat olyan játékosat, akitől megszerezhetnek valamilyen fontos, még fel nem tárt információt. Vagy olyan gonosz játékosat, akinek a blöffje nem állja meg a helyét. Vagy olyan játékosat, aki megbízható, ezért jobban kellene hinniük neki. Vagy olyat, aki a jók közé tartozik, de rossz nyomon jár, ezért segítségre szorul. Vagy bármit, amit jónak lát.

### PÉLOÁK

Az első éjjel a mesélő Istvánt mutatja meg a főpapnőnek. István a séf, és hasznos információkat oszthat meg a többiekkel. A második éjjel Marcsit mutatja meg. Marcsi a goblin, és a mesélő szerint a főpapnőnek az lenne a leghasznosabb, ha beszélne vele, hogy ez minél hamarabb kiderüljön. A harmadik éjszakán a mesélő Danit mutatja meg. Dani a részeg, akinek téves az információja, ezért árt a jók csapatának.

A mesélő három egymást követő éjszakán is Annát mutatja meg a főpapnőnek. Anna a szent, és a jók csapata igyekszik őt kivégezni. Az utolsó éjszaka a mesélő Csabát mutatja meg a főpapnőnek. Csaba az ördögfióka, és az állításai több jó játékoséval ellentmondásban állnak.

### ÍGY HASZNÁLD

Minden éjjel ébreszd fel a főpapnőt. Mutass rá egy játékosra, majd altasd vissza a főpapnőt.







## VADÁSZ

Játékonként egyszer, éjjel válassz egy élő játékost: ha a királynőt választod, játékon kívüli városlakóvá válik.

[+a királynő]



„A kunyhóm jól fűtött, biztonságos menedék. A fejszém az ájtónál, a szízmám a tűznél szárad, és gyöngyözve forr a jávorszarvas pörkölt... De mi ez? Egy sikoly visszhangzik végig a völgyön! Az eső, a sár és a métsző, hideg szél elfedi a farkasok szagát, de én jól ismerem az utat, és nem inognak meg a lépteim. Rögvest ott vagyok.”

**A** VADÁSZ, ha sikerrel jár, megmenti a királynőt, mielőtt a csatlósok megtalálnák.

- ◆ A királynő a vadász nélkül is játékban lehet, viszont ha a vadász játékban van, az előkészületek során a királynőt is hozzá kell adni. Ha a királynő már játékban van, a vadász miatt nem kell egy újabb királynőt hozzáadni.
- ◆ Ha a vadász éjszaka helyesen választja ki a királynőt, az egy játékon kívüli városlakóvá változik. A mesélő dönti el, hogy melyik szerepet kapja. A királynő tudomást szerez róla, hogy mi az új karaktere.
- ◆ Amikor a királynő másik városlakóvá válik, megkapja az új karakterének képességét, a régit pedig elveszíti.
- ◆ A vadász csak egyszer tippelhet, és csakis éjszaka.
- ◆ A csatlósok is összesen egyszer tippelhetnek, nekik napközben, nyilvánosan kell ezt megtenniük. Ha egy csatlós eltalálja, ki a királynő, a gonoszok győznek. Ha egy csatlós tévesen tippel, akkor elhasználta ezt a lehetőséget, ezt követően ezen a módon nem győzhetnek akkor sem, ha egy másik csatlós helyesen tippel.
- ◆ Ha a királynő részeg vagy mérgezett, de a vadász józan és egészséges, a királynő ugyanúgy átváltozhat másik városlakóvá.

## PÉLDÁK

A vadász az első éjszakán felébred, de nem használja a képességét. A második éjszakán helyesen választja ki a királynőt, aki nemessé változik, és még ugyanezen az éjszakán megismer három játékost, akik közül egy gonosz.

A vadász Robit választja. Robi a kórista, így semmi sem történik. A vadász nem ébred fel többször éjszaka.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során, mielőtt a karakterjelölőket a húzózsákba helyeznéd, ha a királynő még nincs játékban, távolítsd el az egyik városlakó karakterjelölőjét, és add hozzá a királynőt.

Minden éjjel ébreszd fel a vadászt.

Ha megrázza a fejét, altasd vissza.

Ha egy játékosra mutat, altasd vissza. A vadász ezzel elveszíti a képességét – jelöld meg a **NINCS KÉPESSÉG** emlékeztetővel, és távolítsd el az éjszakai jelölőjét az éjszakai segédletről. Ha a királynőre mutatott, ébreszd fel a királynőt, mutasd meg neki az **EZ VAGY MOSTANTÓL** lapkát, majd egy játékban nem lévő városlakó karakterjelölőjét, végül altasd vissza. Megkapja az új városlakó képességét, cseréld le a királynő karakterjelölőjét az új karakter jelölőjére.



## KIRÁLY

Minden éjjel, ha a halottak legalább annyian vannak, mint az élők, tudomást szerzel egy élő karakterről.

A démon tudja, hogy te vagy a király.



„A halálos viszály különös dallamai között,  
A rejtély és fájdalom fűszerezte éjben  
A sorshosszú színes élet bilincses örömei hevernek,  
S kertjüket minden egyes festett arc felbukkanása virágba borítja.”

**A** KIRÁLY tudomást szerez róla, hogy melyik karakterek vannak még életben.

- ◆ A király néhány éjszaka elteltével szerzi meg ezt a képességet – amint a halott játékosok legalább annyian lesznek, mint az élők.
- ◆ A játék elején a démon megtudja, hogy ki a király. Ha a király menet közben kerül játékba, a démon azon az éjszakán tudja meg, hogy ki ő.
- ◆ Lehetséges, hogy a király nem marad életben addig, hogy használni tudja a képességét. Amint a halott játékosok száma eléri vagy meghaladja az élő játékosokét, a király minden éjjel tudomást szerez egy élő karakterről.
- ◆ Tudomást szerezhet jó vagy gonosz karakterekről, és ugyanarról a karakterről akár többször is.
- ◆ Előfordulhat, hogy nincs kórista a játékban. Ha viszont van, és életben van, amikor a démon megöli a királyt, a kórista megtudja, hogy ki a démon.

## PÉLDÁK

Lilla a király. Tizenkét játékos van életben, egy pedig halott. A második éjszakán nem tud meg semmit. A harmadik éjszakán sem tud meg semmit. A negyedik napon hét halott és hat élő játékos van. A negyedik éjszakán Lilla megtudja, hogy a besúgó életben van. Az ötödik éjszakán megtudja, hogy a boszorkány életben van.

A démon tudja, hogy Krisztián a király. Klári azt állítja, hogy kórista, de valójában komornyik. A démon kockáztat, és megöli Krisztiánt. Ha Klári tényleg a kórista lett volna, most megtudta volna, hogy melyik játékos a démon.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel a demont. Mutasd meg neki az **EZ A JÁTEKOS** lapkát, majd a király jelölőjét, ezután pedig mutass rá a királyra. Altasd vissza a demont.

Amikor a halott játékosok száma eléri vagy meghaladja az élőkét, tegyél egy éjszakai jelölőt a királyhoz az éjszakai segédleten.

Minden éjjel, amikor van éjszakai jelölője az éjszakai segédleten, ébreszd fel a királyt. Mutasd meg neki az egyik élő játékos karakterjelölőjét. Ezután altasd vissza.

Fontold meg alaposan, hogy melyik karakter jelölőjét mutatod meg a királynak. Ne félj értékes információt adni neki. A legtöbb király meghal az utolsó nap előtt. Aki az utolsó napig életben marad, általában megnyeri a játékot, és ez rendben is van így.





## LOVAG

Első éjjel megtudod 2 játékosról, hogy egyikük sem a démon.



„A hazugság labirintus, amelyben előbb-utóbb eltéved az odakeveredett bűnös lélek.”

**A** LOVAG néhány játékosról tudja, hogy nem démon.

- ♦ Az első éjszakan megtudja két játékosról, hogy nem démonok.
- ♦ Az ezt követő éjszakákon már nem tud meg semmi újat.
- ♦ A megismert játékosok között lehet városlakó, kívülálló vagy akár csatlós is, a lovag nem szerez tudomást róla, hogy ezek közül melyik típusba tartoznak.

### PÉLOÁK

Csaba a sírásó, Dani az ördögfióka és Balu a jósnő. A mesélő Csabát és Balut mutatja meg a lovagnak.

Marcsi a Vortex és Krisztián az alkimista. A mesélő Marcsit és Krisztiánt mutatja meg a lovagnak. Mivel a Vortex képessége miatt a lovagnak hamis információt kell kapnia, ezért a megmutatott játékosok egyike a démon lesz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során jelölj meg két játékos, akik egyike sem a démon, a lovag ISMERI emlékeztetőivel.

Az első éjszaka során ébreszd fel a lovagot. Mutass rá a megjelölt két játékosra. Ezután altasd vissza a lovagot.



## FARKASEMBER

Minden éjjel\* válassz egy élő játékost.  
Ha jó, meghal, és a démon nem öl meg senkit ma éjjel.  
Egy jó játékos gonosznak tűnik.



„A civilizáció vékony máza alatt üvöltő örület rejtőzik.”

**A** FARKASEMBER éjszaka portyázik, és gyilkolja az ártatlanságot, miközben a démon odabent rejtőzködik.

- ♦ A farkasembernek minden éjjel választania kell egy élő játékost. Ha halott játékost választ, a mesélő megrázza a fejét jelezve, hogy válasszon újra.
- ♦ Ha a farkasember által kiválasztott játékos a jók közé tartozik, akkor meghal, és a démon nem tud ölni ezen az éjszakan.
- ♦ Ha a gonoszok közé tartozik, akkor nem hal meg, a démon pedig a szokásos módon ölhet éjszaka.
- ♦ Ha a farkasember megtámad egy jó játékost, de az nem hal meg, a démon szintén a szokásos módon ölhet éjszaka.
- ♦ Amíg a farkasember életben van, egy jó játékos gonosznak tűnik. A farkasember őt nem tudja megölni.
- ♦ Az, hogy gonosznak tűnik, nem befolyásolja a győzelmi feltételeket. Az a jó játékos, aki gonosznak tűnik, továbbra is a jók csapatával együtt győz vagy veszít.

### PÉLOÁK

A farkasember megtámadja a tábornokot. A tábornok meghal. Ugyanezen az éjszakan később az ördögfióka megtámadja az amnéziást. Az amnéziás nem hal meg, mert az ördögfióka nem tud ölni ezen az éjszakan.

A farkasember megtámadja a földművest. A földműves meghal, és egy másik jó játékos földművessé válik. A szemfényvesztőt előző éjjel megmérgezte a Pukka, de ma éjjel nem hal meg, mert a Pukka nem tud ölni.

A farkasember megtámadja a keresztapát. A keresztapa nem hal meg, mivel ő gonosz. A farkasember megtámadja a fanatikus, aki a farkasember képessége miatt gonosznak tűnik. A fanatikus nem hal meg. A démon megtámadja a farkasembert, aki meghal.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során jelölj meg egy jó játékost a farkasember TÉVMANCS emlékeztetőjével.

Az első éjszaka kivételével minden éjjel ébreszd fel a farkasembert. Rámutat egy játékosra. Ezután altasd vissza. Ha a kiválasztott játékos a jók közé tartozik, akkor meghal – jelöld meg a farkasember HALOTT emlékeztetőjével. Azon az éjszakan ébreszd fel a demont, ahogy szoktad, de a démon nem tud ölni. Ha a farkasember által választott játékos gonosz, semmi sem történik.







## SZEMFÉNYVESZTŐ

A démon azt hiszi, hogy csatlós vagy.  
A csatlósok azt hiszik, hogy démon vagy.

„1... 2... Abra... 3... 4... kadabra... <puff!>

És amint látják, hölgyeim és uraim,  
Farnsworth kapitány zsák aranya eltűnt!

Köddé vált! Minden nyom nélkül!

Köszönöm a figyelmüket, mindenkinek jó éjszakát!”

A SZEMFÉNYVESZTŐ összezavarja a gonosz játékosokat azzal kapcsolatban, hogy ki a gonosz és ki nem az.

- ◆ Az első éjszakán a csatlósok két démonról is tudomást szereznek: a mesélő a valódi demont és a szemfényvesztőt is démonként mutatja meg nekik.
- ◆ Az első éjszakán a démon azt az információt kapja a szemfényvesztőről, hogy ő az egyik csatlósa.
- ◆ A szemfényvesztő nem ébred fel, hogy bármilyen információt kapjon.
- ◆ A mesélő tetszőleges sorrendben mutathat rá a szemfényvesztőre és a gonosz játékosokra, így a gonoszok nem fogják tudni, melyik játékos a szemfényvesztő.
- ◆ Ha a máktermesztő is játékban van, és a démon és a csatlósai csak a halálakor szereznek tudomást egymás kilétéről, a szemfényvesztő képessége is azon az éjszakán lép működésbe, mintha az lenne az első éjszaka.

### PÉLDÁK

István a leviatán, Anna pedig a szemfényvesztő. A csatlósok felébrednek, és megtudják, hogy vagy István, vagy Anna a démon. István a vészmadár, az orgyilkos és a szemfényvesztő játékosokról is azt az információt kapja, hogy ők a csatlósai.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel a csatlósokat. Mutasd meg nekik az Ő A DÉMON lapkát, majd mutass rá a démonra és a szemfényvesztőre. Végül altasd vissza a csatlósokat.

Az első éjszaka során ébreszd fel a demont. Mutasd meg neki az ŐK A CSATLÓSAID lapkát, majd mutass rá az összes csatlósra és a szemfényvesztőre. Mutasd meg az EZEK A KARAKTEREK NINCSENEK JÁTÉKBAN lapkát, és három megfelelő karakterjelölőt, majd altasd vissza a demont.

A fentieket a Csatlósok információja és a Démon információja szokásos lépései helyett végezd el.



## ÉJJELIŐR

Játékonként egyszer, éjjel válassz egy játékost:  
megtudja, hogy te vagy az éjjeliőr.

„Hideg és magányos az éjszaka, de itt van nekem társaságnak a Hold,  
a csillagok, a friss, csípős szél és a csizmatalp halk nesze a kockaköveken. Nicsak, amott gyertyafény pislákol egy homályos ablakban...”

A Z ÉJJELIŐRT ismeri az egyik játékos.

- ◆ Éjszaka az éjjeliőr kiválaszt egy játékost. Ez a játékos felébred, és megtudja, hogy melyik játékos az éjjeliőr.
- ◆ Az éjjeliőr és a kiválasztott játékos nem teremtenek szemkontaktust, külön-külön ébrednek fel.
- ◆ Az éjjeliőr szabadon dönthet, hogy melyik éjszakán használja fel a képességét.

### PÉLDÁK

Robi az éjjeliőr. Kiválasztja Krisztiánt. Krisztián megtudja, hogy Robi az éjjeliőr.

Marcsi a részeg éjjeliőr. Kiválasztja Csillát. Csilla nem ébred fel, és nem tudja meg, hogy Marcsi az éjjeliőr, mivel az éjjeliőrnek nem működik a képessége.

Balu az éjjeliőr, és a Vortex játékban van. Balu kiválasztja Annát. Anna megtudja, hogy Csaba az éjjeliőr. Bár az éjjeliőrnek működik a képessége, a mesélő mégis hamis információt ad.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel az éjjeliőrt. Vagy megrázza a fejét, vagy rámutat egy játékosra. Ezután altasd vissza.

Ha az éjjeliőr rámutatott valakire, ébreszd fel ezt a játékost, mutasd meg neki az éjjeliőr karakterjelölőjét, majd mutass rá az éjjeliőrre. Ezután altasd vissza a kiválasztott játékost. Az éjjeliőr elveszíti a képességét – jelöld meg egy NINCS KÉPESSÉG emlékeztetővel, és távolítsd el az éjszakai jelölőjét az éjszakai segédletről.







## NEMES

Első éjjel megismeresz 3 játékost,  
akik közül pontosan 1 gonosz.



„A szarkazmus valóban a szellemesség  
legalacsonyabb rendű formája.  
De a kritikájára válaszolva, uram,  
azért mégiscsak egyfajta szellemesség.”

**A** NEMES megtudja, hogy három játékos közül az egyik gonosz.

- ◆ A nemes csak az első éjszakán kapja meg ezt az információt.
- ◆ Ha a karaktert játék közben hozzák létre, akkor azon az éjszakán kapja meg az információt.
- ◆ A mesélő két jó és egy gonosz játékost mutat meg neki. Nem mutathat egy jó és két gonosz, vagy három gonosz játékost.

### PÉLDÁK

A mesélő megmutatja a nemesnek Marcsit, Zolit és Krisztiánt. Marcsi és Krisztián jók, Zoli pedig gonosz.

A mesélő megmutatja a nemesnek Danit, Robit és Balut. Dani az empata, Robi a szent, Balu pedig a zsémbes öreg, aki a nemes számára gonosznak tűnik.

A harmadik éjszakán a lápi banya nemessé változtatja Klárit. Klári megtudja, hogy Lilla, Anna vagy István gonosz. Valójában Anna gonosz kém, aki jónak tűnik, István pedig a Pó, aki szintén gonosz.

### ÍGY HASZNÁLD

Az első éjszaka előkészítésekor jelölj meg két jó játékost az ISMERI emlékeztetővel. Jelölj meg egy tetszőleges gonosz játékost a harmadik ISMERI emlékeztetővel.

Az első éjszaka során ébreszd fel a nemest. Mutass rá mindhárom ISMERI emlékeztetővel megjelölt játékosra, majd altasd vissza a nemest.



## FALU BOLONDJA

Minden éjjel válassz egy játékost: megtudod,  
hogyan jó vagy gonosz. [+0, +1 vagy +2 falu bolondja.  
A továbbiak egyike részeg].



„Kéken virít minden rózsza,  
Vörös a nefejejs szirma,  
Cseréld fel, mit látsz leírva.”

**A** FALU BOLONDJAI olyan karakterek, akik megtudják, hogy egyes játékosok melyik oldalhoz tartoznak.

- ◆ Ha többen vannak, az egyikőjük részeg – hogy melyikük, azt a mesélő dönti el a játék előkészületei során.
- ◆ A játékosok számától függetlenül lehet egy, kettő vagy három falu bolondja a játékban.
- ◆ Ha csak egy falu bolondja kerül a játékba, ő józan.
- ◆ A részeg falu bolondja is kaphat igaz információt.
- ◆ Ha az előkészületek során további falu bolondja karakterek kerülnek a játékba, ők mindig más városlakókat helyettesítenek.
- ◆ Ha a falu bolondja menet közben kerül játékba, akkor csak egy jön létre belőle.
- ◆ A falu bolondjai egyesével ébrednek fel, nem együtt.
- ◆ Ha minden józan falu bolondja kilép a játékból, a megmaradt részeg falu bolondja továbbra is részeg marad.
- ◆ Ha egy józan falu bolondja más módon részeg vagy mérgezett lesz, a részeg falu bolondja továbbra is részeg marad.

### PÉLDÁK

Dani, Csaba és Lilla a falu bolondjai. Dani részeg. Éjszaka mind Klárit választják ki, aki a Kazali. Dani azt az információt kapja, hogy Klári jó. Csaba és Lilla pedig azt, hogy Klári gonosz.

Balu és Marcsi a falu bolondjai. Marcsi részeg. Anna a gonoszok közé tartozik, és ő is falu bolondjának tettei magát. Balu kiválasztja Annát, és megtudja, hogy gonosz. Marcsi kiválasztja az eretneket, és megtudja, hogy a jók közé tartozik. Anna azt állítja, hogy Balut választotta, és megtudta róla, hogy gonosz.

### ÍGY HASZNÁLD

Az előkészületek során, mielőtt a karakterjelölőket a húzószákba helyeznéd, cseréld ki tetszésed szerint egy vagy két városlakó karakterjelölőt további falu bolondja karakterjelölőkre (nem kötelező ezt megtenned). Az első éjszaka előkészületei során, ha többen vannak, jelöld meg az egyik falu bolondját a RÉSZEG emlékeztetővel.

Minden éjjel ébreszd fel az egyik falu bolondját. Rámutat egy játékosra. Felfelé vagy lefelé tartott hüvelykujjaddal jelezd, hogy a játékos jó vagy gonosz. Ezután altasd vissza. Ismételd meg ezt, amíg a falu bolondjai mind sorra nem kerülnek.







## PRÉDIKÁTOR

Minden éjjel válassz egy játékost:  
ha csatlós, megtudja, hogy kiválasztottad.  
A kiválasztott csatlósoknak nincs képességük.



„Jobb gazdagnak és egészségesnek lenni, mint szegénynek és betegnek.”

**A** PRÉDIKÁTOR blokkolja a csatlós képességeket.

- ◆ Ha a prédikátor egy csatlóst választ, akkor a csatlós felébred, és megtudja, hogy a prédikátor kiválasztotta. Ettől kezdve amíg a prédikátor életben van, józan és egészséges, addig a csatlós nem tudja használni a képességét.
- ◆ Ha a prédikátor olyan játékost választ, aki nem csatlós, semmi sem történik.
- ◆ A prédikátor halott játékost is választhat.
- ◆ Ha a prédikátor részeg vagy mérgezett, amikor kiválaszt egy játékost, a játékost nem befolyásolja a prédikátor képessége.
- ◆ Ha a prédikátor részeg vagy mérgezett lesz, a csatlósok, akiket eddig kiválasztott, visszanyerik képességüket, amíg a prédikátor józan és egészséges nem lesz.

### PÉLDÁK

A prédikátor Zolira, a mérnökre mutat. Semmi sem történik.

A prédikátor Robira, az elmebontóra mutat. Robi felébred, megtudja, hogy a prédikátor kiválasztotta, és ettől kezdve nem ébred fel, hogy használja a képességét.

Dani a prédikátor. Rámutat Marcsira, aki a lápi banya. Marcsi felébred, megtudja, hogy a prédikátor kiválasztotta, és ezután nem ébred fel, hogy használja a képességét. A következő éjszaka a mérégkeverő Danira mutat. Dani így mérgezett lett, ezért Marcsi felébred, hogy használja a képességét.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel a prédikátort. Rámutat egy játékosra. Ezután altasd vissza. Ha egy csatlósra mutatott, jelöld meg ezt a csatlóst egy NINCS KÉPESSÉG emlékeztetővel. Ébreszd fel a csatlóst, mutasd meg neki az Ő KIVÁLASZTOTT TÉGED lapkát, majd a prédikátor jelölőjét, végül altasd vissza.

A NINCS KÉPESSÉG emlékeztetővel megjelölt csatlósoknak nincs képességük, amíg a prédikátor életben van.



## HERCEGNŐ

Ha az első napon gyanúsítasz egy játékost és kivégzik,  
a démon nem öl meg senkit aznap éjjel.



„Szavaink selyemszálakon tartott vadászsebek, drága nagyurak.  
Hadd fonja e szálakat erős igazsággá a kedvesség,  
különbben elszabadulva szétzilálják udvarunkat.”

**A** HERCEGNŐ dönti el, hogy melyik játékos hal meg először.

- ◆ A hercegnő képessége csak akkor működik, ha az általa gyanúsított játékost kivégzik. Ha másvalaki által gyanúsított játékost végeznek ki, az nem számít.
- ◆ A kivégzett játékosnak nem kell meghalnia ahhoz, hogy a hercegnő képessége működjön.
- ◆ A száműzések nem számítanak a hercegnő képességének szempontjából.
- ◆ Ha a hercegnő nappal részeg, de éjszaka már józan, akkor meggátolja, hogy a démon gyilkoljon. Ha a hercegnő nappal józan, de éjszaka részeg, akkor nem gátolja meg.
- ◆ Éjszaka a nem démon által okozott halálesetek a szokott módon megtörténhetnek.
- ◆ Éjszaka a démon ugyanúgy kiválaszt egy játékost, hogy megölje, de az nem hal meg. A démon képességének többi része – például, hogy megmérgez játékosokat, vagy hamissá teszi az információkat – a szokott módon működik.
- ◆ A hercegnő nem köteles gyanúsítani az első napján.
- ◆ Ha a hercegnő karaktere menet közben kerül a játékba, és a számára első nappal során gyanúsít egy játékost, akit kivégeznek, akkor a démon az azt követő éjszakán nem tud ölni.
- ◆ Ha a hercegnő önmagát gyanúsítja meg, és kivégzik, akkor a démon a szokott módon gyilkolhat azon az éjszakán.

### PÉLDÁK

A hercegnő meggyanúsítja a prédikátort. A prédikátort kivégzik, és meghal. Azon az éjszakán a Vortex kiválasztja a tündérmánót, aki nem hal meg. A kikiáltó megtudja, hogy ma gyanúsított egy csatlós, ami a Vortex képessége miatt hamis információ.

A negyedik éjszakán a lápi banya hercegnővé változtatja az álmodót. Azon a napon a hercegnő meggyanúsítja a fanatikust, akit kivégeznek. Az ezt követő éjszakán a Kazali kiválasztja a hercegnőt, aki nem hal meg.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a hercegnő az első napján gyanúsít egy játékost, és azt kivégzik, jelöld meg a démon a NEM ÖL emlékeztetővel.

Az ezt követő éjszakán, ha a démon felébredne, hogy válasszon egy játékost, ébreszd fel a szokásos módon. A démon által kiválasztott játékos nem hal meg.





## SUGENDZSA

Első éjjel megtudod, melyik irányban van a hozzád legközelebbi gonosz játékos. Ha mindkét irányban egyenlő távolságra vannak, a mesélő választ.



„Ez egy álom.

És az is egy álom.

Ebben a világban minden egy álom.”

**A** SUGENDZSA bízik a bal- vagy jobb oldalán ülő játékosban.

- ◆ A legközelebbi gonosz játékos az, aki a gonosz játékosok közül a legkevesebb játékosnyi távolságra ül a sugendzsától.
- ◆ Ha a gonosz játékosok „egyenlő távolságra” vannak, ez azt jelenti, hogy mindkét irányban ugyanannyi játékosnyi távolságra ül a legközelebbi gonosz játékos.
- ◆ Ha mindkét irányban ugyanakkora távolságra ül a legközelebbi gonosz játékos, akkor a mesélő eldönti, hogy milyen információt ad a sugendzsának. Ez azt jelenti, hogy tetszőlegesen az egyik vagy másik irányt mutatja meg a sugendzsának.
- ◆ A sugendzsa nem tudja meg, hogy a mesélő választott-e a két irány közül.
- ◆ A sugendzsa arról nem szerez tudomást, hogy hány játékos távolságra ül tőle a gonosz játékos.
- ◆ Ha a sugendzsa menet közben kerül játékba, akkor azon az éjszakán ébred fel, hogy információt kapjon.
- ◆ A mesélő úgy ad információt a sugendzsának, hogy ujjával a megfelelő irányba mutat – de tetszés szerint más jelzést is használhat.

## PÉLOÁK

A kintornás két játékosnyira ül a sugendzsától, annak bal oldalán. A vészmadár három játékosnyira ül a sugendzsától, annak jobb oldalán. A sugendzsa felébred, és megtudja, hogy a legközelebbi gonosz játékos tőle balra ül.

A marionett egy játékosnyira ül a sugendzsától, annak bal oldalán. Az özvegy szintén egy játékosnyira ül a sugendzsától, annak jobb oldalán. A sugendzsa felébred, és a mesélő úgy dönt, hogy azt mutatja neki, hogy tőle balra ül a legközelebbi gonosz játékos.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel a sugendzsát. Mutass az ujjaddal vízszintesen abba az irányba (jobbra vagy balra), amerre a hozzá legközelebbi gonosz játékos ül. Ha mindkét irányban azonos távolságra ül tőle a legközelebbi gonosz játékos, akkor tetszőlegesen mutass az egyik irányba. Ezután altasd vissza a sugendzsát.



## INAS

Első éjjel megismeresz 1 jó játékost.



„Hogy merészeled önagyságát bármiféle törvénysértéssel vádolni?! Jól ismerem őt, mióta csak az eszemet tudom! Már kilenc éve!”

**A** Z INAS az egyik játékosról tudja, hogy a jók közé tartozik.

- ◆ Az inas megtudja, ki ez a játékos, de nem szerez tudomást a konkrét karakteréről.
- ◆ Az inas az első éjszakán kapja meg ezt az információt.
- ◆ Ha a karaktert játék közben hozzák létre, akkor azon az éjszakán kapja meg az információt.

## PÉLOÁK

Az inas megtudja, hogy Zoli a jók közé tartozik. Zoli a sírásó.

A lápi banya inassá változtatja a máktermesztőt. Azon az éjszakán az inas megtudja, hogy Krisztián a jók közé tartozik. Krisztián a kém, és jónak tűnik.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka előkészületei során tedd az ISMERI emlékeztetőt bármely jó karakter jelölője mellé.

Az első éjszaka során ébreszd fel az inast. Mutass rá az ISMERI emlékeztetővel megjelölt játékosra, majd altasd vissza.







## TÜNDÉRMÁNÓ

Első éjjel megismeresz egy játékban lévő városlakót.  
Ha rögeszmésen állítod, hogy ez a karakter vagy,  
a halála után megkapod a képességét.



„Kertben játszani de jó. Lányok haja lobbanó,  
Fiúk fütyje harsanó. Melyik a tündérmanó?

Hölgyek, urak, mit kapok? Mi tiéd, azon osztozok,  
Mi enyém, abból nem adok, Tündérmanó én vágyok!”

**A** TÜNDÉRMÁNÓ úgy tesz, mintha ugyanaz lenne a karaktere, mint valaki másnak.

- ◆ Az első éjszakán a mesélő megmutat a tündérmanónak egy játékban lévő városlakót. A mesélő dönti el, hogy melyiket. A tündérmanó nem tudja meg, hogy melyik játékos ez a karakter.
- ◆ Ha a tündérmanó úgy tesz, mintha ő lenne ez a városlakó, akkor a városlakó halálakor megkapja annak képességét. Lehet, hogy csak egyetlen napig beszélt arról hangosan, hogy ő ez a bizonyos karakter, lehet, hogy minden nap ezt állította, esetleg hazugsággal vádolta az adott városlakót – mindig a mesélő dönti el, hogy elég meggyőző volt-e a rögeszméje.
- ◆ A mesélő nem ad információt a tündérmanónak arról, hogy az adott városlakó meghalt, és a tündérmanó új képességet kapott. Lehet, hogy tudomást szerez róla azáltal, hogy felébred éjszaka, és kap valamilyen információt, vagy a mesélő jelzi neki, hogy válasszon (egy vagy több) játékost.
- ◆ Ha a tündérmanó által megismert karakterhez tartozó játékosnak megváltozik a karaktere, majd meghal, a tündérmanó azt a városlakó képességet kapja meg, amiről tudomást szerzett, nem pedig a játékos új karakterének képességét.

### PÉLDÁK

Lilla a tündérmanó, és tudja, hogy a tábornok játékban van. Három napon át állítja, hogy a tábornok hazudik, mert valójában ő a tábornok. Ekkor a tábornokot kivégzik. Azon az éjszakán Lilla megkapja a tábornok képességét, mostantól minden éjjel információt szerez.

Dani a részeg tündérmanó. Megtudja, hogy a farkasember játékban van. A játékosok között valójában nincs farkasember, de a vészmadár annak tetteti magát. A vészmadár meghal. A mesélő, aki úgy tesz, mintha Dani megkapta volna a farkasember képességét, minden éjjel felébreszti Danit, hogy válasszon egy játékost, akit „megtámad”. A játékos azonban nem hal meg, mivel Daninak nincs farkasember képessége.

Az első napon a tündérmanó azt állítja, hogy ő a katona. Az igazi katona is azt állítja, hogy ő a katona. A tündérmanó ezt nem vitatja. Amikor a katona meghal, a tündérmanó nem kapja meg a katona képességét, mivel a mesélő úgy ítéli meg, hogy a tündérmanó nem ragaszkodott hozzá elég meggyőzően, hogy ő a katona.

### ÍGY HASZNÁLD

Az első éjszaka során jelölj meg egy városlakó karaktert a tündérmanó RÖGESZME emlékeztetőjével. Ébreszd fel a tündérmanót, mutasd meg neki ennek a városlakónak a karakterjelölőjét, majd altasd vissza.

Ha a RÖGESZME emlékeztetővel megjelölt városlakó meghal, és úgy érzed, hogy a tündérmanó valóban rögeszmésen állította, hogy ő ez a karakter, akkor cseréld ki a RÖGESZME emlékeztetőt az EZ A KÉPESSÉGE emlékeztetőre. A tündérmanó ettől kezdve rendelkezik ennek a városlakónak a képességével, és felébred, amikor az adott városlakó felébredne.





## MÁKTERMESZTŐ

A csatlósok és démonok nem ismerik egymást.  
Ha meghalsz, azon az éjjelen tudomást szereznek egymásról.



„Az erdő mélyének titkos kertjében fekete mákra lehetsz.

Ha csak megpillantod, máris elvarázsol.

S ha megérzed sűrű illatát, örökre a fény és sötétség isteneinek rabságába esel.”

**A** MÁKTERMESZTŐ megakadályozza, hogy a gonosz játékosok megismerjék egymást.

- ◆ A démon továbbra is tudomást szerez három játékon kívüli karakterről, amelyeket biztonságosan használhat blöffölésre.
- ◆ Ha a máktermesztő meghal, a démon és csatlósai tudomást szereznek egymás kilétéről úgy, mintha ez lenne az első éjszaka.
- ◆ Ha a máktermesztő részeg vagy mérgezett lesz, a démonok és csatlósok nem szereznek tudomást egymásról. Ha a máktermesztő részeg vagy mérgezett, amikor meghal, a démonok és csatlósok nem szereznek tudomást egymásról, mivel a máktermesztőnek azon az éjszakán nem működik a képessége.
- ◆ Amikor egy gonosz utazó csatlakozik a játékhoz, ő továbbra is megtudja, hogy melyik játékos a démon.

### PÉLDÁK

Az ördögfióka, a méregkeverő és a boszorkány van játékban. Az első éjszaka az ördögfióka felébred, és megismer három játékban nem lévő karaktert, de nem tudja meg, hogy melyik játékosok a csatlósai. A méregkeverő és a boszorkány nem ébrednek fel, hogy tudomást szerezzenek egymásról, és azt sem tudják meg, hogy ki a démon.

A máktermesztőt kivégzik, és meghal. Azon az éjszakán a Shabaloth megtudja, hogy melyik játékosok a csatlósai. A halott keresztapa és az élő báró felébrednek, szemkontaktust teremtenek, és megtudják, melyik játékos a Sabaloth.

A máktermesztő részeg. Az első éjszakán a gonosz játékosok a megszokott módon megismerik egymást. A negyedik éjszakán a démon megöli a máktermesztőt. A démonok és csatlósok nem ébrednek fel, hogy újra tudomást szerezzenek egymásról, mivel a máktermesztő részeg.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel a démont. Mutasd meg az **EZEK A KARAKTEREK NINCSENEK JÁTÉKBAN** lapkát, és három játékon kívüli jó karakter jelölőjét, majd altasd vissza. Hagyd ki az éjszakai segédlet „Csatlósok információja” és „Démon információja” lépéseit.

Ha a máktermesztő meghal, jelöld meg a **GONOSZ ÉBRED** emlékeztetővel. Ezen az éjszakán ébreszd fel a csatlósokat, és várd meg, hogy szemkontaktust teremtsenek. Mutasd meg nekik az **Ő A DÉMON** lapkát, majd mutass rá a démonra. Végül altasd vissza a csatlósokat. Ébreszd fel a démont, mutasd meg neki az **ŐK A CSATLÓSAID** lapkát, majd mutass rá a csatlósokra. Ezután altasd vissza a démont.

Opcionális szabály: Ha a máktermesztő részeg vagy mérgezett lesz, vagy a karakter kikerül a játékból, a démon és csatlósai mégis tudomást szereznek egymás kilétéről úgy, mintha ez lenne az első éjszaka.





## KIRÁLYLÁNY

Minden csatlós tudja, hogy játékban vagy.  
Egyikük egyszer nyilvánosan tippelhet:  
ha eltalálja, hogy te vagy az, a csapatod veszít.



„Ne nyúlj a hajadhoz, édesem.”

**A** KIRÁLYLÁNYNAK el kell kerülnie, hogy a csatlósok rátaláljanak.

- ◆ Ha egy csatlós rájön, hogy te vagy a királynő, és ezt nyilvánosan megtippeli (és ezáltal mindenki megtudja, hogy ő egy csatlós), a gonoszok győznek.
- ◆ Csak egyetlen csatlós tippelhet és csak egy alkalommal, függetlenül attól, hogy hány csatlós van játékban. Ha egy csatlós nyilvánosan tippel, és nem talál, sem az ő, sem a többi csatlós további tippjeinek nem lesz semmilyen hatása.
- ◆ Ha a démon csatlósának adja ki magát, és ezért tippel, az nem számít valódi tippelésnek. Egy csatlós ezután is tippelhet, és nyerheti a játékot.
- ◆ A csatlósok bármikor tippelhetnek.
- ◆ Ha a királynő meghal, többé nem kell félnie a csatlósoktól, mivel a halálakor elveszíti a képességét.
- ◆ Előfordulhat, hogy nincs vadász a játékban. Ha azonban van, és éjszaka helyesen választja ki a királynőt, az egy játékon kívüli városlakóvá változik, és többé már nem királynő. Megtudja, hogy mi az új karaktere, és onnantól rendelkezik annak a városlakónak a képességével.

### PÉLDÁK

Marcsi a királynő, de farkasembernek adja ki magát. A boszorkány megtippeli, hogy Marcsi a királynő. A gonoszok csapata győz.

Dani a királynő. A kanóc azt tippeli, hogy István az. Semmi sem történik, a játék folytatódik. Ezután a goblin arra tippel, hogy Dani a királynő. Semmi sem történik, a játék folytatódik.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel egyesével a csatlósokat. Mutasd meg a királynő jelölőjét, majd altasd vissza őket.

Ha a játék során bármikor egy csatlós nyilvánosan megtippeli, hogy melyik játékos a királynő, és nem találja el, jelöld meg a királynőt a **TIPP ELHASZNÁLVA** emlékeztetővel. A csatlósok további tippjeinek nincs hatása.

Ha egy csatlós a játék során bármikor nyilvánosan megtippeli, hogy melyik játékos a királynő, és eltalálja, a játék véget ér. Jelentsd be, hogy a gonoszok csapata győzött.



## GÓLEM

A játék során csak egyszer gyanúsíthatasz.  
Ha az általad gyanúsított játékos nem a démon, meghal.



„Gólem segít? Gólem zúz! Gólem segít.”

**A** GÓLEM megöli a játékos, akit meggyanúsít.

- ◆ Amikor a gólem meggyanúsít egy játékos, az azonnal meghal. A gyanúsítás folytatódik.
- ◆ Ha a gólem a demont gyanúsítja, semmi sem történik. A mesélő nem erősíti meg vagy utasítja vissza a gólem gyanúsítását, a szavazási folyamat a szokott rendben történik. Ha kifejezetten rákérdeznek, a mesélő közölheti, hogy „semmi sem történik”.
- ◆ Miután a gólem egyszer gyanúsított, akár meghalt az általa gyanúsított játékos, akár nem, többször nem gyanúsíthat a játék során. Ennek betartása a gólem feladata, nem a mesélőé. Ha szándékosan gyanúsít, amikor ezt nem tehetné meg, az csalásnak számít.

### PÉLDÁK

A gólem meggyanúsítja a máktermesztőt. A máktermesztő meghal. A gólem a játék során nem gyanúsíthat többet.

A gólem meggyanúsítja a zsémbes öreg. A mesélő úgy dönt, hogy a zsémbes öreg a démonnak tűnik. Semmi sem történik, a mesélő elkezd a szavazatokat számlálni a zsémbes öreg kivégzéséhez. A gólem a játék során nem gyanúsíthat többet.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a gólem gyanúsít egy játékos, aki nem a démon, a játékos **meghal**, majd a játék a szokott módon folytatódik. Jelöld meg a gólemet a **NEM GYANÚSÍTHAT** emlékeztetővel.

Ha a gólem a demont gyanúsítja meg, a szavazás a szokott rendben történik. (Ne mondd el, hogy miért.) Jelöld meg a gólemet a **NEM GYANÚSÍTHAT** emlékeztetővel.

Ha a gólem véletlenül újra gyanúsít, amikor ezt már nem tehetné meg, eldöntheted, hogy elfogadod-e a gyanúsítását. Általában ajánlott nem elfogadni – amíg úgy látod, hogy ezzel nem erősíted meg, hogy a gólem játékban van. Az igazságosság jegyében a magukat gólemnek kiadó játékosokat is figyelmeztess arra, hogy csak egyszer gyanúsíthatnak.







## KALAPOS

Ha meghalsz, a démon és csatlós játékosok új démon és csatlós karaktereket választhatnak maguknak.



„Egy kalap. Kép kalap. Három kalap. Nézd kalap.  
Öt kalap. Halld kalap. Hé kalap!”

**A** KALAPOS lehetővé teszi, hogy a démon és csatlós karakterű játékosok másik karaktert válasszanak.

- ◆ Minden démon és csatlós karakterű játékos dönthet úgy, hogy egy ugyanolyan típusú másik karakterre válik.
- ◆ Nem kötelező megváltoztatniuk a karakterüket.
- ◆ Ha egy játékos új karaktert választ, megkapja annak képességét – akkor is, ha az rendszeren csak az első éjszakán működne, vagy ha az olyan egyszer használatos képesség, amelyet a játékban már felhasználtak.
- ◆ Ha egy játékos másik karaktert választott, a korábbi karaktere képességének a továbbiakban nincs hatása.
- ◆ Ha egy játékos meghal, és azt követően válik kalapossá, a démon(ok) és csatlósai azon az éjszakán nem választhatnak új karaktert.
- ◆ Ha egy játékos kiválasztott magának egy karaktert, más már nem választhatja ugyanezt a karaktert. Ha valaki már kiválasztotta az adott karaktert, a játékosnak másik karaktert kell választania (még akkor is, ha a kalapos halála előtt ez volt a karaktere).

### PÉLOÁK

A kalapos meghal. Az Ojo úgy dönt, hogy No Dashii lesz, az ördög ügyvédje pedig úgy dönt, hogy skarlátruhás nővé változik.

A Vigormortis megölte a lápi banyát, majd később megöli a kalapost. Mindkét játékos úgy dönt, hogy nem változtat karaktert, hogy ne veszítsék el a Vigormortis képességének hatását.

Az orgyilkos megöl egy játékos. A kalapost kivégzik. Azon az éjszakán az orgyilkos azt választja, hogy lángelmévé válik. A korábbi lángelme megrázza a fejét jelezve, hogy nem választ másik karaktert. A mesélő megrázza a fejét, mert a lángelme karaktere már foglalt, így a játékosnak új karaktert kell választania. A játékos az orgyilkos karaktert választja. Az új orgyilkos ezután a képességével megölhet egy játékos.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a kalapos meghal, jelöld meg az ESTE TEAPARTI emlékeztetővel. Ezen az éjszakán ébreszd fel a demont és a csatlósokat. Mutasd meg nekik az Ő KIVÁLASZTOTT TÉGED lapkát, majd a kalapos karakterjelölőjét. Minden játékos vagy megrázza a fejét, vagy egy másik, a jelenlegi karakterével egyező típusú karakterre mutat. Ha ezt követően egy második játékosnak is ugyanaz lenne a karaktere, mint egy másiknak, rázd meg a fejed, és jelezd, hogy válasszon újra. Ezután altasd vissza őket. Távolítsd el az ESTE TEAPARTI emlékeztetőt. Csejéld ki a játékosok karakterjelölőit a választásuknak megfelelően.

Opcionális szabály: engedélyezheted, hogy a kalapos halálát követően a démon csatlóssá váljon, és az egyik csatlósa legyen az új démon. Némi zűrzavart okozhat a gonoszok csapatában, ahogy éjszaka hang nélkül próbálják egyeztetni, hogy ki legyen az új démon.



## ERETNEK

Aki győz, az veszít és aki veszít, az győz – akkor is, ha halott vagy.



„Miután a jégeső beszakította a tetőt és szilánkokra zúzta a katedrális ablakait, elolvad és eggyé válik a földdel, mint a haldokló báránny a sivatagi napsütésben. Így szól az örült példabeszéd.”

**A** Z ERETNEK a győzelmet vereséggé változtatja, a vereséget pedig győzelemmé.

- ◆ Ha a játék a jók csapatának győzelmével ér véget, akkor minden jó játékos veszít, és a gonoszok csapata győz.
- ◆ Ha a játék a gonoszok csapatának győzelmével ér véget, akkor a gonoszok veszítenek, és a jók győznek.
- ◆ Az eretnek képessége minden győzelmi feltételre vonatkozik, beleértve azt is, amikor csak két játékos marad életben, a démon meghal, vagy egy játékos képessége vet véget a játéknak.
- ◆ Az eretnek képessége akkor is működik, ha az eretnek halott, de nem működik akkor, ha az eretnek részeg vagy mérgezett.

### PÉLOÁK

Az első napon az eretnek nyilvánosan közli, hogy ő az eretnek. Az ezt követő éjszakán a démon megöli magát. A gonoszok csapata győz.

Az eretnek nem fedi fel a karakterét az utolsó napig. Ekkor már csak három játékos van életben. Az eretnek meggyőzi a jók csapatát, hogy végezzenek ki egy jó játékos, így csak két játékos marad életben, akik közül az egyik a démon. A jók csapata győz.

Az eretnek halott. A szentet kivégzik, a jók csapata győz.

Az eretnek mérgezett. Az orgyilkos megöli a demont. A jók csapata győz.

Az eretnek játékban van. Már csak három játékos maradt életben. A demont kivégzik. A gonoszok csapata győz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a játék véget ér, és a gonoszok győztek volna, jelentsd be, hogy a jók csapata győz, és a gonoszok csapata veszít.

Ha a játék véget ér, és a jók győztek volna, jelentsd be, hogy a gonoszok csapata győz, és a jók csapata veszít.







## REMETE

Minden kívülálló képességével rendelkezel.  
[-0 vagy -1 kívülálló]



„A föld elveszett és elfeledett helyein a lélek fénye hívogat.”

**A** REMETE nincs igazán jelen.

- ◆ A remete egyszerre rendelkezik a szkriptben szereplő összes többi kívülálló képességével. Nincsenek viszont olyan képességei, melyek a szkriptben nem szereplő kívülállókhoz tartoznak.
- ◆ Ha egy egyedi szkriptben több mint 4 kívülálló van, a remete ezeknek a képességeivel is rendelkezik.
- ◆ Ha egy kívülálló képessége a halála után is aktív marad, mint például a zsémbes öregé, a remete a halála után is megtartja ezt a képességet, de a többit nem.
- ◆ A részeg képességével rendelkező remete nem tudja magáról, hogy ő a remete. A többi kívülállóhoz tartozó képessége a szokásos módon működik. A zsémbes öreg képességével rendelkező remete más karakternek tűnhet stb.
- ◆ Ha egy kívülállóhoz tartozik valamilyen gubanc, az a gubanc a remetére is vonatkozik.
- ◆ A remete az előkészületek során eltávolíthatja önmagát a játékból, ami a szokásosnál eggyel kevesebb kívülállót eredményez. Ez esetben a démon a remete karakterét is megkaphatja a blöfföléshez.

### PÉLDÁK

Marcsi a remete – balfácán, komornyik és zsémbes öreg képességekkel. A komornyik képessége miatt minden éjjel kiválaszt egy játékost, aki az ura lesz. A hollóőr meghal, és a remete zsémbes öreg képessége miatt azt az információt kapja, hogy Marcsi a Tüphón ura. Marcsit kivégzik, így a balfácán képessége miatt ki kell választania egy játékost. Kiválasztja a varázslót. A jók csapata veszít.

Csaba a remete – a részeg, a mutáns és a szerető képességeivel. Úgy tudja, hogy ő az ördögűző, ezért minden éjjel kiválaszt egy játékost. Később azt mondja, úgy gondolja, hogy ő lehet a részeg, ezért a mesélő a mutáns képessége miatt kivégzi. A remete szerető képességének köszönhetően az alkimista ettől kezdve részeg lesz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során eltávolíthatod egy kívülálló jelölőjét, és hozzáadhatod egy városlakóét.

Amikor lehetséges, kezeld úgy a remetét, mintha a többi kívülálló lenne, például ébreszd fel éjszaka, és használd nála a többi kívülálló emlékeztető jelölőit. A remete olyan képessége esetén, amit egy játékban lévő másik kívülálló is alkalmaz, használd a remete 1, 2 és 3 emlékeztetőit.

Ha az egyes kívülálló képességek ellentmondanak egymásnak, hozz egy szabályt, ami ezt feloldja, és mondd el a csoportnak. Például egy komornyik és fanatikus képességgel is rendelkező remete esetén bejelentetted, hogy a remetének akkor kell szavaznia, amikor az ura szavaz.



## OGRE

Az első éjjel válassz egy játékost (ne magadat):  
átállsz az oldalára (nem tudod, melyik oldalra),  
akkor is, ha részeg vagy mérgezett vagy.



„<grunt> <grin> <grunt>”

**A** Z OGRE valakinek a legjobb barátja.

- ◆ Az ogre választott játékosa nem változik, akkor sem, ha az ogre részeg vagy mérgezett volt, amikor választott.
- ◆ Az ogre az első éjszaka átáll a kiválasztott játékos oldalára akkor is, ha az ogre részeg vagy mérgezett.
- ◆ Az ogre nem szerez tudomást arról, hogy az első éjjel így gonosz-szá vált-e.
- ◆ Ha az ogre más módon oldalt vált, arról a szokásos módon tudomást szerez.
- ◆ Ha az ogre menet közben kerül a játékba, akkor azon az éjszakán választ egy játékost, akinek az oldalára áll.

### PÉLDÁK

Az első éjszakán az ogre kiválasztja a démonidézőt. Az ogre így gonosszá válik, a játék további részében a gonoszok csapatába tartozik.

Az első éjszakán az ogre kiválasztja a bansheet. Az ogre így a jók csapatában marad. A harmadik éjszakán a Mefisztó gonosszá változtatja a bansheet. Az ogre jó marad.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel az ogrét. Ő rámutat egy játékosra, ezután altasd vissza. Ha egy gonosz játékosra mutatott, fordítsd fejjel lefelé az ogre karakterjelölőjét, jelezve, hogy az ogre a gonoszok közé tartozik.

Opcionális szabály: Jelöld meg az ogre által kiválasztott játékost egy **BARÁT** emlékeztetővel. Az ogre mindig ugyanazon az oldalon áll, mint a barátja. Ha az ogre barátja játék közben gonosszá vagy jóvá változik, az ogre is ezt teszi, de nem szerez róla tudomást.

Ez a szabály csak legalább 15 fős társaság esetén ajánlott, hogy a gonoszok ne kerülhessenek túlerőbe





## PESTISDOKTOR

Ha meghalsz, a mesélő kap egy csatlós képességet.



„Feküdni csak nyugodtan, kérem.  
Gyógyulásra kellene neki idő, én gondol azt. Khm, khmmm.”

**A** PESTISDOKTOR egy újabb csatlós képességet hoz a játékba.

- ◆ A mesélő dönt arról, hogy milyen csatlós képességet szerezzen.
- ◆ Ez a képesség a játék hátralévő részében érvényben marad.
- ◆ Semmi más nem változik a mesélőt illetően – nem válik gonosz-szá, nem lesz belőle játékos, nem válhat a játékosok képességei-nek célpontjává, nem szavazhat és nem gyanúsíthat.
- ◆ Ha a pestisdoktor részeg vagy mérgezett, amikor meghal, a mesé-lő nem szerez csatlós képességet – akkor sem, ha a pestisdoktor később józan és egészséges lesz.

### PÉLOÁK

A pestisdoktor meghal. A mesélő megszerzi a méregkeverő képessé-get, és a játék hátralévő részében minden éjjel kiválaszt egy játékost, akit megmérgez.

A pestisdoktort kivégzik, a mesélő megszerzi az elmebontó képessé-gét. Azon az éjszakán a lápi banya elmebontóvá változtatja a boszor-kányt. Így már két elmebontó képesség van játékban – a mesélőé és az új elmebontóé.

A pestisdoktor meghalt, a mesélő pedig két napja megkapta a kin-tornás képességét. A pestisdoktor részeg lesz a dalnok miatt. A me-sélő megtartja a pestisdoktor halálakor szerzett kintornás képessé-get, a pestisdoktor részegsége ezt nem befolyásolja.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Amikor a pestisdoktor meghal, helyezz egy csatlós ka-rakterjelölőt a grimoár bal oldalának közepére, és jelöld meg a pestisdoktor **MESÉLŐ KÉPESSÉGE** emlékeztetőjével. Vagy jelöld meg az egyik já-tékban lévő csatlóst a **MESÉLŐ KÉPESSÉGE** emlékeztetővel. Ha kell, adj hozzá egy éjsza-kai jelölőt az éjszakai segédlethez.

Amikor ennek a csatlós-nak cselekednie kel-lene, a mesélő dönt a nevében.



## POLITIKUS

Ha a csapatod főként neked köszönheti, hogy veszít, oldalt váltasz és győzöl, akkor is, ha halott vagy.



„Örülök, hogy feltetted ezt a kérdést. De tényleg.  
A VALÓDI kérdés azonban az, hogy....”

**A** POLITIKUS csapatot vált, ha az eredeti csapata veszít.

- ◆ Ha a politikus a felelős a jók csapatának vereségeért, akkor a játék végén gonosszá válik, és a gonoszokkal együtt győz.
- ◆ Ehhez nagyon komoly szerepet kell játszania a játék kimenete-lében. Általában nem elegendő, ha csak hamis információkat terjeszt, vagy szavaz a jó játékosokra – a jó játékosok közül neki kell a leginkább felelősnek lennie azért, hogy a jók veszítenek, és lehetőleg az összes gonosz játékosnál is nagyobb szerepet kell ebben játszania. A mesélő dönti el, hogy a politikus cselekedetei megfelelnek-e a feltételnek.
- ◆ Ha a jók csapata győz, a politikus a szokásos módon győzhet velük együtt.
- ◆ Egy részeg vagy mérgezett politikus nem válthat csapatot.

### PÉLOÁK

A politikus egész idő alatt próbálta kivégezni a démont, sikertele-nül. Amikor már csak három játékos van életben, a politikus meg-győzi a többieket, hogy ne végezzék ki, mivel az egyik játékos azt állítja, hogy ő a polgármester. Aznap senkit sem végeznek ki, és a gonoszok győznek, mivel az egyik csatlós adta ki magát polgármes-ternek. A politikus a gonoszokkal együtt győz.

Az utolsó napon a politikus az empatára szavaz, és azt állítja, hogy az empata gonosz. Az empata helyett a szentet végzik ki. A mesélő úgy ítéli meg, hogy a jó játékosok sokkal inkább a közös rossz dön-tésük miatt veszítettek, mint a politikus téves tanácsa miatt. A jók csapata veszít, és velük együtt a politikus is.

A politikus úgy látja, hogy a gonoszok állnak nyerésre, ezért ateis-tának adja ki magát. A mesélőt kivégzik. A gonoszok győznek, és velük együtt a politikus is.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a játék úgy ér véget, hogy a jók csapata veszít, és úgy érzed, hogy ez jelentős részben a politikus szavainak és tetteinek köszönhető, jelentsd be, hogy a politikus gonosszá vált, így ő is győzött.

Abban a ritka esetben, amikor a politikus gonosz, és nagy szerepet játszik abban, hogy a gonoszok veszítenek, jelentsd be, hogy a poli-tikus jóvá vált, és ő is győzött.







## REJTVÉNYFEJTŐ

1 játékos részeg, akkor is, ha meghalsz.

Egyszer tippelhetsz, hogy ki az. Ha kitalálsz, megtudod, ki a démon, de ha rosszul tippelsz, hamis információt kapsz.



„Ha valaki arra jut, hogy egy dolog pusztán egy másik dolog,  
az általában tévedéshez vezet. Csigavér, ne kapkodjunk.  
Ne keverjük össze az elvárásainkat a valósággal.”



**A** REJTVÉNYFEJTŐ megpróbálja kitalálni, ki részeg.

- ◆ Az egyik játékos a játék egész ideje alatt részeg. Ez általában egy városlakó, de lehet kívülálló is. Ez a játékos nem tudja magáról, hogy részeg.
- ◆ Játékonként egyszer a rejtvényfejtő megtippelheti, hogy melyik játékos az. Ezt megetheti nyilvánosan vagy privátban is. A mesélő ezután privátban közli vele az egyik játékos nevét. Ha a rejtvényfejtő helyesen tippelt, a mesélő elmondja neki, hogy melyik játékos a démon. Ha viszont rosszul tippelt, a mesélő egy másik játékos nevét közli vele.
- ◆ A rejtvényfejtő nem tudja meg, hogy a tippje helyes volt-e.
- ◆ Csak az a játékos számít helyes tippnek, aki a rejtvényfejtő képessége miatt lett részeg. A más módon részeggé vált játékosok nem számítanak.
- ◆ Ha a rejtvényfejtő meghal, az ő képessége miatt részeggé vált játékos továbbra is részeg marad. A halott rejtvényfejtő nem tippelhet, mivel a képességének ez a része nem működik a halála után.

### PÉLOÁK

Zoli a démon. Anna az empata, aki a rejtvényfejtő miatt részeg, így hamis információkat kap. A rejtvényfejtő nyilvánosan megtippeli, hogy Anna részeg, a mesélő pedig privátban elmondja neki, hogy Zoli a démon.

Csaba a démon. Balu halott, és részeg a rejtvényfejtő miatt. Marcsi él, és részeg a tengerész miatt. A rejtvényfejtő privátban Marcstippel, a mesélő pedig szintén privátban elmondja neki, hogy Krisztián a démon.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka előkészületei során jelölj meg egy tetszőleges játékost a rejtvényfejtő **RÉSZEG** emlékeztetőjével. Ez a játékos részeg lesz.

A rejtvényfejtő a játék során bármikor tippelhet egy játékosra – akár nyilvánosan, akár privátban. Ha arra a játékosra tippelt, akinek a jelölője mellett a rejtvényfejtő **RÉSZEG** emlékeztetője található, privátban mondd el neki, hogy melyik játékos a démon. Ha bármelyik másik játékosra tippelt, privátban mondd el neki egy nem démon karakterű játékos nevét. (Ne mondd el, hogy a tippje helyes volt-e.) Mindkét esetben jelöld meg a rejtvényfejtőt a **TIPP ELHASZNÁLVA** emlékeztetővel.

Bár a rejtvényfejtő képessége miatt akár egy csatlóst, vagy magát a démont is részeggé teheted, ezt csak akkor válaszd, ha ezt alaposan megfontoltad. Szinte minden esetben a legjobb, ha egy városlakó karaktert választasz.



## BESÚGÓ

Minden csatlós kap 3 karaktert a blöfföléshez.



„Jani volt az.”

**A** BESÚGÓ információt ad a gonoszok csapatának.

- ◆ A játék elején a csatlósok a démonhoz hasonlóan megismernek három játékban nem lévő karaktert.
- ◆ Ezek lehetnek ugyanazok, amelyekről a démon is tudomást szerzett, de lehetnek mások is.
- ◆ Az is előfordulhat, hogy az egyes csatlósok különböző karakterekről szereznek tudomást, de megismerhetik mind ugyanazt a három karaktert is.

### PÉLOÁK

Az első éjszakán a démon és két csatlósa megtudja, hogy az empata, a fogadós és a gölem nincs játékban.

Az első éjszakán a démon megtudja, hogy a bolond, a szerzetes és a szent nincs játékban. A lángelme megtudja, hogy a bolond, a szerzetes és a szent nincs játékban. A boszorkány megtudja, hogy a bolond, a virágáruslány és a borbély nincs játékban. A vészmadár megtudja, hogy a nemes, a mérnök és az eretnek nincs játékban.

A negyedik éjszakán a lápi banya létrehoz egy besúgót. Minden csatlós megismer három játékban nem lévő karaktert.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébressz fel egy csatlóst. Mutasd meg neki az **EZEK A KARAKTEREK NINCSENEK JÁTÉKBAN** lapkát, majd mutasd meg három játékon kívüli karakter jelölőjét. Ezután altasd vissza. Ismételd ezt addig, amíg minden csatlós sorra került.







## FANATIKUS

Ha 5 vagy több játékos van életben,  
minden gyanúsítottra szavaznod kell.



*„Szeretek veled beszélgetni. Nagyon megnyerőek a gondolataid.  
Hasonlítanak az enyémeke, azzal a különbséggel, hogy te őrült vagy.”*

**A** FANATIKUS mindig szavaz.

- ◆ Ha legalább öt játékos életben van, a fanatikusnak minden gyanúsításkor szavaznia kell. Ha négy vagy annál kevesebb játékos van életben, a fanatikus szabadon dönthet, hogy szavaz-e.
- ◆ Az utazók is élő játékosnak számítanak.
- ◆ Halottként a fanatikus ugyanúgy szavazhat, mint a többi halott játékos.
- ◆ A fanatikusnak a száműzéseket nem kötelező támogatnia.
- ◆ A fanatikusnak olyankor is szavaznia kell, ha úgy gondolja, hogy részeg, vagy mérgezett.
- ◆ Nem a mesélő feladata, hogy ellenőrizze a fanatikust. Ő maga felel a saját szavazatáért. Ha szándékosan nem szavaz, az csalásnak számít.

### PÉLDÁK

Hét játékos van életben. A fanatikus szavaz az al-sahirra, a démoni-dézőre, az ogréra és a bansheere is. A következő napon öt játékos van életben. A fanatikus szavaz a pestisdoktorra és a főpapnőre. A következő napon már csak három játékos van életben. A fanatikus szavaz a lepcsésre, de úgy dönt, hogy nem szavaz a főpapnőre.

Kilenc játékos van életben. A fanatikus halott. Három napig nem szavaz, végül, amikor már csak három játékos van életben, felhasználja a szavazatjelölőjét, hogy szavazzon a földművesre.

### ÍGY HASZNÁLD

Ha legalább öt játékos életben van, a fanatikusnak minden gyanúsítás során fel kell emelnie a kezét, hogy szavazzon.

*Ha a fanatikus véletlenül nem szavaz, ne számold bele a szavazatát.  
Ha mégis így tennél, a végeredmény magasabb lesz a kelleténél, emiatt könnyen kideríthető, melyik játékos a fanatikus, amivel hátrányos helyzetbe hozod a gonoszok csapatát. Hibák bármikor előfordulhatnak, ezért csak játsszatok tovább, és később privátban beszélj meg vele.*







## DOKI

A démon rendelkezik egy játékban nem lévő jó karakter képességével (akkor is, ha részeg vagy mérgezett). Mindketten tudjátok, hogy mi ez a képesség.



„Csillagok hidrogénje, végtelen, inert; szén, oxigén, neon gázok, mind tönkrementek. Molekuláris zűrzavar, entrópia, új kozmikus jelenségek az atomok káoszából, sűrű anyag magába roskadása.

Mindez egy aprócska üvegben.”

**A** DOKI lemásolja egy jó karakter képességét.

- ◆ Amíg a doki életben van, a démon rendelkezik egy városlakó vagy kívülálló képességével.
- ◆ Ha a démon részeg vagy mérgezett, ez a jó képessége akkor is megmarad. Ha a doki részeg vagy mérgezett, a démon átmenetileg elveszíti ezt a jó képességét.
- ◆ Ha a démon meghal, és olyan képessége van, amely halottként is működik – pl. a szerető – a démon megtartja ezt a képességét.
- ◆ Ha egy új démon jön létre, például egy skarlátruhás nő vagy egy borbély által, akkor ez az új démon kapja meg a dokitól származó képességet. Ez a képesség eltérhet az előző démon képességétől.
- ◆ Ha több élő démon van játékban, csak egyikőjük rendelkezik a dokitól származó képességgel.
- ◆ Ha a démon olyan képességet kap, ami módosítja a kezdeti beállításokat, mint például a kóristáé, az előkészületek során a szokásos módon hajtsd végre ezeket a módosításokat.
- ◆ A démon és a doki is tudomást szerez róla, hogy a démon milyen képességet kapott. A mesélő együtt vagy külön-külön is felébresztheti őket.
- ◆ A démon ezt a játékban nem lévő karaktert is megkaphatja a blöfföléshez (akinek a képességével rendelkezik).
- ◆ A démon akkor is felébred, amikor ez a jó karakter általában felébredne.

## PÉLDÁK

Az ördögfióka megkapta a szűz képességét. Az al-sahir meggyanúsítja az ördögfiókát, és azonnal kivégzik.

A Tüphón ura megkapta a szobalány képességét. Minden éjjel felébred, kiválaszt két játékost, és megtudja, hányan ébredtek fel aznap éjjel. A negyedik éjszakán a doki részeg, így a démonnak nincs szobalány képessége, ezért nem ébred fel.

A Kazali a banshee képességével rendelkezik. Éjszaka meghal, a skarlátruhás nő pedig a Kazalivá válik. A halott Kazali naponta kétszer jelölhet és szavazhat.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során, mielőtt a karakterjelölőket a húzózsákba helyeznéd, hajtsd végre minden olyan változtatást, amely zárójelben szerepel a két karakterjelölőjén. Ezután helyezd el ezt a második karakterjelölőt a démon karakterjelölője mellé.

Az első éjszaka során ébreszd fel a dokit és a demont. Mutasd meg az Ő KIVÁLASZTOTT TÉGED lapkát, majd a doki jelölőjét, végül pedig a jó karakter jelölőjét. Helyezd el ezt a második karakterjelölőt a démon karakterjelölője mellé.

Kezeld úgy a demont, mintha rendelkezne ezzel a karakter képességgel, mint a saját démon képességével.



## KANÓC

Ha kivégeznek, 3 játékos kivételével mindenki meghal.

A mesélő 10-től visszaszámol, és akire a legtöbb játékos mutat, meghal.



„Tik-tak, tik-tak... BUMM.”

**A** KANÓC egy robbanást idéz elő, amikor kivégzik, amivel a legtöbb játékost megöli.

- ◆ Ha a kanócot kivégzik, a mesélő egyesével megöli a többi játékost, amíg csak hárman maradnak életben.
- ◆ A démon is az életben maradt játékosok között lesz (különben a játék rögtön véget érne).
- ◆ Ezt követően ezen a napon már nincs további gyanúsítás vagy kivégzés. Ehelyett a mesélő visszaszámol tíztől, és minden játékos rámutat arra a játékosra, aki szerinte meghaljon. A visszaszámlálás végén a mesélő összeszámolja, kire hányan mutatnak. Döntetlen esetén a nap véget ér (és valószínűleg a gonoszok győznek, mivel a démon éjszaka megöl valakit).
- ◆ A visszaszámlálásnál a szavazatjelölővel már nem rendelkező halott játékosok is rámutathatnak valakire.
- ◆ Amíg a visszaszámlálás tart, a játékosok megváltoztathatják, hogy kire mutatnak. A számlálás végén a döntésük végleges.
- ◆ A kanóc csak akkor idéz elő robbanást, ha kivégzik. Ha más módon hal meg, például a gölem vagy a pszichopata miatt, semmi sem történik. Ha a kanócot kivégzik, de nem hal meg (pl. az ördög ügyvédje miatt), akkor is robbanást idéz elő.
- ◆ Ha egy karakter nem halhat meg, mint például a bolond vagy a tengerész, a mesélő dönthet úgy, hogy négy játékos marad életben a robbanás után.

## PÉLDÁK

Klári a kanóc. Kivégzik, ekkor robbanást idéz elő, ami megöl minden játékost, kivéve a Pót, az özvegyet és a jósnőt. Hirtelen minden játékos elkezd egymásra mutogatni, és gyözködni egymást, hogy ki legyen a célpont. A visszaszámlálás végén a mesélő azt mondja, „Stop”, és mivel a legtöbb ujj az özvegyre mutat, meghal. A gonoszok csapata győz.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Ha a kanócot kivégzik, jelentsd be, hogy a kanóc robbanást idézett elő. A kör közepén állva mutass rá a kanócra, és fordulj körbe (úgy, mint a szavazáskor). Amikor egy élő játékoshoz érsz, mondd azt, hogy „élsz”, vagy „meghalsz”. Utóbbi játékosok azonnal **meghalnak**. A kör végére három játékos maradjon életben, köztük a démon is. Ezután számolj vissza tíztől. A számlálás végén mondd azt, hogy „stop”, ekkor mindenkinek **mozdulatlanul kell maradnia**. Számold össze, melyik játékosra mutatnak a legtöbbben. Ez a játékos **meghal**. Mivel így csak két játékos marad életben, a játék véget ér, jelentsd be, hogy melyik csapat győzött.

A visszaszámlálás nyugodtan lehet hosszabb, mint tíz másodperc, számolj olyan lassan, változatos tempóban vagy drámai hangnemben, ahogy jónak látod.





## VÉSZMADÁR

Minden éjjel válassz egy játékost: ha gyanúsítod és kivégzik, a csapata veszít. Mindenki megtudja, ha új játékost választasz.



„Vigyázzatok, mert ha elég sokáig bámulunk a mélységbe, a mélység is visszanézhet ránk.”

**A** VÉSZMADÁR gyanakvást és félelmet kelt azzal kapcsolatban, hogy ki kit gyanúsít.

- ◆ Az első éjszaka során a vészmadár kiválaszt egy játékost, és erről minden játékos tudomást szerez.
- ◆ Azt is megtudják, ha a további éjszakák bármelyikén a vészmadár egy újabb játékost választ. Ha ugyanazt a játékost választja, mint az előző éjszaka, a játékosok nem kapnak információt.
- ◆ A játékosok csak azt tudják meg, hogy a vészmadár kiválasztott valakit, azt nem, hogy kit.
- ◆ Ha a vészmadár gyanúsítja az általa kiválasztott játékost, és azt kivégzik, akkor a játék véget ér, a kiválasztott játékos csapata veszít.
- ◆ Mindez csak az általa legutóbb kiválasztott játékosra vonatkozik, azokra nem, akiket korábban választott ki.
- ◆ Ha a kiválasztott játékost kivégzik, de nem hal meg, a gyanúsított játékos csapata akkor is veszít.

### PÉLOÁK

Az első éjszakán a vészmadár kiválasztja a komornyikot. Minden játékos megtudja, hogy a vészmadár új játékost választott. Napközben a vészmadár meggyanúsítja a komornyikot, akit ki is végeznek. A gonoszok csapata győz.

Éjszaka a vészmadár kiválasztja a zsonglőrt. A virágáru slány meggyanúsítja a zsonglőrt, akit kivégeznek. A játék folytatódik.

A vészmadár kiválasztja az empatát. A következő éjszakán kiválasztja a katonát. A vészmadár meggyanúsítja az empatát, akit kivégeznek. A játék folytatódik, mert ekkor már a katona van kiválasztva, nem az empatá.

Mivel a máktermesztő játékban van, a vészmadár véletlenül kiválasztja a bárót. Ezután meggyanúsítja, és a bárót ki is végzik. A jók csapata győz.

### ÍGY HASZNÁLD

Minden éjjel ébressz fel a vészmadarat. Rámutat egy játékosra. Ezután altasd vissza. Jelöld meg a kiválasztott játékost a **VÉSZ** emlékeztetővel. Ha olyan játékost választott, aki nincs megjelölve a **VÉSZ** emlékeztetővel, jelentsd be, hogy „a vészmadár választott egy játékost”. (Ebből mindenki tudni fogja, hogy a vészmadár életben van, és új játékost választott.)

Ha a vészmadár meggyanúsítja a **VÉSZ** emlékeztetővel megjelölt játékost, és azt kivégzik, jelentsd be, hogy a játék véget ért, és azt is, hogy melyik csapat győzött.



## GOBLIN

Ha a gyanúsításodkor nyilvánosan bejelentet, hogy te vagy a goblin, és még ezen a napon kivégeznek, a csapated győz.



„Nem akarnál belekötni egy goblinba. Ebben egész biztos vagyok. Egyébként... kaphatok még egy szelet sütit?”

**A** GOBLIN bosszút áll, ha a város tudatosan kivégzi őt.

- ◆ Ha a goblint kivégzik, a gonoszok győznek.
- ◆ ...de csak akkor, ha a gyanúsítását követően, ám még a szavazás megkezdése előtt nyilvánosan bejelenti, hogy ő a goblin. A jó játékosoknak tisztában kell lenniük vele, mit kockáztatnak.
- ◆ Ha a kivégzésre úgy kerül sor, hogy a gyanúsítását követően a goblin nem jelentette be nyilvánosan, hogy ő a goblin, akkor meghal, és a játék a szokásos módon folytatódik.
- ◆ A goblin képessége csak akkor működik, ha aznap jelentette be, hogy ő a goblin. Ha ezt az előző vagy még annál is korábbi napon jelentette be, az nem számít.
- ◆ Bármelyik játékos tetszőlegesen bejelentheti, hogy ő a goblin, amikor gyanúsítják.

### PÉLOÁK

Krisztián a goblin. Zoli őt gyanúsítja, mire Krisztián bejelenti, hogy ő goblin. A szavazatok összeszámolása után halálra ítélik. Ezután más játékosokat is gyanúsítanak, de ők kevesebb szavazatot kapnak, így Krisztián lesz az, akit kivégeznek. A gonoszok csapata győz.

Csaba a művész. Amikor gyanúsítják, bejelenti, hogy ő a goblin. Kivégzik, és a játék folytatódik.

Dani a goblin. Az előző két nap folyamán bejelentette, hogy ő a goblin, de ma nem szólt erről. Kivégzik. A játék folytatódik.

### ÍGY HASZNÁLD

Ha a goblin – miután gyanúsították, de még a szavazás megkezdése előtt – azt állítja, hogy ő a goblin, jelentsd be te is, hogy mindenki hallja. („Ez a játékos azt állítja, hogy ő a goblin.”) Helyezd a **BEJELENTETTE** emlékeztetőt a goblin jelölője mellé.

Ha a goblint kivégzik, és a jelölője mellett ott a **BEJELENTETTE** emlékeztető, jelentsd be, hogy a gonoszok csapata győzött.

Ha egy más karakterű játékos azt állítja, hogy ő a goblin, amikor gyanúsítják, tégy úgy, mintha az lenne. Jelentsd be a csoportnak, hogy ez a játékos azt állítja, hogy ő a goblin, és tégy úgy, mintha egy emlékeztetőt tennél a jelölője mellé a grimoárban.





## HÁRPIA

Minden éjjel válassz két játékost: másnap az első játékosnak az lesz a rögeszméje, hogy a második gonosz, különben egyikük vagy mindkettőjük meghalhat.



„Nem láttam még ily szép napot,  
sem ily szörnyű szárnyas jelenést, melynek árnya ránk vetül.”

A HÁRPIA viszályt és bizalmatlanságot kelt a jó játékosok között.

- ◆ Éjszaka a hárpia egyesével kiválaszt két játékost.
- ◆ A kiválasztott játékosokra egészen addig hat a hárpia képessége, amíg a hárpia nem cselekszik a következő éjjel.
- ◆ Ha a mesélő úgy dönt, a hárpia képességével megölheti bármelyik, vagy akár mindkét kiválasztott játékost is.
- ◆ A hárpia halott játékost is választhat. Ebben az esetben a mesélő csak az élő játékost ölheti meg, mivel a halott játékosok nem halhatnak meg újra.
- ◆ Ha a mesélő mindkét játékost megöli a hárpia képessége miatt, és a haláluk sorrendjének van jelentősége, a mesélő tetszése szerint dönthet erről.

## PÉLDÁK

A hárpia kiválasztja a szerzetest és a mérnököt. A szerzetes azt állítja, hogy ő a nyomozó, aki látta a mérnök karakterét, és igyekszik meggyőzni a többieket, hogy végezzék ki. Amikor kérdőre vonják, ragaszkodik az álláspontjához, hogy a mérnök az információi szerint valószínűleg gonosz, így elkerüli a halált.

A hárpia kiválasztja a halottlátót és a halott alkimistát. A halottlátó arra biztatja a többieket, hogy bízzanak az alkimistában, mert a halottlátó képessége azt mutatja, hogy nem gonosz. A mesélő bejelenti, hogy a halottlátó meghalt.

A hárpia kiválasztja Lillát és Klárit. Lilla nem próbálja meggyőzni a jók csapatát, hogy Klári gonosz. A mesélő Lillát és Klárit is megöli.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel a háрпиát. A hárpia egymás után rámutat két játékosra. Az első játékost jelöld meg a RÖGESZMÉS, a másodikat a MÁSIK emlékeztetővel. Altasd vissza a háрпиát. Ébreszd fel a RÖGESZMÉS emlékeztetővel megjelölt játékost. Mutasd meg neki az Ő KIVÁLASZTOTT TÉGED lapkát, majd a hárpia jelölőjét, majd mutass a MÁSIK jelölésű játékosra. Altasd vissza a játékost.

Ha a következő nap során a RÖGESZMÉS jelölésű játékos nem állítja elég rögeszmésen, hogy a MÁSIK jelölésű játékos gonosz, bármelyiküket vagy akár mindkettőjüket megölheted.



## MARIONETT

Azt hiszed, hogy jó karakter vagy, pedig nem így van. A démon tudja, hogy ki vagy. [A démon a szomszédod]



„Szavak, üres szavak. Ez minden, amire támaszkodhatunk.”

A MARIONETT nem tudja magáról, hogy csatlós.

- ◆ A játékos egy városlakó vagy kívülálló karaktert húz a húzózsák-ból, de titokban ő a marionett.
- ◆ A marionett a démon közvetlen szomszédja.
- ◆ A démon tudja, hogy melyik játékos a marionett.
- ◆ Az első éjszakán a marionett nem ébred fel, hogy megismerje a többi gonosz játékost, a többi csatlós pedig nem szerez róla tudomást, hogy ki a marionett.
- ◆ Az a jó képesség, amit a marionett a sajátjának hisz, valójában nem működik, de a mesélő úgy tesz, mintha működne. Úgy kezel, mint a részeg.
- ◆ A marionett gonosznak és csatlósna tűnik.
- ◆ A marionett nem ébred fel olyan képességek miatt, amelyekből kiderülne, hogy csatlós (például a besúgó, a prédikátor, a szörnyecske, a máktermesztő, a kalapos vagy a királylány miatt).

## PÉLDÁK

Marcsi a marionett, de azt hiszi magáról, hogy ő a sírásó. Minden éjjel felébred, hogy megtudja, ki halt meg aznap, de az információi gyakran tévesek. A játék felénél a démon elmondja neki, hogy ő a marionett.

Robi a démon. Elmondja Annának, hogy ő a marionett. De Robi hazudik, valójában nincs marionett a játékban.

Krisztián a démon. Elmondja Balunak, hogy ő a marionett. Balu azt hiszi, ő a jósnő, pedig nem az. Balu nem hisz Krisztiánnak, és eléri, hogy kivégezzék. A jók csapata győz.

## ÍGY HASZNÁLÓ

A játék előkészítése során, mielőtt a karakterjelölőket betennéd a húzózsákba, cseréld ki a marionett karakterjelölőjét egy városlakóéra.

Ha három csatlós van a játékban, cseréld ki egy másik csatlós jelölőjét is egy városlakóéra. Ebben az esetben az első éjszaka során cseréld ki az egyik jó játékos jelölőjét egy játékban nem lévő csatlóséra. Ébreszd fel ezt a játékost, mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd a csatlós karakterjelölőjét, majd ismét az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, és a lefelé tartott hüvelykujjadat, végül altasd vissza. Ez a játékos mostantól egy gonosz csatlós. (Ezzel biztosítod, hogy a húzózsákba csak egyetlen csatlós jelölője kerüljön, vagyis, hogy a démon egyik szomszédja mindenképp egy jó játékos legyen.)

Az első éjjel jelöld meg a démon mellett ülő (egyik) jó játékost az Ő A MARIONETT emlékeztetővel. Ébreszd fel a démont, mutass rá a megjelölt játékosra, mutasd meg a démonnak a marionett karakterjelölőt, majd altasd vissza a démont.

Kezeld úgy a marionettet, mintha részeg lenne. Ébreszd fel, amikor az eredeti jó karakterének fel kellene ébrednie, kaphat hamis információt, ne ébreszd fel a Csatlósok információja lépés során stb.





## MEFISZTÓ

A játék kezdetén megismeresz egy titkos jelszót. Az első jó játékos, aki ezt kimondja, a következő éjjel gonosszá válik.



„Ami szívből jön,  
csak arra dobbannak meg más szívek.”

**A** MEFISZTÓ választás elé állítja a jó játékosokat, hogy átáll-  
nake a gonosz oldalra.

- ◆ Az első éjjel a Mefisztó megtud egy titkos jelszót a mesélőtől.
- ◆ Ha egy jó játékos – akár nyilvánosan, akár privátban – kimondja ezt a jelszót, azon az éjszakán gonosszá válik. A mesélőnek mindenképp hallania kell, hogy a játékos kimondja ezt a jelszót, mielőtt gonosszá változtatja.
- ◆ A Mefisztó nem szerez róla tudomást, hogy a játékos gonosszá válik. A jó játékos azon az éjszakán, amikor gonosszá válik, tudomást szerez erről.
- ◆ Ha a Mefisztó éjszaka józan és egészséges, a jó játékos akkor is gonosszá válik, ha a Mefisztó részeg vagy mérgezett volt, amikor a jó játékos kimondta a titkos jelszót. Ha a Mefisztó részeg vagy mérgezett azon az éjszakán, amikor a jó játékos gonosszá változna, a játékos jó marad. A Mefisztó ezzel elhasználta a képességét, később már senkit nem változtathat gonosszá.

### PÉLOÁK

A Mefisztó elmondja a borbélynak, hogy a „Csipkerózsika” a titkos jelszó. A borbély később nyilvánosan azt mondja, hogy „úgy aludt az előző éjjel, mint Csipkerózsika”. A borbély azon az éjszakán gonosszá változik.

A Mefisztó elmondja a polgármesternek a titkos jelszót. A polgármester úgy dönt, hogy inkább a jók csapatában marad, és elmondja a többieknek, hogy ki a Mefisztó.

A Mefisztó privátban elmondja a titkos jelszót a besúgónak. A besúgó felkeresi a mesélőt, és privátban kimondja a jelszót. Azon az éjszakán a Mefisztó részeg lesz az udvaronc miatt. A besúgó jó marad.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során írd fel egyetlen szót egy papírlapra, a telefonba vagy más eszközre. Az első éjszaka során ébreszd fel a Mefisztót, mutasd meg neki ezt a szót, majd altasd vissza.

Amikor először meghallod, hogy egy jó játékos kimondja ezt a titkos jelszót, jelöld meg a GONOSSZÁ VÁLIK emlékeztetővel.

Ha éjjel van GONOSSZÁ VÁLIK emlékeztetővel megjelölt játékos, ébreszd fel. Mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd a lefelé fordított hüvelykujadat. Ezután altasd vissza. Fordítsd fejjel lefelé a karakterjelölőjét. (Ez jelzi, hogy a gonoszok közé tartozik.) A Mefisztó ezzel elveszíti a képességét – jelöld meg a NINCS KÉPESÉG emlékeztetővel, és távolítsd el az éjszakai jelölőjét az éjszakai ségedletről.

Jelszónak válassz olyan nem szokványos szót, amit senki nem fog véletlenül kimondani. Ez akár egy nem létező, általad kitalált szó is lehet. A móka abban rejlik, hogy a Mefisztó vállalja-e a kockázatot, és meg tudja-e győzni titokban egy jó játékos, hogy az átálljon a gonoszok közé, nem pedig abban, hogy egy jó játékos szándékolatlanul oldalt váltson.



## KINTORNÁS

A szavazás csukott szemmel, titkosan történik. Minden éjjel válassz, hogy részeg leszel-e alkonyatig vagy sem.



„Muzsikámra táncolj egyre,  
Homály boruljon szemedre.”

**A** KINTORNÁS titkossá teszi a szavazásokat.

- ◆ A gyanúsított kivégzésére a játékosok csukott szemmel szavaznak.
- ◆ A mesélő csendben számolja össze a szavazatokat, és nem mondja el, hogy hányan szavaztak a gyanúsítottra.
- ◆ Azt sem mondja el, hogy az illető halálra lett-e ítélve.
- ◆ Az utolsó szavazást követően a mesélő a szokásos módon elmondja, hogy melyik játékost végzik ki.
- ◆ A halott játékosok, ha van szavazatjelölőjük, egyszer szavazhatnak. A szavazatjelölőjüket nem a szavazás során, hanem csak a nap végén kell beadniuk.
- ◆ Ha a kintornás részeg, a szavazás a szokásos módon, nyitott szemmel történik. A mesélő nem ad információt arról, hogy a kintornás életben van-e. Az ezt követő éjszakán a kintornás dönt, hogy a következő napon józan lesz vagy ismét részeg.

### PÉLOÁK

Nyolc játékos van életben. A nemeset gyanúsítják. Minden játékos becsukja a szemét a szavazáshoz, a nemes öt szavazatot kap. Ezután az ördögfiókat gyanúsítják. Szintén csukott szemmel szavaznak, az ördögfióka hét szavazatot kap. Végül a tündérmanót gyanúsítják. Rá is csukott szemmel szavaznak, a tündérmanó négy szavazatot kap. A gyanúsítások lezárása után a mesélő bejelenti, hogy Danit (az ördögfiókat) kivégzik és meghal, és hogy ezzel a jók csapata győzött.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden éjjel ébreszd fel a kintornást. Vagy bólint, vagy megrázza a fejét. Ha bólint, jelöld meg a RÉSZEG emlékeztetővel. Ezután altasd vissza.

Ha egy játékost gyanúsítanak, és a kintornás józan, a szavazás megkezdése előtt kérd meg a játékosokat, hogy mindenki csukja be a szemét. Ha megkérdezik, hogy miért, mondd el, hogy a kintornás játékban van. Csendben, magadban számold össze a szavazatokat. Ne áruld el, hogy hányan szavaztak a játékosra, és azt se, hogy halálra van-e ítélve. Ha elegendő szavazat gyűlt össze a kivégzéséhez, jelöld meg a HALÁLRA ÍTÉLT emlékeztetővel. Szólj a játékosoknak, hogy nyissák ki a szemüket, és kérdezd meg, hogy szeretnének-e mást is gyanúsítani.

Miután a gyanúsítások befejeződtek, jelentsd be, hogy a HALÁLRA ÍTÉLT emlékeztetővel megjelölt játékost kivégzik.

Minden alkonyatkor távolítsd el a RÉSZEG emlékeztetőt.

A játékosok semmilyen módon nem hozhatják egymás tudomására, hogy ki szavazott, pl. érintéssel vagy hangadással. A szavazás titkos.





## PSZICHOPATA

Minden nappal, a gyanúsítások előtt nyilvánosan választhatsz egy játékost, aki meghal. Ha kivégeznek, csak akkor halsz meg, ha veszítesz kő-papír-ollóban.



„Meglepetés!”

**A** PSZICHOPATA fényes nappal öl.

- ◆ A nap folyamán, ha bejelenti, hogy ő a pszichopata, és nyilvánosan kiválaszt egy játékost, az a játékos meghal. Ezt naponta csak egyszer teheti meg, és csak a gyanúsítások megkezdése előtt.
- ◆ A pszichopátának, ha nem akarja, nem kell használnia ezt a képességét.
- ◆ A pszichopátát a szokásos módon lehet gyanúsítani, és a szavazás is a szokott módon történik. Azonban nem biztos, hogy meghal, amikor kivézik. Kő-papír-ollót játszik azzal a játékosal, aki gyanúsította, és csak akkor hal meg, ha az őt gyanúsító játékos győz. Ha a pszichopata győz, vagy ha döntetlen az eredmény, akkor életben marad.
- ◆ A pszichopata kivégzése ugyanúgy a napi egyetlen kivégzésnek számít. Aznap más játékost már nem lehet gyanúsítani vagy kivégezni.
- ◆ Ha a pszichopata más módon hal meg, például a démon öli meg, akkor nincs kő-papír-olló, csak egyszerűen meghal.

### PÉLDÁK

Az első napon Csilla bejelenti, hogy ő a pszichopata, és Klárit választja. Klári meghal.

A pszichopata úgy dönt, hogy megöli a tengerészt. A tengerész józan, tehát nem hal meg. A pszichopata ezen a napon már nem használhatja újból a képességét.

A borbély gyanúsítja a pszichopátát, akit ki is végeznek. A kő-papír-olló játékban a borbély és a pszichopata is követ mutat, így a pszichopata életben marad. Másnap a szent gyanúsítja a pszichopátát, akit ismét kivégeznek. A szent papírt mutat, a pszichopata pedig ollót, így ismét életben marad. A következő nap újra a borbély gyanúsítja a pszichopátát, és harmadszor is kivézik. A borbély követ mutat, a pszichopata ollót, így a pszichopata meghal.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Naponta egyszer, mielőtt felkérné a játékosokat a gyanúsításra, a pszichopata nyilvánosan kiválaszthat egy játékost. Ez a játékos **meghal**.

Ha a pszichopátát kivézik, a pszichopata kő-papír-ollót játszik azzal, aki gyanúsította. Ha a pszichopata veszít, **meghal**. Ha a pszichopata győz, vagy döntetlen az eredmény, életben marad. Ezzel a nap mindenképp véget ér, mivel naponta csak egy kivégzés történhet.

Ha a pszichopata saját magát gyanúsítja, akkor a mesélővel kell kő-papír-ollót játszania.



## DÉMONIDÉZŐ

Kapsz 3 karaktert a blöfföléshez. A 3. éjjel válassz egy játékost: egy általad választott gonosz démonná válik.

**[Nincs démon]**



„Üdv, észak őrzői, elmém hatalma által el vagytok vágva. Üdv, kelet őrzői, akaratommal uralkodom felettetek. Üdv, dél őrzői, mi mögöttem van, feltárul a misztérium. Üdv, nyugat őrzői, pajzs a sötétben.”

**A** DÉMONIDÉZŐ létrehoz egy démont.

- ◆ Bármelyik játékost választhatja, hogy démonná változtassa, akár saját magát is.
- ◆ Az új démon nem szerez róla tudomást, hogy kik a csatlósai, és a csatlósok sem kapnak információt a démonról. A gonosz játékosoknak egymással kell beszélniük, hogy ezt kiderítsék.
- ◆ Az első két nap során a démon hiánya nem vet véget a játéknak. Ha azonban a démonidéző nem tud démont létrehozni (mert meghal, vagy részeg a harmadik éjszakán stb.), akkor a jók csapata győz.
- ◆ A démon már aznap éjjel is cselekszik, amelyiken létrehozták.

### PÉLDÁK

A harmadik éjszakán a démonidéző kiválasztja a besúgót és a pióca karaktert. A besúgó gonosszá és piócává változik. Kiválaszt egy játékost, akit megmérgez, és egy játékost, akit megöl.

A démonidézőt az első napon kivézik. A jók csapata győz.

A harmadik éjszakán a démonidéző leviatánná változtatja az alkimistát. Hajnalban minden játékos megtudja, hogy a leviatán játékban van, és hogy ez a harmadik nap az ötből.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során cseréld le a démon jelölőjét egy város-lakóéra.

Az első éjszaka előkészítésekor tedd a démonidéző jelölője mellé az **1. ÉJSZAKA** emlékeztetőt. A második éjszaka előkészítésekor cseréld le a **2. ÉJSZAKA** emlékeztetőre, az azt követő éjszaka előkészítésekor pedig a **3. ÉJSZAKA** emlékeztetőre.

Az első éjszaka során mutass meg a démonidézőnek 3 játékon kívüli karaktert, akinek kiadhatja magát.

Ha éjszaka a démonidéző jelölője mellett a **3. ÉJSZAKA** emlékeztető van, ébreszd fel őt. Rámutat egy játékosra, és az egyik démon ikonjára a karakterlapon. Ezután altasd vissza. Ébreszd fel a kiválasztott játékost. Mutasd meg neki az **EZ VAGY MOSTANTÓL** lapkát, majd a démon jelölőjét. Mutasd meg ismét az **EZ VAGY MOSTANTÓL** lapkát, majd a lefelé fordított hüvelykujadat. Cseréld ki a korábbi karakterjelölőjét a démon jelölőjére, és altasd vissza az új démont.





## VEZÍR

Mindenki tudja, hogy te vagy a vezír. Nappal nem halhatsz meg. Ha jó is szavazott, azonnal kivégezheted a gyanúsítottat.



„Nagyszerű döntés, mint mindig, felség. Egy ilyen csekély bűn, mint a püspökkel való összeütközés, aztán tényleg igényli a te „igazságszolgáltatásodat” és „kegyelmedet”. Sétálj egyet a kertben.

Látogass el a galériába, és tekintsd meg Von Strauf szobrait.

Lazíts, felség. Bízz mindent... énrám.”

**A** VEZÍR a többiek beleegyezése nélkül végez ki játékosokat.

- ◆ Az első napon minden játékos megtudja, hogy a vezír játékban van, és azt is, hogy ki ő.
- ◆ Nappal a vezír semmilyen módon nem halhat meg.
- ◆ A szavazatok összeszámolása után – ha legalább egy jó játékos is szavazott – a vezír dönthet úgy, hogy azonnal kivégzi a gyanúsítottat. Ez a napi egyetlen megengedett kivégzésének számít.
- ◆ Ha a szavazatok összeszámolása után a vezír úgy dönt, hogy kivégzi a gyanúsítottat, de egyetlen jó játékos sem szavazott rá, semmi sem történik.
- ◆ A vezír akkor is kivégezhet egy játékos, ha a szavazatok száma kisebb, mint az élő játékosok számának fele, és akkor is, ha egy másik játékos több szavazatot kapott.
- ◆ A vezírnek nem kell minden nap kivégeznie valakit.

## PÉLOÁK

A királyt gyanúsítják. Öten szavaznak rá, de a vezír nem használja a képességét. Ezután a kanócot gyanúsítják, rá nyolcan szavaznak. A vezír használja a képességét, és azonnal kivégzi a kanócot.

A démon kivégzésére heten szavaztak, így halálra van ítélve. A vezír meggyanúsítja Balut, a borbélyt. Két gonosz és egy jó játékos szavaz rá. A vezír bejelenti, hogy Balut kivégezték. A démon túléli ezt a napot.

A város gyanúsítja és kivégzi a vezírt. A vezír nem hal meg. Azon az éjszakán a démon megöli a vezírt.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszakát követően jelentsd be, hogy a vezír játékban van, és azt is, hogy melyik játékos az.

Ha egy gyanúsítottat legalább egy jó játékos szavazott, és közvetlenül a szavazatok összeszámolása után a vezír bejelenti a gyanúsított kivégzését, akkor az illetőt kivégzik és meghal. Ezen a napon már nem lehet több gyanúsítás, szavazás vagy kivégzés.



## ÖZVEGY

Az első éjjel nézz bele a grimoárba, és válassz egy játékos: mérgezett lesz. 1 jó játékos tudja, hogy egy özvegy játékban van.



„Még egy kis bort? A Château d 'Ergot' 07 egy nagyon különleges évjárat. Ó, de még milyen különleges.”

**A** Z ÖZVEGY belenéz a grimoárba, és megmérgezik egy általa választott karaktert.

- ◆ Az özvegy csak az első éjszakáján cselekszik, és egy játékos mérgezik meg.
- ◆ Az özvegy által megmérgezett játékos egészen az özvegy haláláig mérgezett lesz.
- ◆ Azon az éjszakán, amikor az özvegy cselekszik, egy jó játékos megtudja, hogy az özvegy játékban van, de azt nem, hogy ki ő, és azt sem, hogy kit mérgezett meg.

## PÉLOÁK

Az özvegy belenéz a grimoárba, és a tengerészre mutat. A tengerész mérgezett lesz. Bár józan, mégis meghal, amikor kivégzik.

A harmadik éjszakán a lápi banya özvegygé változik. Azon az éjszakán a jó bűnbak megtudja, hogy az özvegy játékban van.

Az özvegy megmérgezte az empatát, később pedig részeg lett a fogadós miatt. Az empata ettől kezdve nem mérgezett. A fogadós meghal. Az özvegy így ismét józan, az empata pedig újból mérgezett lesz.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka előkészületei során jelölj meg egy jó játékos a TUD RÓLA emlékeztetővel.

Az első éjjel ébreszd fel az özvegyet, és mutasd meg neki a grimoárt. Annyi ideig nézheti, ameddig szeretné. Rámutat egy karakterjelölőre a grimoárban. Jelöld meg ezt a karaktert egy MÉRGEZETT emlékeztetővel, ettől kezdve mérgezett lesz. Altasd vissza az özvegyet.

Ébreszd fel a TUD RÓLA emlékeztetővel megjelölt játékost, és mutasd meg neki az özvegy karakterjelölőjét. Ezután altasd vissza.







## LIDÉRC

Éjjel bármikor kinyithatod a szemed.  
Felébredsz a többi gonosz játékoskal együtt.

„Ra’ab ina pān šlli ša dāri. Rigim qallu ina šūri, šitu ša šunātika  
iredde, u napšutka idlul ina pān mašūrti dāriti.”

**A** LIDÉRC információt szerez arról, hogy mi történik éjszaka.

- ◆ A lidérc éjszaka bármikor kinyithatja a szemét – olyan rövid vagy hosszú időre, ahogy szeretné.
- ◆ Kinyithatja a szemét teljesen, vagy leskelődhet titokban is.
- ◆ A mesélő felébreszti a lidércet a többi gonosz játékoskal együtt, például amikor a démon kiválasztja az áldozatát, egy gonosz utazó használja a képességét, vagy amikor a szektavezér megtudja, hogy gonosszá változott.
- ◆ Amikor egyszerre több játékosnak van nyitva a szeme, kommunikálhatnak egymással, ha szeretnének.
- ◆ Nincs játéktechnikai következménye annak, ha egy jó játékos meglátja a lidércet éjjel nyitott szemmel.
- ◆ A halott lidérc nem nyithatja ki a szemét éjszaka. Ha a lidérc részeg vagy mérgezett, a mesélő tudatja vele, hogy nem nyithatja ki a szemét éjszaka.
- ◆ A lidérc bármikor becsukhatja a szemét.

### PÉLDÁK

Az első éjjel a lidérc óvatosan leskelődik, és megfigyeli, hogy a jó játékosok közül kik ébrednek fel éjszaka. A második éjjel már kissé bátrabb, és észreveszi, hogy miután Dani felébredt, a mesélő rámutatott két játékosra. A harmadik éjjel, amikor a démonnal együtt ébred fel, a lidérc mutogatással igyekszik rávenni a démonra, hogy Danit ölje meg, akiről azt gyanítja, hogy a jósnő.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Minden alkalommal, amikor éjszaka felébresztesz egy gonosz játékos, előbb ébreszd fel a lidércet. Amikor elaltatod a gonosz játékos, altasd el a lidércet is.

Ha a lidérc nem hal meg, de elveszíti a képességét, privátban mondd el neki, hogy nem nyithatja ki a szemét ezen az éjszakán, és ne ébreszd fel más gonosz játékosokkal együtt.

*Opcionális szabály: Játékonként egyszer meghal egy játékos, aki rögeszmésen állítja, hogy te vagy a lidérc.*



## XAAN

Az X. éjjel minden városlakó mérgezett lesz alkonyatig.  
[X kívülálló]

„Elhullanak mind ezután, az egyik a másik után,  
harmadik az egyik után – számold csak, de ne ily bután.”

**A** XAAN minden városlakót megmérgezi.

- ◆ A Xaan az összes városlakót megmérgezi egy éjszakára és az azt követő nappalra. Ez annyiadik éjszakán történik, ahány kívülálló van játékban. Például, ha két kívülálló van, akkor a második éjszakán.
- ◆ A játékban tetszőleges számú kívülálló lehet, de a szokásos számuk 1 és 4 között van. Ez lehet most is ennyi, de el is térhet ettől. Ez felülírja a kívülállók más karakterek által módosított számát.
- ◆ Ha a játék során megváltozik a kívülállók száma, a Xaan az eredeti számnak megfelelő sorsszámú éjjelen mérgezi meg a városlakókat.
- ◆ A Xaan csak akkor tud mérgezni, ha életben van.

### PÉLDÁK

A Xaan hatására 3 kívülálló van játékban. A 3. éjszakán az ördögűző kiválasztja a démonra, de semmi sem történik, az akrobata kiválasztja részegét, de semmi sem történik, a varrónő pedig hamis információt kap.

Egy kívülálló van játékban, és összesen 11 játékos. Az első éjszakán a Xaan mind az öt városlakót megmérgezi. A második éjszakán a lápi banya létrehoz egy kalapost. Annak ellenére, hogy így már két kívülálló van játékban, ezen az éjszakán már mindenki egészséges marad.

Egyetlen kívülálló sincs a játékban. A Xaan így egyik éjszakán sem mérgezi meg senkit. A Xaan a fanatikusnak adja ki magát, ezért a jók csapata azt hiszi, hogy az első éjjel minden városlakó mérgezett volt, pedig nem.

### ÍGY HASZNÁLÓ

A játék előkészítése során, mielőtt a karakterjelölőket betennéd a húzózsákba, hozzáadhatsz vagy elvehetsz tetszőleges számú kívülállót. Távolítsd el a felesleges Xaan emlékeztetőket.

Az első éjjel helyezd a Xaan 1. ÉJSZAKA emlékeztetőjét a grimoárba. A második éjjel cseréld le a 2. ÉJSZAKA emlékeztetőre, a harmadikon a 3. ÉJSZAKA emlékeztetőre. Azon az éjszakán, amelynek sorszáma megegyezik a kívülállók kezdeti számával, helyezd az „X” emlékeztetőt a grimoárba, a következő alkonyatkor pedig távolítsd el onnan.

Amíg az „X” emlékeztető a grimoárban van, minden városlakó mérgezett.





## VARÁZSLÓ

Játékonként egyszer kívánj valamit.  
Ha teljesül, ára lehet és/vagy nyomot hagy a természetéről.



„Minden férfi és minden nő egy csillag.  
A szeretet a törvény, a szeretet az akarat jármában.”

### A VARÁZSLÓ kíván valamit.

- ◆ Ez a kívánság tetszése szerint bármi lehet, csak a fantáziáján múlik. A varázsló a kívánságát leírhatja a telefonjába, és felébredhet éjszaka, hogy megmutassa a mesélőnek, de napközben privátban is elmondhatja neki. Sőt, akár nyilvánosan is kívánhat valamit, ha úgy tartja kedve.
- ◆ Ha a mesélő elmondja a csoportnak, hogy a varázsló kívánt valamit, azt nem kell azonnal megtennie, később is bármikor közölheti.
- ◆ Sok kívánságnak ára van. Ez az ár valamilyen módon megváltoztatja a játékot vagy magát a kívánságot. A mesélő találja ki, hogy mi legyen az ár, az tetszése szerint bármi lehet. Lehet, hogy elmondja a varázslónak, hogy mi a kívánság ára, de lehet, hogy nem. Az árnak az a célja, hogy egyensúlyba hozza a játékot, ha kívánság miatt annak mechanikája túlságosan kedvezne a gonoszok csapatának.
- ◆ Sok kívánság teljesülése hogy valamilyen rávezető nyomot. Ez a nyom bármi lehet a mesélő tetszése szerint, amit nyilvánosan ismertet a csoporttal. A nyomnak az a célja, hogy egyensúlyba hozza a játékot, ha a kívánság információk terén okoz igazságtalan hátrányt a jók csapatának.
- ◆ A varázsló halála után a kívánt dolog annak jellegétől és az ártól függően megszűnhet vagy meg is maradhat.
- ◆ Ha a varázsló olyasmit kíván, amit a mesélő nem ért, vagy úgy érzi, hogy lehetetlen megvalósítani, megkérheti a varázslót, hogy kívánjon valami mást, vagy semmissé teheti a kívánságát.

### PÉLDÁK

A varázslónak az a kívánsága, hogy belenézhesen a grimoárba. A mesélő ezt teljesíti, nem szab érte árat, és nem hagy rávezető nyomot sem.

A varázsló azt kívánja, hogy minden jó játékos részeg legyen. A mesélő teljesíti a kívánságát. Később bejelenti, hogy a varázsló kívánt valamit, és hogy „a dolgok rosszak”, de többet nem árul el. A játék további részében a mesélő csak hamis információt ad.

A varázslónak az a kívánsága, hogy démonná változzon. A mesélő teljesíti a kívánságát. Később bejelenti, hogy a varázsló kívánt valamit, és hogy „a tanulóból mester lett”. A mesélő megöli a Tüphón urát, és a varázslót Ojová változtatja.

A varázsló meg akarja nyerni a játékot. A mesélő elfogadja a kívánságát, és azt mondja, hogy a nap végén a gonoszok csapata győz. A mesélő bejelenti, hogy a varázsló kívánt valamit, és hogy vagy Balu, vagy Lilla, vagy Csaba a démon. A csoport kivégzi Balut, aki a démon, így a jók csapata győz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Amikor a varázsló kíván valamit, akár szóban, akár írásban, dönts el, hogy elfogadod vagy elutasítod a kívánságát. Ha elutasítod, kérd meg, hogy kívánjon valami mást, vagy közöld vele, hogy nincs több kívánsága.

Ha elfogadod, mondd, hogy „A kívánságod teljesül”, bólints, vagy jelezd valami más módon, hogy elfogadtad a kívánságát. Akár azonnal, akár később szabhatsz valamilyen árat: avatkozz be az általa szükségesnek érzett módon a játék menetébe, hogy kiegyenlítsd az erőviszonyokat. Akár azonnal, akár később nyilvánosan bejelentetted, hogy a varázsló kívánt valamit, majd adhatsz egy rávezető nyomot, hogy a jók csapata kitalálhassa, mi volt ez a kívánság.

*A varázsló a mesélő számára nem egyszerű karakter. Akkor a legszóra-koztatottabb mindenki számára, ha minden kívánsága teljesül, de mind hagy valamilyen rávezető nyomot, és mindnek ára van. Azonban....*

*Ha úgy érzed, hogy a kívánság teljesítésével a gonoszok csapata nem nyert túl sokat, és a jóknak továbbra is minden feltétel adott, hogy rátaláljanak a démonra, és győzzenek, akkor dönthetsz úgy, hogy nem adsz nyomot, és árat sem szabsz. Akár el sem kell mondanod nekik, hogy a varázsló kívánt valamit, vagy nem kell utalnod rá, hogy mi volt az, ha elmondod.*

*Ha viszont úgy érzed, hogy a kívánság teljesítésével a jók csapata komoly hátrányba kerül, hogy annyira megváltoztak a játékszabályok, hogy a jók akkor sem tudnak győzni, ha kitalálják, ki a démon, akkor módosítsd úgy a szabályokat vagy magát a kívánságot, hogy az méltányos legyen a számukra.*

*Ha pedig úgy érzed, hogy a kívánság teljesítésével a jó csapata tudás tekintetében kerül komoly hátrányba, hiányzik a szükséges információ ahhoz, hogy esélyük legyen a győzelemre, akkor adj nekik egy hasznos támpontot, hogy megtudják, mi lehetett a kívánság.*

*Végül, ha úgy érzed, hogy a kívánság annyira extrém és bonyolult, hogy nem jut eszedbe semmilyen nyom vagy ár, amivel kiegyensúlyozhatnád, vagy a kívánság elrontaná a játékelményt, akkor utasítsd el.*

*Összességében a kívánságnak a varázsló javára kell billentenie a mérleget, de észszerű esélyt kell hagynia a jók csapatának is a győzelemre. Gondold át alaposan, hogy hogyan tudod ezt elérni.*





## AL-HADIIHIA

Minden éjjel\* választhatsz 3 játékost (mindenki megtudja, kik ők). Mind csendben jelzi, hogy élne vagy meghalna, de ha mind élne, mind meghal.

„Alsukut min dhahab.”

**A**Z AL-HADIIHIA három játékost állít nehéz döntés elé: ki hajlandó a halált választani, hogy a többiek élhessenek.

- ◆ Az Al-Hadihia éjszakánként kiválaszthat három játékost. Mindenki megtudja, hogy kiket választott. Mindegyik játékosnak döntenie kell, mielőtt kiderül, ki a következő választott játékos.
- ◆ Amíg az Al-Hadihia éjszaka cselekszik, minden játékosnak csendben kell lennie – attól a pillanattól kezdve, amikor a mesélő bejelenti, hogy egy játékos kiválasztásra került, egészen addig, amíg a mesélő nem szól, hogy a kötelező csend véget ért.
- ◆ Ha az Al-Hadihia nem választ senkit, akkor a mesélő nem rendeli el a csendet, és senki sem hal meg az Al-Hadihia miatt azon az éjszakán.
- ◆ Éjjel a mesélő hangosan kérdezi a játékosokat, hogy az életet vagy a halált választják. Aki bólint, az élő lesz. Aki megrázza a fejét, az halott. Így halott játékosok is feléledhetnek.
- ◆ Ha minden játékos az életet választotta, akkor mind meghalnak. Ha egy játékos a halált választotta, de nem hal meg, azt úgy kell számolni, mintha az életet választotta volna.

### PÉLDÁK

Az Al-Hadihia kiválasztja Lillát, Robit és Annát. Lilla a halált választja. Robi szintén a halált választja. Anna az életet választja. Reggel Lilla és Robi halott, Anna pedig élő játékos lesz.

Az Al-Hadihia kiválasztja Zolit, Csabát és Danit, aki halott. Zoli az életet választja. Csaba szintén az életet választja. Dani is az életet választja, így feléled. Mivel mindhárman az életet választották, mind meghalnak.

### ÍGY HASZNÁLD

Az első éjszaka kivételével minden éjjel ébreszd fel az Al-Hadihiát. Rámutathat három játékosra. Ha így tesz, jelöld meg ezeket a játékosokat a kiválasztás sorrendjében az „1”, „2” és „3” emlékeztetőkkal. Altasd vissza az Al-Hadihiát. Ébreszd fel az „1”-gyel megjelölt játékost, és mondd ezt: „Az Al-Hadihia kiválasztotta...”, és tedd hozzá a játékos nevét. Majd kérdezd meg: „Az életet választod?” A játékos bólint, vagy megrázza a fejét. Ezután altasd vissza. Ha az életet választotta, vedd le a jelölőjéről a gyászszalagot (ha van rajta), ha a halált, tegyél a jelölőjére egy gyászszalagot. Ismételd meg mindezt a „2”, majd a „3” emlékeztetővel megjelölt játékosal. Ha ezt követően mindhárom játékos életben van (egyikük jelölőjén sincs gyászszalag), akkor tegyél mindhármuk jelölőjére gyászszalagot. Mindhárman meghalnak. Jelentsd be, hogy a kötelező csendnek vége van.

Minden hajnalban jelentsd be, hogy az „1”, „2” és „3” jelű játékosok közül kik élnek és kik halottak. Ezt tedd meg akkor is, ha valamelyik játékos élő vagy halott állapota nem változott az éjszaka folyamán.

Lehet, hogy emlékeztetned kell a játékosokat, hogy legyenek csendben, amíg az Al-Hadihia cselekszik. Nemcsak beszélniük tilos, másfajta hangokat sem kelthetnek, nehogy jelezzék egymásnak, hogy ki melyik lehetőséget választotta.



## KAZALI

Minden éjjel\* válassz egy játékost, aki meghal.  
[Te döntesz, melyik játékos melyik csatlós lesz.  
-? vagy +? kívülálló].

„Gon(z)a7les6! Óv8toSan! A mech4an4izmus megf0rdu10t.  
Hib4 a re{7}d52eRben. Újr8koNff1}gurá10ás.”

**A**KAZALI maga választja ki a csatlósait.

- ◆ Ha a Kazali menet közben kerül a játékba, akkor nem választhat új csatlósokat.
- ◆ A mesélő megadhatja a csatlósok eredeti karaktereit blöffként a démon számára, hiszen ezek nincsenek játékban.
- ◆ Amikor a Kazali az első éjszaka csatlósokat választ, az lényegében még a játék előkészületeihez tartozik.
- ◆ A mesélő tetszése szerint ébren tarthatja vagy elaltathatja a Kazalit, amikor felébreszti a csatlósokat, hogy ismertesse velük az új karakterüket.
- ◆ A Kazali csak a szkriptben szereplő csatlósok közül választhat. Nem választhatja több játékosnak ugyanazt a csatlós karaktert.
- ◆ A Kazali bármely játékost csatlóssá teheti, függetlenül annak képességétől (pl. katona, melák, királylány, király).

### PÉLDÁK

15 játékos van, és még nincsenek csatlósok a játékban. A Kazali felébred, és úgy dönt, hogy Dani lesz a gonosz kintornás, Csilla a gonosz vezír, Csaba pedig a gonosz goblin.

### ÍGY HASZNÁLD

Az előkészületek során cseréld le az összes csatlós jelölőjét városlakó vagy kívülálló jelölőkre.

Az első éjszaka során ébreszd fel a Kazalit. Ő rámutat egy játékosra és egy csatlósra a karakterlapon. Cseréld le a választott játékos jelölőjét a választott csatlós jelölőjére. Mutasd meg a választott játékosnak az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd a csatlós jelölőjét és a lefelé tartott hüvelykujjadat. Ismételd meg az egészet addig, amíg a szükséges számú csatlós nem kerül játékba. Altasd vissza a Kazalit.

Minden további éjszakán ébreszd fel a Kazalit. Rámutat egy játékosra. Ez a játékos meghal – jelöld meg a HALOTT emlékeztetővel. Altasd vissza a Kazalit.

Több kívülálló hozzáadása a szkripttől függően jelentős hátrányba hozhatja a jók csapatát.







## PIÓCA

Minden éjjel\* válassz egy játékost, aki meghal.  
Az első éjjel válassz egy játékost: mérgezett lesz.  
Akkor és csak akkor halsz meg, ha ő halott.



„Fincsi, fincsi, fincsi, fincsi, fincsi, fincsi, fincsi, fincsi, fincsi agy... akarom mondani fagy... fagy! Igen. Fincsi fagy! Ezt akartam mondani.”

**A** PIÓCA élőködik valakin: amíg ez a személy él, a pióca is él, ha meghal, a pióca is meghal.

- ◆ Az első éjszakán a pióca kiválaszt egy játékost, aki a játék hátralévő részében mérgezett lesz.
- ◆ Amíg ez a játékos életben van, a pióca nem halhat meg. Ha a piócát kivégzik, a mesélő bejelenti, hogy a játékos életben maradt, de azt nem mondja el, hogy miért.
- ◆ Ha a pióca által kiválasztott játékos meghal, akkor a pióca is meghal. Ha ezzel csak egy vagy két játékos maradt életben, akkor is a jók csapata győz, mivel a démon halott.
- ◆ A második éjszakától kezdve azok a játékosok, akiket a pióca megtámad, meghalnak, de nem lesznek mérgezettek.
- ◆ Ha a pióca menet közben kerül a játékba, akkor azon az éjszakán mérgez meg egy játékost. Csak élő játékost választhat.

## PÉLOÁK

A pióca megmérgezi a nemest. A nemes egy gonosz és két jó játékos helyett három jó játékost ismer meg. A piócát kivégzik, de nem hal meg. Másnap a nemest kivégzik. A nemes és a pióca is meghal. A jók csapata győz.

A pióca megmérgezi a földművest. A pióca részeg lesz az udvaronc miatt. A pszichopata megöli a földművest, de a pióca nem hal meg, mert nem működik a képessége. A piócát kivégzik, és meghal.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka során ébreszd fel a piócát. Rámutat egy játékosra. Ez a játékos **mérgezett** lesz, jelöld meg a **MÉRGEZETT** emlékeztetővel. Altasd vissza a piócát.

Minden további éjszakán ébreszd fel a piócát. Rámutat egy játékosra. Ez a játékos **meghal** – jelöld meg a **HALOTT** emlékeztetővel. Altasd vissza a piócát.

Ha a pióca meghalna, de a **MÉRGEZETT** emlékeztetőjével megjelölt játékos életben van, a pióca is életben marad. Ha a pióca **MÉRGEZETT** emlékeztetőjével megjelölt játékos **meghal**, a pióca **meghal**, és a jók csapata győz.

Amikor hamis információt adsz a pióca által megmérgezett jó játékosnak, ügyelj rá, hogy az információ igaznak tűnjön. Ha a játékos rájön, hogy hamis információt kap, gyorsan kivégezti magát, és így megnyeri a játékot.



## LEVIATÁN

Ha egynél több jó játékost kivégeznek, a gonoszok győznek.  
Minden játékos tudja, hogy játékban vagy.  
Az 5. nap után a gonoszok győznek.



„A végsőig birkózom veled; a pokol szívéből is feléd döfök; gyűlöletből utolsó leheletemet is rád köpöm.”

**A** LEVIATÁN nem öl meg senkit.

- ◆ Minden játékos tudja, hogy a leviatán játékban van, akkor is, ha a leviatán menet közben került a játékba.
- ◆ Bármennyi gonosz játékost kivégezhetnek, de ha egynél több jó játékost kivégeznek, a gonoszok győznek. Lényegtelen, hogy melyik karaktereket végzik ki, csak az számít, hogy a játékos a jók vagy a gonoszok közé tartozik.
- ◆ Ha az ötödik nap utáni éjszaka kezdetén a leviatán még életben van, a gonoszok csapata győz.
- ◆ Minden kivégzés számít, akkor is, ha nem hal meg a kivégzett játékos. Akit a szűz miatt végeznek ki, vagy azért, mert kiderül, hogy ő a mutáns, szintén kivégzésnek számít. Ha a kivégzett játékos a pacifista miatt életben marad, az is kivégzésnek számít.

## PÉLOÁK

A leviatán játékban van. Az első napon a szerzetes a szűzet gyanúsítja, és kivégzik. A második napon kivégzik az udvaroncot. A gonoszok csapata győz.

A leviatán játékban van. A második napon kivégzik a skarlátruhas nőt. A harmadik napon kivégzik a méregkeverőt. Az ötödik napon kivégzik a katonát. A gonoszok csapata győz.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Rögtön az első nap hajnalán jelentsd be, hogy a leviatán játékban van. Jelöld meg a leviatánt az **1. NAP** emlékeztetővel. Minden újabb nap hajnalán cseréld ki ezt a **2. NAP**, a **3. NAP**, a **4. NAP**, majd az **5. NAP** emlékeztetőkre. Ha a leviatán jelölője mellett az **5. NAP** emlékeztető van, és a nap véget ér, jelentsd be, hogy a gonoszok csapata győzött.

Ha egy jó játékost kivégeznek, jelöld meg a **JÓ JÁTÉKOS KIVÉGEZVE** emlékeztetővel.

Ha egy jó játékost kivégeznek, és egy játékost már megjelöltél a **JÓ JÁTÉKOS KIVÉGEZVE** emlékeztetővel, jelentsd be, hogy a gonoszok csapata győzött.

Az új játékosok számára segítség, ha minden hajnalban bejelented, hogy a leviatán játékban van, és hogy hányadik nap kezdődik. Az első napon mondd ezt: „A leviatán játékban van. Ez az első nap.” A második napon mondd ezt: „A leviatán játékban van. Ez a második nap.” stb. Ez segít a jók csapatának észben tartani, hogy milyen démonok üldöznek, és elkerülni, hogy azért veszítsenek, mert elfelejtik számolni a napokat.







## TÜPHÓN URA

Minden éjjel\* válassz egy játékos, aki meghal.  
[A gonosz karakterek egymás mellett ülnek, te ülsz közepén.  
+1 csatlós. -? vagy +? kívülálló.]



„A kozmosz árnyékos és elfeledett zugaiban, ahol a csillagok titkokat  
suttognak az ürességbe, olyan mély igazság rejlik, hogy az ebbe való  
legkisebb pillantás is összeomlaszthatja a halandó elmét.”

A TÜPHÓN URÁT csatlósok veszik körül.

- ◆ Minden gonosz karakter egymás mellett ül egy folytonos sorban. Az előkészületek során minden gonosz karakter ebbe a sorba kerül.
- ◆ Gonosz utazók és gonosz városlakók szintén kerülhetnek ebbe a folytonos sorba, de ez nem kötelező.
- ◆ A Tüphón urának mindkét oldalán gonosz karakternek kell lennie, nem ülhet a gonosz karakterek sorának a végén.
- ◆ Ha a Tüphón ura játékban van, a gonoszok csapata egy további csatlóssal kezd a játékot.
- ◆ Bármennyi kívülálló lehet játékban.
- ◆ A marionetthez hasonlóan az előkészületek során a mesélő dönti el, hogy mely játékosok lesznek csatlósok. Azt is mesélő dönti el, hogy melyik játékos melyik csatlós lesz.
- ◆ Ha a Tüphón ura menet közben kerül a játékba, akkor nem kell egy sort alkotnia a többi gonosz karakterrel.

## PÉLDÁK

A játékban két csatlós van: a kintornás és a Mefisztó. A Tüphón ura jobb és bal oldalán ülnek, közvetlenül mellette. A kívülállók száma a szokásos.

A vezír a hárpia mellett ül, mellette a Tüphón ura, majd a goblin következik. Tíz játékos van játékban – és a Tüphón ura képességének köszönhetően két kívülálló.

A vészmadár a kanóc mellett ül, mellette a Tüphón ura, azután a méregkeverő, majd a lángele következik. 15 játékos van a játékban, de nincs kívülálló, mivel a Tüphón ura eltávolított egy kívülállót, és a rejtvényfejtőből kanóc lett az első éjszakán.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során cseréld le az összes csatlós jelölőjét városlakó vagy kívülálló jelölőkre.

Az első éjszaka során ébreszd fel a megfelelő számú játékos közvetlenül a Tüphón urának két oldalán. Mutasd meg mindegyiküknek a saját csatlós karakterjelölőjét és a lefelé tartott hüvelykujjadat. Cseréld ki a jó karakterjelölőket ezekre a csatlós jelölőkre, és altasd vissza a játékosokat. Ezután a szokásos módon hajtsd végre a Csatlósok információja és a Démon információja lépéseket.

Az első éjszaka kivételével minden éjjel ébreszd fel a Tüphón urát. Rámutat egy játékosra. Ez a játékos meghal – jelöld meg a HALOTT emlékeztetővel. Altasd vissza a Tüphón urát.



## OJO

Minden éjjel\* válassz egy karaktert, aki meghal.  
Ha nincs játékban, a mesélő választja ki, hogy ki hal meg.



„Mint egy máglyát a holdtalan éjszakán... látlak téged, halandó.”

A Z OJO kifejezetten azt választja ki, hogy melyik karakter haljon meg.

- ◆ A többi démontól eltérően az Ojónak karaktert kell választania, nem pedig játékos. Lehet, hogy a mesélőnek emlékeztetnie kell erre az Ojót. Ajánlott, hogy éjszaka minden játékos tartsa kéznél a karakterlapját.
- ◆ Az Ojo gonosz karaktereket is megölhet, ha akar.
- ◆ Ha egy bizonyos karakterből több is van a játékban, és az Ojo ezt a karaktert választja, akkor csak egy ilyen karakterű játékos hal meg.
- ◆ Ha az Ojo olyan karaktert választ, amelyik nincs játékban, a mesélő szinte biztosan egy élő jó játékos fog megölni. Elképzelhető, de nem szokványos, hogy a mesélő egy halott vagy egy gonosz játékosat öljön meg.

## PÉLDÁK

Az Ojo kiválasztja a pestisdoktort. A pestisdoktor meghal. A következő éjszakán az Ojo a máktermesztőt választja. A máktermesztő meghal. Az ezt követő éjszakán az Ojo az empátát választja. Nincs empata a játékban, így a mesélő úgy dönt, hogy a sugendza hal meg helyette.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Az első éjszaka kivételével minden éjjel ébreszd fel az Ojót. Rámutat egy tetszőleges ikonra a karakterlapján. Ha ez a karakter játékban van, a játékos **meghal** – jelöld meg a HALOTT emlékeztetővel. Ha ez a karakter nincs játékban, válassz egy játékos. Ez a játékos **meghal** – jelöld meg a HALOTT emlékeztetővel. Altasd vissza az Ojót.

Ha az Ojo olyan szkriptben szerepel, ahol valamelyik démon éjszakánként többször is öl, mint például a Shabaloth, és az Ojo egy játékban nem lévő karaktert választ, akkor egynél több játékos is megölhető helyette. Ez segít az Ojo játékosnak úgy tenni, mintha egy másik démon lenne játékban.







## LÁZADÓ

A 3. napon a csatlósok lázadóvá válnak, a gyanúsítottak meghalnak, de rögtön gyanúsítanak egy élő játékost. Ezt kötelező megtenni.



„Larga vida a la revolución! Mi revolución!”

**A** LÁZADÓ futótűzként terjedő pánikot és halált okoz.

- ◆ A 3. napon minden játékos, akit gyanúsítanak, azonnal meghal. Ezután rögtön gyanúsítania kell egy újabb játékost. Ezt most halottként is megteheti, de ha késlekedik, elveszíti a lehetőséget. A mesélő „3... 2... 1...” visszszámolással jelzi, mennyi ideje van hátra a gyanúsításra. Ha ezalatt nem nevez meg senkit, a mesélő gyanúsít valakit helyette.
- ◆ Ha az összes lázadó játékos halott, a jók csapata győz. Ha az utolsó lázadó halálával csak két játékos marad életben, nincs további gyanúsítás, és a jók csapata győz.
- ◆ Ha senki sem gyanúsít a 3. napon, akkor az első gyanúsítottat a mesélő jelöli ki.
- ◆ A csatlósok legkésőbb akkor válhatnak lázadóvá, amikor a 3. napon elkezdődik a gyanúsítás.

### PÉLOÁK

Zoli meggyanúsítja Csabát. Csaba meghal, és Balut gyanúsítja. Balu meghal, és Marcsit gyanúsítja. Marcsi meghal, és Robit gyanúsítja. Robi meghal. Az ő halálával mindegyik lázadó halott. A jók csapata győz.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az első napon helyezd az 1. NAP emlékeztetőt a grimoárba. A második napon cseréld le a 2. NAP emlékeztetőre, a harmadikon pedig a 3. NAP emlékeztetőre.

A harmadik éjszakán ébreszd fel egyesével a csatlósokat. Mutasd meg az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát és a lázadó jelölőjét, majd azonnal altasd vissza őket. Vagy most, vagy később, a harmadik nap folyamán cseréld le minden csatlós jelölőjét egy-egy lázadó jelölőre.

A harmadik napon minden alkalommal, amikor egy játékost gyanúsítanak, meghal. Jelentsd be, hogy a játékos halott, és azonnal helyezz a jelölőjére egy gyászszalagot. Szólítsd fel, hogy gyanúsítson egy újabb játékost, és hangosan számolj vissza: “3... 2... 1...”. Miután ő is gyanúsított valakit, ismételd meg mindezt egészen addig, amíg minden lázadó játékos halott lesz, vagy csak 2 játékos marad életben. Jelentsd be, hogy melyik csapat győzött.

Ha a játékosok senkit sem gyanúsítanak a harmadik napon, vagy ha a legutóbb gyanúsított játékos nem gyanúsít senkit a rendelkezésére álló idő alatt, akkor te nevezz meg egy gyanúsítottat – azonnal meghal, és ezután neki is gyanúsítania kell.



## LEPCSES

Az első éjjel megismeresz egy titkos kifejezést. Ahányszor aznap napközben nyilvánosan kimondod, meghalhat egy játékos.



„Gyilkosságok a Rue Morge területén? Álhír! Kopók a Baskerville lápon? Álhír! Halál a Niluson? Hajózás közben? Álhír!”

**A** LEPCSES szavakkal gyilkol.

- ◆ A lepcsés által használt kifejezés bármilyen hosszúságú lehet, de általában 2-5 szóból áll.
- ◆ Ha a lepcsés ezt kimondja, a mesélő ezt követően hajnalig bármikor megölhet egy játékost.
- ◆ A lepcsés kimondhatja ezt a kifejezést önálló mondatként vagy egy másik mondat részeként is.
- ◆ Naponta többször is kimondhatja ezt a kifejezést, ebben az esetben a mesélő több játékost is megölhet.
- ◆ A mesélő dönti el, hogy mely játékosok halnak meg.
- ◆ A mesélő dönthet úgy, hogy kevesebb játékost öl meg, mint ahányszor a kifejezés elhangzott.
- ◆ Amíg a lepcsés részeg vagy mérgezett, senki sem hal meg a képessége miatt – akkor sem, ha józan és egészséges volt, amikor kimondta a kifejezést. Amikor a lepcsés józan és egészséges, a játékosok meghalhatnak – akkor is, ha részeg vagy mérgezett volt, amikor kimondta a kifejezést.
- ◆ Ritkán fordul elő, hogy a lepcsés napközben öljön.

### PÉLOÁK

A lepcsés titkos kifejezése, hogy „itt valami bűzlik”. Az első napon egyszer mondja ki. Aznap éjjel egy játékos meghal. Másnap a lepcsés háromszor mondja, hogy „itt valami bűzlik”. Azon az éjszakán három játékos hal meg.

A lepcsés ma kétszer is kimondta a titkos kifejezést. Egy boszorkány van játékban. Amikor az eretnek gyanúsít valakit, meghal, pedig a boszorkány nem átkozta meg. A gölem gyanúsítja a démonot, és a gölem meghal. Mindkét játékos a lepcsés képessége miatt halt meg.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Az előkészületek során írd fel egy mondatot egy papírlapra vagy a telefonodba.

Az első éjszaka során ébreszd fel a démonot. Mutasd meg neki ezt a kifejezést, majd altasd vissza.

Minden alkalommal, amikor a démon kimondja a titkos kifejezést, tegyél egy HALOTT emlékeztetőt a grimoár bal oldalának közepére emlékeztetőül, hogy valakit megölhetsz hajnalig.

Minden éjjel megjelölhetsz játékosokat ezekkel a HALOTT emlékeztetővel – helyezz egy gyászszalagot is a jelölőjükre. Ezek a játékosok meghalnak.

Válassz viszonylag egyszerű kifejezést. Ha a démonnak minden nap egy nagyon szokatlan dolgot kell kimondania, nagy eséllyel meghal, vagy csak ritkán mondja ki. Ha egy hétköznapi, nem túl feltűnő kifejezést kap, azt valószínűleg minden nap kimondja, akár naponta többször is.







## SZÖRNYECSKE

A csatlósok minden éjjel eldöntik, ki vigyázzon a szörnyecskére és legyen a démon. Minden éjjel\* meghalhat egy játékos.

[+1 csatlós]



„1. lépés: Legyél cuki.

2. lépés: Világuralom.

3. lépés: Kajcsi.”

**A** SZÖRNYECSKE nem egy játékos karaktere, hanem mindig az egyik csatlós vigyáz rá.

- ◆ Minden éjjel az összes csatlós egyszerre felébred, és közösen eldöntik, hogy ki vigyázzon a szörnyecskére. A csatlósok úgy jelzik a döntésüket, hogy rámutatnak az egyik játékosra, vagy más módon adnak egyértelmű jelzést. Ha nem tudnak megegyezni, a mesélő dönt helyettük.
- ◆ Ha a mesélő jónak látja, odaadhatja az adott játékosnak a szörnyecske jelölőjét, hogy rejtse el a zsebében, a sapkája alatt vagy más alkalmas helyen. A játékosok nem kérhetik egymástól, hogy a másik üritse ki a zsebeit.
- ◆ Akinél a szörnyecske jelölője van, az számít a démonnak. Ha ő meghal, a jók csapata győz. Démonnak tűnik az olyan karakterek számára, mint a például a jósnő.
- ◆ Ha egy jó játékos vigyáz a szörnyecskére, akkor ő számít a démonnak, de jó marad. Ha egy halott játékos vigyáz rá, az véget vet a játéknak, mert akkor a démon halott.
- ◆ A csatlós, aki a szörnyecskére vigyáz, megőrzi az eredeti képességét.
- ◆ A szörnyecske nem egy játékos, ezért nem lehet részeg vagy mérgezett.

### PÉLDÁK

A méregkeverő és az özvegy felébrednek. Rámutatnak egymásra, aztán magukra, majd végül mindketten az özvegyre, aki megkapja a szörnyecske jelölőjét. A következő éjszakán mindketten úgy döntenek, hogy inkább a méregkeverő vigyáz a szörnyecskére.

### ÍGY HASZNÁLD

Az előkészületek során cseréld le a szörnyecske jelölőjét egy csatlós jelölőjére. Az első éjszakán hagyd ki a „Csatlósok információja” és „Démon információja” lépéseket.

Minden éjjel ébreszd fel az összes csatlóst. Némi egyeztetést követően mind rámutatnak egy játékosra. Ha nem tudnak dönteni, válassz helyettük egy játékost. (Ha akarsz, add oda a szörnyecske jelölőjét ennek a játékosnak, és várd meg, amíg elrejt.) Jelöld meg ezt a játékost az Ő A DÉMON emlékeztetővel. Végül altasd vissza a csatlósokat. A további éjszakák során meghalhat egy játékos – jelöld meg a HALOTT emlékeztetővel és egy gyászszalaggal.

Az Ő A DÉMON emlékeztetővel megjelölt játékos a démonnak tűnik. Ha meghal, jelentsd be, hogy a játék véget ért, és a jók csapata győzött.

Lehet, hogy a szörnyecske képességével meg kell ölnöd egy-két csatlóst is éjszaka. Nagyon meglehetősen a jók csapatának dolgát, ha az utolsó napra két vagy több csatlós maradna életben, mivel tetszőlegesen bármelyikük vigyázhatna a szörnyecskére, és lehetetlen lenne logikusan rájönni, hogy melyiküknél van. Tedd igazságosabbá a játékot a jók csapata számára úgy, hogy megölöd néhány csatlóst, hogy csak egy maradjon közülük életben az utolsó napra.







## LÉGIÓ

Minden éjjel\* meghalhat egy játékos. Ha csak gonoszok szavaznak, a kivégzés sikertelen. Csatlósnak is tűnsz.

[A legtöbb játékos légió]



„Mi vagyunk a jeges szél a zord télen. Mi vagyunk az árnyék a holdtalan éjszakán. Mi vagyunk a méreg a teádban és a suttogó hang a füledben. Mindenhol ott vagyunk.”

A LÉGIÓ sok démonból áll.

- ◆ A jó és a gonosz játékosok ajánlott száma épp az ellentéte a szokásosnak. Például egy tízfős játékban az ajánlott szám hét légió és három jó játékos.
- ◆ A légiótól különböző játékosok bármilyen kombinációban lehetnek városalakók és kívülállók.
- ◆ Ha a gyanúsított legalább egy jó játékos szavazott, és az illetőt halálra ítélik, akkor a kivégzés a szokott módon történik. Ha egy gyanúsított csak gonosz játékosok szavaznak, az az összeszámolás végén nulla szavazatnak számít.
- ◆ Minden légió csatlósnak és démonnak is tűnik.
- ◆ A mesélő dönt, hogy melyik játékos hal meg éjszaka.
- ◆ Ha csak egy jó játékos marad életben, a mesélő bejelentheti a gonoszok győzelmét, mivel a jóknak így már nincs esélyük a győzelemre.
- ◆ A mesélő dönthet úgy, hogy nem ad blöfföt a légió játékosainak.

## PÉLDÁK

Csak két jó játékos van: a jósnő és a démonvadász. Hat légió és a démonvadász a jósnő kivégzésére szavaz. A jósnőt kivégzik, és a gonoszok csapata győz.

Négy játékos van életben. Három légió szavaz István kivégzésére, de egyetlen jó játékos sem szavaz rá. Istvánt nem végzik ki. Helyette Zolit végzik ki, akire ketten szavaztak, és az egyikük a jók közé tartozik.

## ÍGY HASZNÁLD

Az első éjszaka, a „Démon információja” lépés során hagyd, hogy a légió tagjai szemkontaktust létesítsenek. (Érdemes akár rá is mutatni a középük nem tartozó játékosokra, hogy jól lássák, kik ők.)

Az első éjszaka kivételével minden éjjel dönthetsz úgy, hogy egy játékos meghal.

A szavazatok összeszámolásakor a szokásos módon, hangosan számold a szavazatokat. Ha elegendő szavazat ahhoz, hogy a gyanúsítottat halálra ítéljék, de csak gonosz játékosok szavaztak, jelentsd be, hogy a szavazatok száma nulla.

A legtöbb éjszakán légiót öl meg. Egy jó játékos megölése általában túl nagy előnyt ad a gonoszoknak. A cél az, hogy az utolsó napra három játékos maradjon életben: ketten a jók közül és egy légió. Ha az utolsó napon a játékosok nem végeznek ki senkit, az azt követő éjjel öl meg egy jó játékost, hogy a gonoszok győzzenek.

Ha egyes játékosok próbálnak másokat rávenni a szavazásra, hogy így teszteljék, hogy a szavazatszám nulla-e, akkor egy nulla összegű szavazásra is mondhatod azt, hogy sikeres volt, de titokban tartsd számon, hogy valójában melyik játékos van halálra ítélve (jelöld meg a légió HALÁLRAÍTÉLT emlékeztetőjével), és öt végezd ki, amikor az összes gyanúsítás befejeződött. Ez rejtélyesebbé és nehezebbé teszi a légiós játékokat.







## CSEREBÓCA

Minden nap válassz egy játékost:  
aznap éjjel megváltozik egy másik játékos karaktere.

„A vé2eték a B-hez. LámPák bE. CseNgő ki. GÁÁz. K4rok! Előre.  
Ujj az oRRhoz. Ne moooZdu!j! BiNgo-banGo! Ha-ha-ha!”

**A** CSEREBÓCA kaotikus karaktercseréket okoz.

- ◆ A mesélő minden éjjel kiválaszt egy játékost, akinek megváltozik a karaktere. Ez a játékos lehet gonosz vagy jó, élő vagy halott is.
- ◆ Azt is a mesélő dönti el, hogy milyen karakterré válik. Ez lehet egy játékon kívüli karakter, de lehet olyan is, ami már szerepel a játékban.
- ◆ A cserebóca minden nap kiválaszt egy játékost, aki immunis lesz – a mesélő őt nem választhatja, hogy megváltozzon a karaktere azon az éjszakán.
- ◆ A cserebóca választhat nyilvánosan vagy privátban, de ezt nappal kell megtennie.
- ◆ Minden alkalommal, amikor egy játékos karaktert vált, az új karaktere úgy kezelendő, hogy az újonnan került a játékba. Például, ha egy játékos séf karaktert kap a harmadik éjszakán, akkor azonnal megtudja, hogy hány gonosz páros van a játékban.

### PÉLDÓK

Napközben a cserebóca kiválasztja Csillát. Azon az éjszakán Klári akrobatából órásmesterré változik, és 2-t kap információként.

Napközben a cserebóca kiválasztja Krisztiánt. István azon az éjszakán a részegből virágáruslánnyá változik. István nem tudja meg, hogy már józan.

Napközben a cserebóca kiválasztja Zolit. Azon az éjszakán Robi leviatánból Shabalothá változik. Robi jól szórakozik.

### ÍGY HASZNÁLÓ

A cserebóca minden nap kiválaszt egy játékost. Jelöld meg a NE ENGEM emlékeztetővel.

Az első éjszaka kivételével minden éjjel cseréld le bármelyik játékos karakterjelölőjét egy másik karakterjelölőre. Ébreszd fel ezt a játékost. Mutasd meg neki az EZ VAGY MOSTANTÓL lapkát, majd az új karakterjelölőjét, végül altasd vissza.

Ne feledd, hogy az éjszakai segédleten a karakterek sorrendje csak egy útmutató. A cserebóca képességét az éjszaka bármikor működésbe hozhatod.



## GENGSZTER

Naponta egyszer megölheted az egyik élő szomszédodat,  
ha a másik élő szomszédod beleegyezik.

„Tetszik a cipőd. Kár lenne, ha valami baleset érne, és tönkre menne.  
Most, hogy mondod, mandzsettágombjaid is nagyon tetszenek.”

**A** GENGSZTER arra bátorítja a szomszédait, hogy öljék meg egymást.

- ◆ A gengszter megölheti az egyik élő szomszédját. A halott szomszédait átugorja, ők ebből a szempontból nem számítanak.
- ◆ Csak akkor használhatja a képességét, ha az egyik élő szomszédja beleegyezik, hogy megölje a másik élő szomszédját. A mesélőnek hallania kell ezt a beleegyezést. A mesélő jelenléte nélkül a gengszter nem ölhet.
- ◆ A gengszter minden nap mondhat bármit, amit akar, és bármelyik játékost próbálhatja meggyőzni. Miután az egyik szomszédja beleegyezett a másik megölésébe, a gengszter azon a napon már nem használhatja a képességét akkor sem, ha a játékos nem halt meg, mert egy képesség megvédte ettől.
- ◆ A gengszter élő szomszédai közül az egyik mindig tőle jobbra, a másik tőle balra ül.
- ◆ Ha mindkét élő szomszédja beleegyezik a másik megölésébe, a gengszter dönti el, hogy melyikük haljon meg.

### PÉLDÓK

A gengszter szomszédai a szent és a báró. A gengszter megkérdezi a bárót, hogy akarja-e a szent halálát. A báró beleegyezik, és a szent meghal.

A gengszter szomszédai a szobalány és a máktermesztő, de mindketten halottak. A gengszter élő szomszédai az amnéziás és a Po. A gengszter beszél a Póval, és felajánlja, hogy megöli az amnéziást. A Po ezt elutasítja. A gengszter beszél az amnéziással, aki megkéri a gengsztert, hogy ölje meg a Pót. A gengszter beleegyezik, és a Po meghal. A jók csapata győz.

A gengszter szomszédai a bolond és a bölcs. A bölcs és a gengszter megegyeznek, hogy megölik a bolondot, de a bolond nem hal meg a saját képessége miatt. A gengszter ezen a napon már nem használhatja újból a képességét.

### ÍGY HASZNÁLÓ

Naponta egyszer a gengszter bejelentheti, hogy használni kívánja a képességét. Ekkor kérdezd meg, hogy az egyik élő szomszédja beleegyezik-e ebbe. Ha igen, a gengszter másik élő szomszédja meghal. Ha mindkét élő szomszédja beleegyezik, a gengszter dönti el, hogy melyikük haljon meg. Ha egyik élő szomszédja sem egyezik bele, a gengszter aznap nem használhatja a képességét.





## GNÓM

Mindenki megtudja az egyik játékosról, hogy a te oldaladhoz tartozik. Bárkit megölhetsz, aki gyanúsítja.



„Négy-húsz-hab s hét-sör múltán, nem-menet a menet nekem-énnek.  
Tréfa-repeszti palló-pokol alját, incontroverzibuborék-bambán.  
Esszé-ár örök-öröm-Örkény-örvény, nem lép túl árnyékán öröktelen-örök.  
Burrárumm.”

**A** GNÓM védi a saját csapatának egyik játékosát.

- ◆ A gnóm ugyanahhoz az oldalhoz tartozik, mint a „cimborája”. A mesélő nyilvánosan bejelenti, hogy ki ő.
- ◆ Amikor a cimboráját gyanúsítják, a gnóm dolga, hogy megvédje őt. A mesélő nem kérheti a gnómot, hogy használja a képességét.
- ◆ Ha a cimborája oldalt vált, a gnóm nem vált oldalt.
- ◆ A gnóm a játék során bármennyiszer használhatja a képességét, de azt is megteheti, hogy egyáltalán nem használja. A cimborája továbbra is csak naponta egyszer gyanúsítható.
- ◆ Amikor a gnóm használja a képességét, és ezt a mesélő is megerősíti, a gyanúsító azonnal meghal. A szavazás a cimborája kivégzésére ettől még végbemegy.
- ◆ A csoport akaratától függetlenül minden játékos saját döntése, hogy meggyanúsít-e valakit, és a gnóm mindig szabadon eldöntheti, hogy szeretné-e használni a képességét. Ha a mesélő úgy látja, hogy egy játékosra nyomást gyakorolnak, hogy saját szándéka ellenére gyanúsítson, vagy használja a képességét, akkor a mesélő megteheti, hogy nem fogadja el a gyanúsítást vagy a képesség használatát.

## PÉLOÁK

A gnóm a többi játékosal egyidőben kezdi a játékot, és jó. Lilla az al-sahir. Az első éjszaka előtt a mesélő bejelenti, hogy a gnóm és Lilla egy csapatba tartoznak. A harmadik napon a mérnök gyanúsítja Lilát. A gnóm nem használja a képességét.

A gnóm a második napon lép be a játékba, és gonosz. Csaba a démon. Ekkor a mesélő bejelenti, hogy a gnóm és Csaba egy csapatba tartoznak. A második napon a doki Csabát gyanúsítja, és a gnóm megöli. A harmadik napon a fanatikus Csabát gyanúsítja, és a gnóm megöli. A negyedik napon a falu bolondja Csabát gyanúsítja, de a gnóm nem használja a képességét.

## ÍGY HASZNÁLO

A nap folyamán, amint a gnóm játékba kerül, jelölj meg egy vele azonos csapatba tartozó játékost a CIBBORA emlékeztetővel. Jelentsd be, hogy ez a játékos és a gnóm azonos oldalhoz tartoznak.

Ha ezt a játékost gyanúsítják, és a gnóm még a szavazás megkezdése előtt bejelenti, hogy használni kívánja a képességét, az a játékos, aki meggyanúsította, **meghal**.







## RÉVÉSZ

Az utolsó napon minden halott játékos visszakapja a szavatzelölőjét.



„Amikor igaz álmok jönnek, az igazság súlyát is magukkal hozzák.”

A RÉVÉSZ segít mindenki számára aktív és izgalmas befejezést varázsolni a játéknak – akkor is, ha a tapasztalatlan játékosok korábban elhasználták a szavatzelölőiket.

- ◆ A révést akkor érdemes bevetni, ha kezdő játékosoknak vezetési játékot, akik még nincsenek tisztában azzal, hogy halottként mikor érdemes felhasználniuk az utolsó szavatzelölőiket, vagy véletlenül korán elhasználják, mert megfedkeznek róla, hogy halottak. A révész lehetővé teszi, hogy mindenki részt vehessen az utolsó nap sorsdöntő szavazásán.
- ◆ Az utolsó napon minden halott játékos visszakapja a szavatzelölőjét függetlenül attól, hogy melyik oldalhoz tartozik, vagy mikor szavazott.
- ◆ Ha egy halott játékos nem használta el a szavatzelölőjét, akkor nem kap másikat a révéstől.
- ◆ Az számít utolsó napnak, amikor a mesélő azt feltételezi, hogy az lesz a játék utolsó napja – ha ezen a napon nem végzik ki a démont, a gonoszok valószínűleg győznek. Ez általában azt a napot jelenti, amikor már csak három játékos maradt életben.
- ◆ Az utolsó napon felhasznált szavatzelölőket már nem szükséges visszaadni.

## PÉLDÁK

Főleg újoncok vesznek részt a játékban. Két játékos, Klári és Dani a szavazás izgalmaiban elfelejtette, hogy már meghalt. A mesélő bejelenti, hogy a révész játékban van. Több nappal később, amikor már csak három játékos maradt életben, a mesélő bejelenti, hogy ez az utolsó nap. Klári és Dani visszakapják szavatzelölőjüket.

Ez az utolsó nap kezdete. 17 játékos halott, és három játékos maradt életben. 10 halott játékos már elhasználta a szavatzelölőjét. A mesélő azt szeretné, hogy az utolsó nap érdekesebb legyen, és mindenki részt vehessen az események alakításában, ezért játékba hozza a révést. Így minden halott játékos visszakapja a szavatzelölőjét. Egy roppant izgalmas befejező nap után mindenki megdicséri a mesélőt a remek játékvezetésért.

## ÍGY HASZNÁLÓ

Amikor a játék során úgy érzed, hogy érdemes lenne hozzáadni, jelentsd be, hogy a révész játékban van. Helyezd el a jelölőjét a grimoárban.

Az utolsó nap kezdetén adj egy szavatzelölőt minden olyan halott játékosnak, akinek nincs már szavatzelölője a főtéren.



## VIHARVADÁSZ

Nevezz meg egy jó karaktert. Ha játékban van, csak kivégzés által halhat meg, de a gonosz játékosok megtudják, hogy melyik játékos az.



„Hajnaltól a templom hosszú árnyéka a szökőkúthoz kúszik. Alkonyatkor az obelisz elzárja a vörös ragyogást, hűsítve a meleg vizet az árkdok alatt. Minden vonal ide fut össze. Vihar van készülődésben, és ez a zöldellő szent hely az almák között, ez lesz a középpontja!”

A VIHARVADÁSZ segítségével a játék középpontjába állíthatod egy jó karaktert.

- ◆ A viharvadást akkor érdemes használni, ha olyan szkriptet szeretnél készíteni, ami egy bizonyos jó karakter akcióira vagy információira épül, és ha azt szeretnéd, hogy ez a karakter minden játékban szerepeljen (vagy legalábbis egy gonosz játékos ennek a karakternek adhassa ki magát). Ez a kiválasztott karakter nagy szerepet játszik a játékban, sok csoportos beszélgetésnek áll majd a középpontjában, és valószínűleg életben marad egészen az utolsó napig.
- ◆ A mesélő bejelenti, hogy egy bizonyos karakter csak kivégzéssel halhat meg. Ez lehet egy játékban lévő karakter, de akár olyan is, aki nincs játékban. Ha játékban van, akkor ez a jó játékos mindaddig életben marad, amíg a jó játékosok akarják, hiszen a gonoszok nem tudják őt megölni. Ha nincs játékban, akkor ezt minden gonosz játékos megtudja, így bármelyikük kiadhatja magát ennek a karakternek. (Ez nem kötelező, de megtehetik.)

## PÉLDÁK

A mesélő olyan szkriptet készített, mely a tábornok karakterére épül, ezért bejelenti, hogy „a viharvadász a tábornokot segíti”. A tábornok játékban van. Éjszaka az ördögfiók és a keresztapa is megtámadja a tábornokot, de az nem hal meg. Öt napnyi információgyűjtés és vita után a város úgy dönt, hogy kivégzi a tábornokot, aki meghal.

A mesélő olyan játékot szeretne, amely az empata információin alapul, ezért kijelenti, hogy „a viharvadász az empatát segíti”. Valójában nincs empata a játékban. Mivel a gonosz játékosok ezt megtudják, a méregkeverő úgy dönt, hogy az empatának adja ki magát.

## ÍGY HASZNÁLÓ

A játék elején jelentsd be, hogy a viharvadász játékban van. Helyezd el a karakterjelölőjét a grimoárban. Jelentsd be, hogy melyik jó karaktert segíti. Ha ez a karakter játékban van, jelöld meg a viharvadász VÉDETT emlékeztetőjével.

Az első éjszaka során ébreszd fel egymás után a gonosz játékosokat. Ha megjelöltél egy jó karaktert a viharvadász VÉDETT emlékeztetőjével, mutasd meg a felébresztett játékosnak az EZ A JÁTÉKOS lapkát és a jó karakter jelölőjét, majd mutass az adott játékosra. Ezután altasd vissza a felébresztett játékosot. Ha senki sincs megjelölve a viharvadász VÉDETT emlékeztetőjével, mutasd meg a felébresztett játékosnak az EZEK A KARAKTEREK NINCSENEK JÁTÉKBAN lapkát és a jó karakter jelölőjét, majd altasd vissza a játékosot.

Ha a viharvadász VÉDETT emlékeztetőjével megjelölt karaktert kivégzik, akkor meghal. Ha más módon halna meg, életben marad.





## ISTENI BENÉZÉS

Játékonként legalább egyszer a mesélő elkövet egy hibát, kijavítja, és nyilvánosan elismeri.



„Nem hibáztam, így terveztem, Nem bug ez csak ficsör itten.  
Gond egy szál se, zavar nincsen, Szavazz ránk a Board Game Geeken.”

A Z ISTENI BENÉZÉS ellensúlyozza a hibákat és növeli az ön-bizalmadat, amikor egy nehéz szkriptből vezetsz játékot.

- ◆ Az isteni benézés jelenlétét a játék elején kell bejelenteni. Menet közben már nem adható hozzá a játékhoz. Ha a mesélő a játék közben elkövetne egy hibát, és csak ezután adná hozzá a játékhoz az isteni benézést, akkor minden játékos tudná, hogy a hiba valódi volt, és a karakter nem fejtené ki a hatását.
- ◆ A mesélőnek a játék során legalább egyszer hibáznia kell. Ez történhet véletlenül, vagy szándékosan is. A játékosok nem tudják meg, hogy a hibázás szándékos volt-e.
- ◆ Ha a mesélő véletlenül hibázott, akkor nem kell további hibát elkövetnie. Ha a játék az utolsó naphoz közeledik, és a mesélő nem hibázott véletlenül, akkor szándékosan kell valamilyen hibát elkövetnie a játék vége előtt.
- ◆ Minden hibát, akár szándékos volt, akár véletlen, ki kell javítani. Lehet, hogy a mesélőnek meg kell szegnie a szabályokat, hogy kijavítson egy hibát.
- ◆ Miután elkövetett egy hibát, a mesélőnek el kell mondania, hogy hibázott és kijavította. A hiba pontos természetét nem kell felfednie a csoport előtt, de lehetséges, hogy az érintett játékosal privátban meg kell beszélnie.
- ◆ A játékosok tetszőlegesen blöffölhetnek, hogy a mesélő hibázott, vagy hogy kijavított egy hibát.
- ◆ Szükség esetén a mesélő többször is hibázhat – akár véletlenül, akár szándékosan.

### PÉLDÓÁK

Az első napon Dani privátban beszél a mesélővel, és szól neki, hogy a részeg jelölőjét húzta ki a zsákból. A mesélő belenéz a grimoárba, és azt látja, hogy Dani kapta a részeg karakterjelölőjét. Közli Danival, hogy ő lesz a polgármester, a grimoárban lecseréli a részeg jelölőjét a polgármesterére, és titokban a hollóört részeggé változtatja. Még ugyanazon a napon a mesélő bejelenti, hogy elkövetett egy hibát.

Az empata a szerzetes és a mérgezett zsémbs öreg között ül. A mesélő – elfeledkezve arról, hogy a zsémbs öreg mérgezett – véletlenül 1-et ad információként az empatának. Az éjszaka folyamán kicsit később újból felébreszti az empatát, és most 0-t mutat. Amikor másnap az empata privátban megkérdezi, hogy mi történt, a mesélő elmondja, hogy az első szám tévedés volt, és a második a helyes. Hogy ne áruljon el túl sokat, a mesélő csak másnap mondja el a csoportnak, hogy elkövetett egy hibát.

Az ördögfiókat ma kivégezték. A mesélő felébreszti a józan és egészséges sírásót, és szándékosan elkövetve egy hibát a zsémbs öreg jelölőjét mutatja meg neki. Még ugyanazon az éjszakán ismét felébreszti a sírásót, és megmutatja neki az ördögfióka jelölőjét. Reggel a mesélő elmondja a csoportnak, hogy éjszaka elkövetett egy hibát, de kijavította.

A lepcsest kivégzik, és meghal. A mesélő véletlenül bejelenti, hogy a játék véget ért, és a jók csapata győzött, pedig a skarlátruhás nő még életben van. A mesélő bejelenti, hogy elkövetett egy hibát, és hogy a játék folytatódik.

Balu a Sabaloth. Éjszaka megöli Lillát és Danit. Reggel a mesélő szándékosan azt mondja, hogy Balu és Csaba halt meg. Körülbelül fél perc múlva ezt mondja: „Hoppá, fordítva néztem a grimoárt. Balunak és Csabának nem kellett volna meghalnia. Mindketten élnek. Lilla és Dani halt meg az éjjel. Bocsanat, hibáztam.”

Az előző éjjel a mesélő elfelejtette felébreszteni a méregkeverőt. Napközben privátban beszél vele, elmondja, hogy hibázott, és felajánlja, hogy mostantól minden éjjel annyi játékost választhat, amennyit csak szeretne, a mesélő pedig eldönti, hogy közülük kik lesznek mérgezettek.

A szobalány felébred, és egy halott játékost választ, bár a szabályok szerint csak élő játékost választhatna. A mesélő ezt észreveszi, de nem javítja ki, ehelyett szándékosan hamis információt ad a szobalánynak. Másnap a mesélő privátban beszél a szobalánnyal, elmondja neki, hogy hibázott, mivel megengedte, hogy egy halott játékost válasszon, majd megkéri, hogy azonnal válasszon két élő játékost. Velük kapcsolatban helyes információt ad a szobalánynak.

### ÍGY HASZNÁLD

A játék elején jelentsd be, hogy az isteni benézés játékban van. Ne törődj a játékosok esetleges ellenkezésével.

Ha bármikor hibát követsz el, javítsd ki a lehető legjobban, rugalmasan alakítva a szabályokat, ha szükséges. Ezt követően jelezd, hogy hibáztál. Helyezd el a HOPPÁ emlékeztetőt a grimoárban.

A szabályokat bármikor szándékosan is megszegheted, majd kijavíthatod. Ezt követően jelezd, hogy hibáztál. Helyezd el a HOPPÁ emlékeztetőt a grimoárban.

Ne feledd, hogy a meseszővő karakterek nem arra valók, hogy plusz színt vigyenek a játékba. Az a céljuk, hogy mesélőként segítsenek téged a gördülékeny és sikerélményt adó játékban.













THE PANDEMONIUM INSTITUTE