

# Postacie

Dodatek do gry „Wilkołaki z Czarnej Lasu”



Autorzy gry: Philippe des Pallières i Hervé Marly  
Od 8 do 18 graczy, od 10 lat wżwyż.

*W trakcie ostatnich faz księżycy w Czarnym Lesie panował  
wyjątkowy spokój. Ten stan nie trwał jednak długo...  
Pewnej nocy mieszkańcy usłyszeli dochodzące z głębi lasu  
wycie „dzikiego dziecka”.*

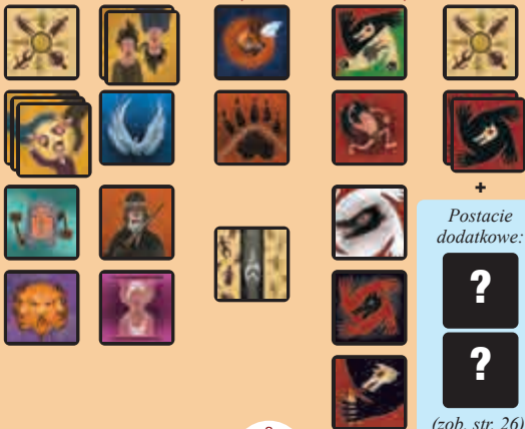
*Niedługo potem zaczęły znikać kolejne osoby, a w okolicy  
znaleziono szczątki na wpół zjedzonych ofiar, co przekonało  
mieszkańców, że żyjące pośród nich zmiennokształtne potwory  
stały się jeszcze bardziej przerażające.*

*Postanowili więc poprosić o pomoc kilku wybitnych ekspertów  
z najdalszych zakątków kraju, którzy wspólnymi siłami mają  
unicestwić te odrażające kreatury...*

*Philippe i Hervé*

Standardowe zasady gry „Wilkołaki z Czarnego Lasu”  
pozostają niezmienione. W razie potrzeby można się  
do nich odnieść podczas rozgrywki.

## Elementy – 24 karty



Ponizsze postacie angażują się w walkę o przetrwanie Czarnego Lasu i z determinacją stoją na straży mieszkańców wsi. Stawiając czoła pogrożkom, muszą wyeliminować tych, którzy według nich stali się zbyt niebezpieczni dla społeczności – nawet jeśli sami mogą przy tym ucierpieć.

## Zaufany mieszkaniec



*Dusza zaufanego mieszkańca jest tak niewinna i czysta, jak woda w górskim potoku. Z tego powodu zdobył on przychylność współmieszkańców i prawo do bycia wysłuchanym w najważniejszych momentach. Czy istnieje piękniejszy dar niż wzbudzanie w poczciwych ludziach poczucia absolutnego zaufania?*

*Czy wilkołaki zrobią wszystko, aby wyeliminować tego mieszkańca w pierwszej kolejności, chociaż nie ma żadnych zdolności specjalnych? A może będą polować na niebezpieczniejszego mieszkańca wsi, którego lojalność nie jest tak pewna?*

Na obu stronach karty postaci zaufanego mieszkańca znajduje się wizerunek zwykłego mieszkańca. Dzięki temu po rozdaniu kart mieszkańcy mają pewność, że gracz, który ma tę kartę, jest na pewno niewinnym zwykłym mieszkańcem.

**Porada dla narratora.** *Ta postać będzie godnym zaufania szeryfem albo heroldem.*

## Bliźniaczki



*Niektórzy mieszkańcy mają problem z rozróżnieniem tych sióstr bliźniaczek. Trudno rozszyfrować uśmiech, który pojawia się na twarzy każdej z nich, gdy ktoś próbuje szczęścia, odgadując ich imiona. Czy to radosny uśmiech, ponieważ ktoś dobrze trafił, czy raczej szyderczy, ponieważ pomylił ją z siostrą? Siostry są podobne do siebie jak dwie krople wody. To ważne, aby w tych trudnych czasach mieć przy sobie pokrewną duszę!*

Podczas pierwszej nocy narrator wywołuje bliźniaczki, które następnie otwierają oczy, aby się poznać.

Jeśli w rozgrywce uczestniczą bardziej doświadczeni gracze, narrator może wywoływać bliźniaczki każdej nocy, aby dyskretnie mogły się ze sobą podzielić swoimi podejrzeniami.

**Porada dla narratora.** *Te postacie świetnie się sprawdzą w wypadku graczy, którzy znają język migowy.*

## Trojaczki



*Gdy po ciężkim dniu pracy na polu wracają do domu, wieś rozbrzmiewa ich radosnym śpiewem. Potrafią czytać w sobie jak w otwartej księdze i razem zrobią wszystko, aby ocalić swoje rodzinne strony.*

Podczas pierwszej nocy narrator wywołuje wszystkich 3 braci, którzy następnie otwierają oczy, aby się poznać.

Jeśli w rozgrywce uczestniczą bardziej doświadczeni gracze, narrator może wywoływać braci każdej nocy, aby dyskretnie mogli się ze sobą podzielić swoimi podejrzeniami.

**Porada dla narratora.** *Te postacie świetnie się sprawdzą w wypadku graczy, którzy znają język migowy. Najlepiej sprawdzą się, gdy w rozgrywce uczestniczy duża liczba graczy. Jeśli graczy jest naprawdę dużo, narrator może dodać karty bliźniaczek.*

## Anioł



*Przyziemne życie na wsi wywołuje w aniele podobny rodzaj wstrętu jak plaga złych do szpiku kości potworów. Pragnie tylko obudzić się z tego koszmaru w swoim wygodnym łóżku.*

Gdy anioł bierze udział w rozgrywce, grę rozpoczyna dyskusja i głosowanie mieszkańców, które odbywają się przed zapadnięciem pierwszej nocy.

Jeśli anioł zostanie wyeliminowany z gry podczas pierwszego głosowania albo w nocy, rozgrywka kończy się jego zwycięstwem. Jeśli na początku drugiego dnia anioł wciąż uczestniczy w rozgrywce, akceptuje swoje marne położenie i zamienia się w zwykłego mieszkańca.

**Uwaga!** Jeśli anioł jest 1 z zakochanych, porzuca swój cel i robi wszystko, aby nie zostać wyeliminowanym.

**Porada dla narratora.** *Nie wahaj się podnieść napięcia podczas pierwszego dnia, przypominając graczom, że wśród nich jest anioł!*

## Wędrowny sędzia



*Najmłodszy syn młynarza świetnie radził sobie w szkole i od zawsze marzył, aby zostać prawnikiem. Jako że biznes młynarski dobrze się rozwijał, ojciec posłał go do szkoły prawniczej do najbliższego miasta. Niestety chłopak nie spełnił nadziei rodziców. Nie zrobiwszy kariery prawniczej, wrócił na wieś, gdzie znany jest jako wędrowny sędzia.*

Raz podczas rozgrywki wędrowny sędzia może zdecydować, czy tego samego dnia odbędą się 2 głosowania mieszkańców z rządu, które wyeliminują 2 graczy.

Podczas pierwszej nocy narrator wywołuje wędrownego sędziego, z którym ustala grymas albo ruch ręki.

Gdy wędrowny sędzia chce skorzystać ze swojej zdolności, podczas głosowania mieszkańców wykonuje ustalony grymas albo ruch. Po zakończeniu głosowania i wyeliminowaniu gracza narrator ogłasza, że wędrowny sędzia zdecydował o drugim głosowaniu. Drugie głosowanie odbywa się natychmiast, bez możliwości dyskusji.

**Porada dla narratora.** Pamiętaj, aby podczas głosowania uważnie obserwować wędrownego sędziego i nie przegapić ustalonego sygnału.



## Rycerz z zardzewiałym mieczem

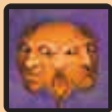


*Znużony ciągłym poszukiwaniem przygód leciwy rycerz nie dba już o swój imponujący niegdyś miecz. Choć ostrze jest już zardzewiałe, rycerz nie stracił wigoru! Nie należy go lekceważyć, ponieważ zawsze ma u swego boku broń, nawet podczas snu...*

Gdy wilkołaki pożrą rycerza, zostaje wyeliminowany z gry, ale rana zadana zardzewiałym ostrzem sprawia, że u 1 z wilkołaków rozwija się infekcja. Pierwszy wilkołak znajdujący się po lewej stronie rycerza z zardzewiałym mieczem żyje przez jeszcze 1 pełny dzień, a następnie zostaje wyeliminowany z gry na koniec kolejnej nocy. Narrator ogłasza, że wilkołak umarł w wyniku choroby.

**Uwaga!** Bystry gracze zorientują się, że gracze znajdujący się między rycerzem z zardzewiałym mieczem a chorym wilkołakiem są niewinnymi mieszkańcami.

## Aktor



*Niestrudzony wędrowny artysta zatrzymał się we wsi, aby zaprezentować kilka aktorskich pokazów, zanim wyruszy w drogę do cieplejszego regionu, gdzie spędzi zimę. Jest świetny zarówno w opowiadaniu dowcipów i zabawnych historyjek, jak i w wygłaszaniu tragicznych monologów – dzięki niebywałemu talentowi potrafi odegrać szeroki wachlarz uwielbianych przez publikę sztuk.*

Przed rozgrywką narrator wybiera 3 karty postaci ze zdolnościami specjalnymi, które nie zostały rozdane pozostałym graczom. Gdy każdy z graczy otrzyma swoją kartę postaci, narrator kładzie te 3 karty zakryte pośrodku stołu.

Każdej nocy narrator wywołuje aktora, który następnie może wybrać 1 z zakrytych kart i użyć jej zdolności do czasu nastania kolejnej nocy. Jeśli aktor wybierze kartę postaci, narrator usuwa ją ze stołu. Aktor nie może wybrać tej samej karty 2 razy.

**Uwaga!** Narrator nie może wybrać kart wilkołaków.

**Porada dla narratora.** Wybierając karty dla aktora, możesz wprowadzić trochę zamieszania we wsi albo stworzyć przeciwwagę dla silnej drużyny wilkołaków.

## Oddana służka



*Czy można marzyć o lepszym słudze niż ten, który jest gotów oddać życie za swojego pana? Na próżno jednak cieszyć się z takiego poświęcenia, gdyż chorobliwa ambicja, którą wykazuje ta służka, może doprowadzić do zagłady wsi!*

Zanim gracz, który zostaje wyeliminowany z gry w wyniku głosowania mieszkańców, ujawni swoją tożsamość, oddana służka może pokazać swoją kartę. Jeśli to zrobi, odrzuca swoją kartę postaci i bierze kartę wyeliminowanego gracza, nie pokazując jej pozostałym graczom. Do końca rozgrywki wciela się w postać z tej karty.

**Uwaga!** Jeśli wyeliminowanym graczem jest 1 z zakochanych, oddana służka nie może korzystać ze zdolności tej postaci – miłość zakochanych jest tak silna, że nikt nie jest w stanie zastąpić 1 z połówek.

**Porada dla narratora.** Pamiętaj, aby odczekać chwilę przed ogłoszeniem wyniku głosowania mieszkańców, aby dać czas oddanej służce na ujawnienie swojej tożsamości.

Po zamianie kart narrator podgląda nową kartę oddanej służki. Następnej nocy narrator musi wywołać nową postać, w którą wcieliła się oddana służka, aby w razie potrzeby wymienić się z nią ważnymi informacjami.

Nową postać oddanej służki traktuje się tak, jakby dopiero weszła do rozgrywki ze wszystkimi zdolnościami.

Wszystkie efekty, które dotyczyły wyeliminowanego gracza, nie dotyczą oddanej służki.

### Wyjaśnienia:

- Jeśli wyeliminowany gracz był zainfekowany\*, zakochany lub zaczarowany czy też miał tożsamość szeryfa, herolda albo kupidyna, nowa postać oddanej służki nie ma tych cech.
- Jeśli oddana służka była zaczarowana czy też miała tożsamość szeryfa albo herolda, jej nowa postać nie ma tych cech.
- Jeśli oddana służka była zainfekowana\*, jej nowa postać wciąż jest zainfekowana.
- Jeśli nową postacią oddanej służki jest:
  - Flecista, to narrator wskazuje, którzy gracze zostali wcześniej zaczarowani.
  - Aktor, herold, cyganka, to nie rozdaje się nowych kart. Należy skorzystać z kart pozostałych w grze. Brakuje kart? A to pech!

**\* *Zob. opis przekłętego wilkołaczego proajca, str. 20.***

**☛ Więcej wyjaśnień znajduje się na str. 27–30.**

**Aby zbalansować moc wilkołaków, do rozgrywki wprowadzono 2 postacie, które są wyjątkowo czułe na wilkołaczą naturę mieszkańców...**

## Lis



*Każdy w Czarnym Lesie doceni zmysł tej pełnej życia, lecz dyskretnej postaci – no, z wyjątkiem kur i zapewne wilkołaków.*

W nocy narrator wywołuje lisa, który następnie może wybrać grupę 3 sąsiadujących ze sobą graczy, wskazując na gracza siedzącego w środku. Jeśli w wybranej grupie znajduje się co najmniej 1 wilkołak, narrator pokazuje podniesiony kciuk. Jeśli w wybranej grupie nie ma wilkołaków, narrator pokazuje kciuk w dół, a lis do końca rozgrywki traci swoją zdolność. Mimo wszystko zdobył cenną informację o 3 mieszkańcach, którzy na pewno są niewinni.

**Uwaga!** Narrator wywołuje lisa co noc, ale gracz nie musi korzystać z jego zdolności za każdym razem.

**Porada dla narratora.** Nie ujawniaj lisowi kart postaci wybranych przez niego graczy. Po prostu pokaż, czy wśród wybranej grupy znajdują się wilkołaki.

## Poskramiacz niedźwiedzi



*Mieszkańcy dobrze pamiętają mieszkającego we wsi poskramiacza niedźwiedzi, którego pełen gracji ulubieniec, Ursus, dawał precudowne występy baletowe. Każdego lata mieszkańcy płakali ze wzruszenia, oglądając niedźwiedzi taniec. Ursus nie tylko świetnie radził sobie z krokami baletowymi, lecz także potrafił wyczuć zbliżające się do wsi wilkołaki.*

Każdego ranka po ogłoszeniu nocnej ofiary wilkołaków – jeśli co najmniej 1 wilkołak jest albo właśnie został bezpośrednim sąsiadem poskramiacza niedźwiedzi – narrator chrząka, aby dać znać graczom, że niedźwiedź wyczuł niebezpieczeństwo.

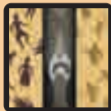
**Aby określić sąsiada poskramiacza niedźwiedzi, należy wziąć pod uwagę jedynie graczy, którzy nie zostali wyeliminowani z gry.**

**Porada dla narratora.** Łatwiej ustalisz sąsiada poskramiacza niedźwiedzi, gdy poprosisz wyeliminowanych graczy, aby opuścili krąg graczy albo odsunęli się od stołu. Jeśli poskramiacz niedźwiedzi zostanie zainfekowany\*, narrator chrząka każdego ranka, dopóki gracz nie zostanie wyeliminowany z gry.

**\* Zob. opis przeklętego wilkołaczego praojca, str. 20.**

**Te postacie są śmiertelnie niebezpieczne i mogą zmniejszyć prawdopodobieństwo, że mieszkańcy wsi przeżyją.**

## *Stronniczy manipulator*



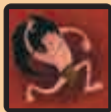
*Od najmłodszych lat tę biedną duszę zżerała nienawiść do samego siebie, która prawdopodobnie była spowodowana brakiem miłości i uwagi najbliższych. Z wiekiem manipulator przeniósł nienawiść na tych, którzy są od niego inni.*

Przed rozpoczęciem rozgrywki narrator dzieli mieszkańców na 2 grupy zgodnie z dowolnym kryterium (wiek, kolor oczu, noszenie okularów itp.) i ogłasza, kto znalazł się w każdej z grup. Stronniczy manipulator oczywiście będzie się znajdował w 1 z 2 grup.

Stronniczy manipulator wygrywa grę, jeśli wszyscy członkowie drugiej grupy zostaną wyeliminowani. Gdy tak się stanie, natychmiast odnosi zwycięstwo i opuszcza rozgrywkę (jeśli to możliwe, narrator kontynuuje rozgrywkę dla pozostałych graczy). Stronniczy manipulator nie ma zdolności specjalnych – jego jedyną umiejętnością jest zwinne manipulowanie mieszkańcami! Jeśli stronniczy manipulator zostanie zainfekowany przez przekłętą wilkołaczego praojca, zamienia się w zwykłego wilkołaka i porzuca swój cel indywidualny.

***Porada dla narratora.*** *Grupy mieszkańców nie muszą być takiej samej wielkości. Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz powiedzieć, którzy gracze znajdują się w każdej z grup.*

## Dziki dziecko



*Dziki dziecko zostało porzucone w lesie jako niemowlę i wychowane przez watahę wilków. Gdy tylko nauczyło się raczkować, zaczęło wałęsać się po okolicy Czarnego Lasu.*

*Pewnego dnia zauważyło mieszkańca, który z wdziękiem kroczył wyprostowany na dwóch nogach – stał się on dla dzikiego dziecka wzorem do naśladowania. Postanowiło pójść za nim i dołączyć do społeczności Czarnego Lasu. Gdy dziki dziecko pojawiło się we wsi, było bardzo zdenerwowane, ale mieszkańcy, których poruszyła jego słabowość, przyjęli je z otwartymi ramionami.*

*Jaki los czeka dziki dziecko? Czy będzie uczciwym mieszkańcem? A może odezwą się w nim wilcze instynkty i zostanie wilkołakiem? Przez całe życie ta dwoista natura w nim buzowała. Oby jego wzór do naśladowania sprawił, że w dzikim dziecku odezwą się ludzkie instynkty.*

Dziki dziecko jest mieszkańcem. Pierwszej nocy narrator wywołuje dziki dziecko, które następnie wybiera spośród graczy swój wzór do naśladowania. Jeśli wybrany gracz zostanie wyeliminowany, dziki dziecko natychmiast zamienia się w wilkołaka i budzi się następnej nocy ze swoimi pobratymcami, aby wspólnie żerować na mieszkańcach do końca rozgrywki.



Tak długo, jak gracz będący wzorem do naśladowania uczestniczy w rozgrywce, dzikie dziecko jest mieszkańcem. Nie ma znaczenia, czy wzór do naśladowania jest wilkołakiem!

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dzikie dziecko, jeśli chce, uczestniczyło w eliminowaniu swojego wzoru do naśladowania.

Jeśli wzór do naśladowania uczestniczy w rozgrywce, gdy wszystkie wilkołaki zostały wyeliminowane, dzikie dziecko zwycięża razem z mieszkańcami. Jeśli wzór do naśladowania zostanie wyeliminowany z gry i wygrają wilkołaki, dzikie dziecko także zwycięża.

**Porada dla narratora.** Rozgrywka może być zabawniejsza, jeśli nie ujawnisz prawdziwej natury wyeliminowanego dzikiego dziecka. Wyobraź sobie te wątpliwości graczy: dzikie dziecko było mieszkańcem czy wilkołakiem?



## Wilczarz irlandzki



*W głębi serca wszystkie psy wiedzą, że pochodzą od wilków. Te dzikie zwierzęta zostały oswojone przez ludzi, którzy – będąc wiernymi i hojnymi panami – zamienili je w potulnych i dziecinnych towarzyszy. Tylko wilczarz irlandzki może zdecydować, czy będzie posłuszny swojemu ludzkiemu panu, czy może posłucha drzemiącego w nim zewu natury.*

Pierwszej nocy wilczarz irlandzki decyduje, czy chce być zwykłym mieszkańcem, czy wilkołakiem. Jeśli zdecyduje się zostać wilkołakiem, budzi się z pozostałymi wilkołakami każdej nocy, razem z nimi pożera ofiarę i wygrywa tylko wtedy, gdy wilkołaki odniosą zwycięstwo. Jeśli zostanie zwykłym mieszkańcem, każdą noc spędza z zamkniętymi oczami i wygrywa tylko wtedy, gdy mieszkańcy odniosą zwycięstwo.

Wybór jest ostateczny!

**Porada dla narratora.** Rozgrywka może być zabawniejsza, jeśli nie ujawnisz prawdziwej natury wyeliminowanego wilczarza irlandzkiego. Wyobraź sobie te wątpliwości graczy: wilczarz irlandzki był mieszkańcem czy wilkołakiem?

## *Biała wilkołaczycza*



*Specjaliści zauważyli ostatnio dziwną mutację wśród populacji wilkołaków. Jeden z okazów zachowuje się w okropny sposób – wykazuje nienawiść zarówno do wilkołaków, jak i mieszkańców!*

Każdej nocy biała wilkołaczycza budzi się z pozostałymi wilkołakami i pożera z nimi kolejną ofiarę. Jednak co drugą noc narrator wywołuje białą wilkołaczycę, która następnie budzi się po raz drugi, tym razem sama, i może wyeliminować z gry 1 z wilkołaków. Celem białej wilkołaczycy jest zostanie ostatnim żyjącym mieszkańcem wsi. Jeśli jej się uda, wygra. Jeśli pozostałe wilkołaki spełnią warunki zwycięstwa, rozgrywka kończy się według standardowych zasad, ale biała wilkołaczycza nie współdzieli zwycięstwa.

## *Wielki zły wilk*



*W Czarnym Lesie nie tylko trzy małe świnki boją się wielkiego złego wilka. Mówi się, że ten monstrualny i żarłoczny wilkołak pożarł do ostatniego mieszkańca niejedną wieś.*

Każdej nocy wielki zły wilk budzi się z pozostałymi wilkołakami i pożera z nimi kolejną ofiarę. Następnie – jeśli żaden wilkołak, dzięki dziecku lub wilczarz irlandzki nie zostali wyeliminowani z gry – budzi się drugi raz i pożera kolejną ofiarę (nie może wybrać wilkołaka).

## Przeklęty wilkołaczy proajciec



*Pierwszy wilkołak, który pojawił się w okolicy, ojciec wszystkich wilkołaczych ojców. Miał dwie zdolności: przenosił wilkołaczą klątwę za pomocą specjalnego ugryzienia i potrafił uciec z tego świata, zapadając w kilkusetletni sen. Ludzie zamieszkujący te tereny w przeszłości mieli dużo szczęścia – przeklęty wilkołaczy proajciec spał od lat.*

*Jednak obecni mieszkańcy Czarnego Lasu muszą wykazać się nie lada odwagą, ponieważ pierwszy z pierwszych właśnie obudził się ze swojego snu... i jest głodny jak wilk!*

Każdej nocy przeklęty wilkołaczy proajciec budzi się z pozostałymi wilkołakami i pożera z nimi kolejną ofiarę. Raz podczas rozgrywki, gdy wilkołaki ponownie zasną, może podnieść rękę. Oznacza to, że ofiara nie została pożarta, ale jest zainfekowana.

Następnie narrator dyskretnie dotyka zainfekowanego gracza, który natychmiast zamienia się w wilkołaka i podczas nadchodzących nocy ucztuje razem z pozostałymi wilkołakami. Jeśli zainfekowany gracz ma zdolność specjalną, wciąż może jej używać według standardowych zasad, ale jego celem jest wygrana wilkołaków.

## PORADY DLA GRACZY

- Podczas dyskusji bądźcie bardziej uważni niż dotychczas.
- Zwracajcie uwagę na graczy, którzy w kółko powtarzają te same opinie.
- Zastanówcie się, kto cały czas oskarża tych samych graczy.
- Pomyślcie o graczach, którzy mogą wiedzieć coś ważnego, ale boją się, że wilkołaki ich zdemaskują, gdy będą próbowali podzielić się tymi informacjami z pozostałymi mieszkańcami.
- Uważajcie na tych, którzy będą próbowali Was zmanipulować, na przykład na stronniczego manipulatora czy zainfekowanego zaufanego mieszkańca...
- Wędrowny sędzia może zarządzić drugie głosowanie tej samej nocy – ta zdolność jest groźna zwłaszcza na koniec rozgrywki, więc uważajcie!

## PORADY DLA NARRATORÓW

- Jeśli w rozgrywce uczestniczą mniej doświadczeni gracze, stopniowo włączajcie nowe karty postaci. Pamiętajcie, że zbyt wiele postaci ze zdolnościami specjalnymi zwiększa ryzyko utracenia balansu rozgrywki i sprawia, że jedna z grup może łatwiej wygrać.
- Wybierzcie sobie nieuczestniczącego w rozgrywce asystenta, który pomoże Wam w prowadzeniu rozgrywki (może nim być pierwszy wyeliminowany gracz).

- Gdy w nocy wzywacie określone postacie, opowiedzcie w kilku słowach nowym graczom, jak mogą użyć swoich zdolności.
- O wiele łatwiej będzie Wam prowadzić graczy, jeśli zapiszecie sobie, jakie postacie występują w rozgrywce, jaka jest kolejność ich wywoływania i jak są rozsadzeni przy stole.
- Gdy się odzywacie, bardzo uważajcie na wypowiedzane słowa, aby przypadkiem nie zdradzić tożsamości gracza. Pomyłki takie jak „Gratulacje! Wieś wyeliminowała wilkołaka... Jednak nie... Wyeliminowała dzikie dziecko...” mają duży wpływ na rozgrywkę. Nie dostosowujcie płci postaci do płci gracza, mówiąc na przykład „Budzi się aktorka, to znaczy aktor”.
- Gdy musicie przekazać 1 z graczy, że został zainfekowany, przejdźcie się obok wszystkich graczy.
- Dzięki nowym postaciom, które wprowadza ten dodatek, mieszkańcy jeszcze bardziej niż dotychczas będą podawać w wątpliwość to, co wiedzą. Za każdym razem, gdy interweniujecie, nie rozpraszacjcie ich złudzeń – dzięki temu atmosfera rozgrywki będzie jeszcze bardziej napięta!

## ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

- **Postacie, które łatwo włączyć do rozgrywki:**

Zwykły mieszkaniec, zaufany mieszkaniec, cyganka, herold, kupidyn, bliźniaczki albo trojaczki, wróżbitka, wilkołaki, wilczarz irlandzki, dzikie dziecko, czarownica, złodziej, aktor.

- Aby w rozgrywce wzięli udział jednocześnie bliźniaczki i trojaczki, potrzeba bardzo wielu graczy.

- **Włączenie do rozgrywki tych postaci sprawi, że wilkołakom bardzo trudno będzie wygrać:**

Lis, cyganka, poskramiacz niedźwiedzi, dziewczynka, wróżbitka.

- **Włączenie do rozgrywki tych postaci sprawi, że mieszkańcom bardzo trudno będzie wygrać (co z kolei zapewnia dużo zabawy):**

Biała wilkołaczycza, wielki zły wilk, przekłęty wilkołaczy praojciec.

- **Włączenie do rozgrywki tych postaci wprowadzi dużo zamieszania (co z kolei znów zapewnia dużo zabawy):**

Flecista, stronniczy manipulator.

- Z zasady lepiej nie włączać do rozgrywki zbyt wielu postaci ze zdolnościami specjalnymi, ponieważ może to zaburzyć balans rozgrywki, sprawiając, że 1 z grup będzie miała łatwiej.

# Księżyc w nowiu



**Odkryj kolejny dodatek z serii!**

**36 kart wydarzeń**, które wprowadzą do rozgrywki niespodziewane zwroty akcji.

**8 wariantów rozgrywki**, wśród nich „Czarna śmierć” i „Wilkołaczy trans”.

**5 nowych postaci**





**D**la graczy, którzy mają dodatek „Księżyc w nowiu”, przygotowano 2 dodatkowe karty postaci – dzięki nim w rozgrywce można wykorzystać karty wydarzeń.

## Cyganka



*Siostra Esmeraldy, zwana po prostu cyganką, umie nawiązać kontakt z zaświatami. Porozumiewa się z duszami zmarłych podczas nowiu, uparcie wpatrując się w niebo.*

Na początku rozgrywki narrator odkłada na bok 5 kart wydarzeń „Spirytualizm” z talii kart wydarzeń z dodatku „Księżyc w nowiu”. Każdej nocy narrator wywołuje cygankę i pyta ją, czy chce użyć swoich mocy. Jeśli cyganka zdecyduje się na użycie zdolności, narrator odczytuje na głos 4 pytania z wybranej przez siebie karty wydarzenia „Spirytualizm”. Cyganka wybiera 1 z 4 pytań, wskazując odpowiednią liczbę palców (pytanie numer 1 to 1 palec itd.). Następnie wskazuje gracza, który musi odpowiedzieć na wybrane przez nią pytanie.

Następnego ranka wskazany przez cygankę gracz zostaje medium i odczytuje na głos wybrane wcześniej pytanie. Odpowiedzi „tak” albo „nie” udziela – imitując głos z zaświatów – pierwszy gracz, który został wyeliminowany z gry. Następnie kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

## Herold



*Każdy mieszkaniec Czarnego Lasu marzy o tym, aby chociaż na jeden dzień przywdziać okazały uniform herolda i z bębniem u boku ogłaszać najświeższe informacje.*

Tę publiczną funkcję i związaną z nią zdolność specjalną szeryf oficjalnie powierza wybranemu przez siebie graczowi.

Nie można wykonywać obu tych obowiązków, co oznacza, że szeryf nie może wybrać siebie samego. Przed rozgrywką narrator wybiera dowolną liczbę kart wydarzeń (wśród nich nie mogą się znajdować karty „Spirytualizm”) i przekazuje heroldowi, gdy tylko zostanie wybrany. Każdego ranka, zaczynając od kolejnego dnia po wybraniu herolda, narrator pyta się go, czy chciałby coś ogłosić. Jeśli herold chce ogłosić najświeższe informacje, odczytuje wybraną przez siebie kartę wydarzenia, jakby to było ogłoszenie publiczne, a jej efekt zostaje natychmiast rozpatrzony. Następnie kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

W każdym momencie po odczytaniu karty wydarzenia i przed głosowaniem mieszkańców szeryf może pozbawić gracza funkcji herolda i przydzielić ją innemu graczowi.

**Porada dla narratora.** *Jeśli gracze nie znają zasad dodatku „Księżyc w nowiu”, przekaz heroldowi nie więcej niż 5 kart wydarzeń. Uważaj! Niektóre z tych kart są śmiertelne!*

## Uwaga!

- Jeśli herold zostanie wybrany nowym szeryfem, musi natychmiast przekazać funkcję herolda innemu graczowi.
- Jeśli herold zostanie wyeliminowany z gry, szeryf wybiera jego następcę. Nowy herold otrzymuje wszystkie niewykorzystane jeszcze karty wydarzeń.
- Jeśli szeryf zostanie wyeliminowany, nowy szeryf może natychmiast wybrać nowego herolda albo utrzymać dotychczasowego.

## 👉 Wyjaśnienia dotyczące oddanej służki.

### Jeśli gracz wyeliminowany z gry w wyniku głosowania był:

- **Jednym z zakochanych**, to nowa postać oddanej służki nie zamienia się w zakochanego. Pozostały przy życiu zakochany umiera z rozpaczy po stracie swojej prawdziwej miłości.
- **Szeryfem**, to nowa postać oddanej służki nie zamienia się w szeryfa. Gracz, który był szeryfem i został wyeliminowany z gry, natychmiast wybiera swego następcę. **Należy pamiętać, że ten sam gracz nie może być równocześnie szeryfem i heroldem.**
- **Heroldem**, to nowa postać oddanej służki nie zamienia się w herolda. Szeryf natychmiast wybiera nowego herolda, którym może zostać gracz z nową postacią oddanej służki. **Należy pamiętać, że ten sam gracz nie może być równocześnie szeryfem i heroldem.**

- **Zaczarowany** albo **zainfekowany**, to nowa postać oddanej służki nie zostaje zaczarowana ani zainfekowana.

#### Jeśli oddana służka była:

- **Jednym z zakochanych**, to nowa postać oddanej służki nie może korzystać ze zdolności służki.
- **Szeryfem**, to nowa postać oddanej służki nie zamienia się w szeryfa. Gracz, który do tej pory grał postacią oddanej służki i był szeryfem, natychmiast wybiera swojego następcę. Nowy szeryf natychmiast wybiera nowego herolda, którym może zostać gracz z nową postacią oddanej służki. **Należy pamiętać, że ten sam gracz nie może być równocześnie szeryfem i heroldem.**
- **Heroldem**, to nowa postać oddanej służki także jest heroldem. Nie rozdaje się nowych kart. Należy skorzystać z kart pozostałych w grze.
- **Zaczarowana** albo **zainfekowana**, to nowa postać oddanej służki także jest zaczarowana albo zainfekowana.

#### Jeśli nowa postać oddanej służki stanie się:

- **Stronniczym manipulatorem**, to jej celem jest wyeliminowanie z gry grupy przeciwnej (do której obecnie nie należy). Może się zdarzyć, że będzie to grupa, do której należał dotychczasowy manipulator.
- **Aniołem**, to jest już za późno, aby anioł wygrał grę. Zamiast tego zamienia się w zwykłego mieszkańca.
- **Rycerzem** z zardzewiałym mieczem, to postępuje według standardowych zasad dotyczących tej postaci.

- **Wilczarzem irlandzkim**, to wybiera przynależność do 1 z grup, budząc się następczej nocy z wilkołakami albo tego nie robiąc. Może się zdarzyć, że od tej decyzji będzie zależało zwycięstwo 1 z grup.
- **Aktorem**, to może skorzystać tylko z kart pozostałych w grze. Brakuje kart? A to pech...
- **Kupidynem**, to podczas kolejnej nocy wybiera nowych zakochanych. W wyniku tej decyzji może się okazać, że w rozgrywce biorą udział 2 osobne pary zakochanych, ten sam zakochany występuje w 2 parach (dziwna sytuacja!), a nawet że zostaną wybrani dotychczasowi zakochani.
- **Dzikim dzieckiem**, to wybiera nowy wzór do naśladowania. Oczywiście może się zdarzyć, że wybierze tego samego gracza.
- **Siostrą** albo **bratem (bliźniaczką, trojaczki)**, to nie wie, którzy gracze są pozostałymi braćmi albo pozostałą siostrą. Pozostali w grze bracia i siostra będą jednak wiedzieli, że w ich rodzinie pojawił się nowy członek.
- **Cyganką**, to może skorzystać tylko z kart pozostałych w grze. Brakuje kart? A to pech...
- **Wielkim złym wilkiem**, to podczas kolejnej nocy, gdy wilkołaki wspólnie z wielkim złym wilkiem wybiorą ofiarę, może pożreć dodatkowo 1 mieszkańca, ale tylko pod warunkiem, że żaden z wilkołaków nie został wyeliminowany z gry.
- **Przeklętym wilkołaczym proojcem**, to może skorzystać ze swojej zdolności, jeśli dotychczasowy przeklęty wilkołaczy proojciec tego nie zrobił.

- **Flecistą**, to podczas kolejnej nocy budzi się na wezwanie narratora, który wskaże zaczarowanych graczy. Następnie flecista rzuca czar na 2 innych graczy.
- **Wędrownym sędzią**, to ustala z narratorem nowy sygnał.
- **Wilkołakiem**, to podczas kolejnej nocy budzi się razem z wilkołakami.
- **Białą wilkołaczycą**, to podczas następnej nocy budzi się razem z wilkołakami, ale musi poczekać do kolejnej nocy, aby skorzystać ze swojej zdolności.
- **Poskramiaczem niedźwiedzi**, to narrator chrząka następnego ranka.
- **Czarownicą**, to najwcześniej następnej nocy może skorzystać ze swoich eliksirów, jakby nigdy z nich nie korzystała.
- **Lisem**, to może skorzystać ze swojej zdolności, nawet jeśli poprzedni lis już to zrobił. Narrator nie przekazuje, którzy gracze byli celem poprzedniego lisa.
- **Ochroniarzem**, to podczas następnej nocy może ochraniać tych samych graczy, których ochraniał dotychczasowy ochroniarz poprzedniej nocy.
- **Zwykłym mieszkańcem**, to postępuje według standardowych zasad dotyczących tej postaci.
- **Zaufanym mieszkańcem**, to postępuje według standardowych zasad dotyczących tej postaci.
- **Wróżbitką**, to narrator nie przekazuje, których graczy szpiegowała dotychczasowa wróżbitka.

### **Podziękowania od autorów gry niech przyjmą:**

Laurent Clavere, Maëva Da Silva, Cédric Di Noto, Christine Deschamps, Bruno Faidutti, Anne Hermine, Gregory Houdebine, Bertrand Vignon, dziewczyny z Quai Vert, a także wszyscy testerzy, o których zapomnieliśmy podczas końcowych prac nad tym dodatkiem...

*Ilustracje: Maëva da Silva i Christine Deschamps („Postacie”),  
Alexios Tjoyas („Księżyc w nowiu”)*

*Projekt pudełka: Tom Vuarchex*

*Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek*

*Redakcja: zespół Rebel*

©2020 Asmodee Group

*THE WEREWOLVES OF MILLERS HOLLOW („Wilkołaki z Czarnego Lasu”)*  
to zastrzeżony znak towarowy Asmodee Group.



**rebel**

## Kolejność wywoływania postaci

### Początek rozgrywki

- Narrator dzieli graczy na 2 grupy.
- Narrator przygotowuje karty dla cyganki.
- Narrator przygotowuje karty dla herolda.
- Narrator przygotowuje karty dla złodzieja.
- Narrator przygotowuje karty dla aktora.

### W nocy

- Budzi się aktor.
- Budzi się wróżbitka.
- Budzi się lis.
- Budzi się ochroniarz.
- Budzą się wszystkie wilkołaki, wilczarz irlandzki (opcjonalnie) i dzikie dziecko.
- Budzi się biała wilkołaczycza (co drugą noc).
- Budzi się czarownica.
- Budzi się cyganka.
- Budzi się flecista.
- Budzą się zaczarowani mieszkańcy.
- Budzą się bliźniaczki lub trojaczki (jeśli w grze uczestniczą doświadczeni gracze).

### Postacie wywoływane tylko podczas pierwszej nocy:

- złodziej,
- kupidyn,
- zakochani,
- wędrowny sędzia (ustala sygnał),
- bliźniaczki lub trojaczki,
- dzikie dziecko,
- poskramiacz niedźwiedzi, a po nim pozostałe postacie z sekwencji nocnej.

### Sekwencja dzienna:

- Narrator ogłasza ofiary.
- Narrator chrząka.
- Medium odczytuje kartę wydarzenia „Spirytualizm”.
- Herold odczytuje kartę wydarzenia.
- Mieszkańcy dyskutują.
- Mieszkańcy głosują.
- Oddana służka ujawnia swoją tożsamość.
- Narrator przeprowadza drugie głosowanie (jeśli zarządzi je wędrowny sędzia).
- Anioł wygrywa rozgrywkę (tylko podczas pierwszego głosowania).
- Narrator rozpoczyna sekwencję nocną itd.