

# 1 Opisy postaci

## 1.1 Miasto

**Szeryf.** Jeżeli Szeryf żyje, można nie przyjąć pojedynku (nie musi być wiadomo, kto jest Szeryfem - wystarczy, że jeszcze nie umarł). Ponadto Szeryf, co noc (również zerowej nocy) zamyka w więzieniu jedną osobę. Jeżeli ta osoba miała posążek, przejmuje go Szeryf. Jeżeli uda mu się przetrwać z posążkiem do końca nocy, miasto wygrywa. Osoba zamknięta w więzieniu nie budzi się przez resztę nocy, poza tym nie można jej w żaden sposób zabić (choć można oddziaływać na nią w dowolny inny sposób).

**Dziwka.** Dziwka działa wyłącznie zerowej nocy. Wybiera jedną osobę, która staje się jej klientem. Dziwka poznaje kartę tej osoby, zaś wybrana osoba dowiaduje się, kto jest Dziwką. *Jeżeli w grze jest również Zła Dziwka, to osoba zadziwiona nie wie, przez którą dziwkę została sprawdzona.*

**Pastor.** Pastor, co noc (również zerowej nocy) wybiera osobę, którą chce wyspowiadać i dowiaduje się, z jakiego ugrupowania jest ta osoba. Osoba spowiadana nie wie, że została wyspowykiwana.

**Dobry Rewolwerowiec.** Pojedynek z udziałem rewolwerowca oraz nierewolwerowca rozgrywany jest normalnie, jednak, jeżeli jego wynik jest inny niż zwycięstwo rewolwerowca, Manitou ogłasza, że i tak zwyciężył rewolwerowiec - wszyscy dowiadują się, że dana osoba jest rewolwerowcem, choć niekoniecznie - którym. Pojedynek z udziałem dwóch rewolwerowców przebiega dokładnie tak samo, jak pojedynek dwóch nierewolwerowców.

**Opój.** Opój może dwa razy w trakcie gry wybrać osobę, z którą chce pójść się napić. Ta osoba nie będzie się budzić tej nocy, jednakże można ją zabić, przeszukać czy w jakiś inny sposób na nią oddziaływać.

**Sędzia.** Sędzia raz w trakcie gry może po rozstrzygniętych pojedynku i ogłoszeniu zwycięzcy ujawnić swoją kartę i samodzielnie ogłosić wynik pojedynku. Zdolność Sędziego jest silniejsza od zdolności rewolwerowca (tj. Sędzia może oznajmić, że pojedynek przegra rewolwerowiec). Sędzia nie może zadekretować remisu - musi wskazać jedną osobę, która zginie.

**Burmistrz.** Burmistrz może w dowolnym momencie gry odkryć swoją kartę, ujawniając swoją tożsamość. Jeżeli zrobi to w momencie skazywania kogoś na powieszenie, może dodatkowo ułaskawić wieszaną właśnie osobę (nikt nie jest wieszany w zamian).

**Hazardzista.** Hazardzista raz w trakcie gry, drugiej nocy bądź później, może rozpocząć grę w rosyjską ruletkę. Wskazuje palcem na osobę, z którą chce zagrać. Jeśli trafił na obywatela miasta - ginie. Jeśli nie - ginie wskazana przez niego osoba, zaś Hazardzista wskazuje kolejną. Jeśli Hazardzista zdobędzie posążek przekazuje go osobie, wskazując którą zginął. Jeśli ta osoba wytrzyma z posążkiem do świtu, to miasto wygrywa.

**Poborca Podatków.** Poborca Podatków raz w trakcie gry może na podstawie zeznań majątkowych dowiedzieć się, kto w danej chwili posiada posążek (informacji udziela mu Manitou). Oczywiście posążek może przemieścić się w trakcie nocy. Poborca Podatków nie dowiadyuje się kto ma posążek, jeżeli ma go Lucky Luke.

**Krystaliczny Obywatel.** W dowolnym momencie gry może ujawnić, że jest Krystalicznym Obywatel (czyli pokazać swoją kartę.)

**Uwodziciel.** Uwodziciel zerowej nocy wybiera osobę, którą chce uwieść. Ta osoba nie może działać na szkodę Uwodziciela - w szczególności nie może nawoływać do zabicia Uwodziciela (ani w dzień, ani w nocy), ani za tym głosować, musi głosować za Uwodzicielem w pojedynkach, nie może ujawnić, że została uwiedziona, jeśli byłoby to ze szkodą dla Uwodziciela, etc.

**Kat.** Raz w ciągu gry może zabić dowolną osobę. *W zależności od przyjętych zasad może zabić w nocy, w turze miasta, lub w dowolnym momencie dnia - w tym przypadku Kat odkrywa swoją kartę.*

**Gazownik.** *Każdej nocy wybiera osobę, którą chce zagazować. Raz w ciągu gry może wybuchnąć, wtedy giną wszystkie zagazowane osoby.*

**Kiepski Rewolwerowiec.** *Przegrywa wszystkie pojedynki. Ponadto dwa razy na grę może "zakupić" wybraną osobę, która następnego dnia również będzie przegrywać wszystkie pojedynki. Zakupienie rewolwerowca powoduje tymczasową utratę jego umiejętności.*

**Astrolog.** *Raz w ciągu gry, pod koniec nocnej tury miasta, może sprawić, że nastanie dzień.*

**Pianista.** *Jeżeli Pianista za pierwszym razem ma zginąć, odkrywa swoją kartę i wybiera osobę, która zginie zamiast niego. Jeżeli dzieje się to w nocy, Pianista dowiadyuje się, kto miał zamiar go zabić.*

**Sekundant.** *Może ujawnić się za dnia i zmusić dowolne dwie osoby do pojedynku (nawet jeżeli Szeryf jeszcze żyje).*

## 1.2 Bandyci

**Mściciel.** Raz w trakcie gry może zabić wybraną osobę.

**Złodziej.** Złodziej może raz w trakcie gry próbować ukraść posążek. Wybiera osobę, którą chce okraść, i o ile ta osoba ma posążek, przejmuje go.

**Szuler.** Szuler może raz w trakcie gry wybrać osobę, z którą będzie grał. Ta osoba nie będzie się budzić tej nocy, jednakże można ją zabić, przeszukać czy w jakiś inny sposób na nią oddziaływać. Ponadto, jeśli ta osoba posiada posążek, Szuler przejmuje go (wygrywając z nią w karty).

**Zły Rewolwerowiec.** Pojedynek z udziałem rewolwerowca oraz nierewolwerowca rozgrywany jest normalnie, jednak, jeżeli jego wynik jest inny niż zwycięstwo rewolwerowca, Manitou ogłasza, że i tak zwyciężył rewolwerowiec - wszyscy dowiadują się, że dana osoba jest rewolwerowcem, choć niekoniecznie - którym. Pojedynek z udziałem dwóch rewolwerowców przebiega dokładnie tak samo, jak pojedynek dwóch nierewolwerowców.

**Szantażysta.** Szantażysta zerowej nocy wybiera osobę, którą chce szantażować (nie może wybrać innego Bandyty). Ta osoba nie może działać na szkodę Szantażysty - w szczególności nawoływać do zabicia Szantażysty (ani dzień, ani w nocy), ani za tym głosować, musi głosować za Szantażystą w pojedynkach, nie może ujawnić, że została zaszantażowana, jeśli byłoby to ze szkodą dla Szantażysty, etc.

**Infiltrator.** Raz w ciągu gry może poznać kartę wybranej osoby.

**Teściowa.** Teściowa zerowej nocy wybiera sobie zięcia (nie może wybrać innego Bandyty). Wybrana osoba nie wie, że jest zięciem. Jeżeli zięć przejmie posążek, natychmiast ginie, przekazując posążek Teściowej.

**Zła Dziwka.** Działa wyłącznie zerowej nocy. Wybiera jedną osobę, która staje się jej klientem. Zła Dziwka poznaje kartę tej osoby, zaś wybrana osoba dowiaduje się, że została zadziwiona, ale nie wie, przez którą dziwkę.

**Kokietka.** Jeżeli Kokietka ma posążek i zostanie przeszukana, to za pierwszym razem Manitou i tak ogłasza, że posążka nie znaleziono. Ponadto gdy Kokietka ma zostać powieszona po raz pierwszy, jej karta zostaje odkryta i nie ginie.

**Mistrz Kryjówki.** Raz w ciągu gry, jeżeli Bandyti danej nocy mają posążek, Mistrz Kryjówki może sprawić, że na jedną dobę zniknie on całkowicie z gry. Jednakże jeżeli Mistrz Kryjówki postanowi zadziałać, Bandyti będą mogli odpłynąć o jeden dzień później.

### 1.3 Indianie

**Szaman.** Raz w ciągu gry może sprawdzić kartę wybranej osoby.

**Szamanka.** Szamanka raz w trakcie gry może podłożyć komuś ziółka. W wybranym przez Manitou momencie następnego dnia, (ale przed głosowaniami o przeszukiwaniu) ta osoba robi się zielona na twarzy i ginie.

**Wojownik.** Raz w ciągu gry może zabić jedną dodatkową osobę.

**Samotny Kojot.** Jeżeli Samotny Kojot jest jedynym aktywnym Indianinem, zabija dodatkowo jedną osobę.

**Płonący Szał.** Jeżeli Indianie danej nocy przejęli posążek, Płonący Szał zabija dodatkowo jedną osobę.

**Lornecie Oko.** Raz w ciągu gry może sprawdzić, kto aktualnie posiada posążek. Oczywiście do następnej tury Indian posążek może się przemieścić.

**Cicha Stopa.** Jeżeli Cicha Stopa posiada posążek, może podłożyć go wybranej osobie. Ta osoba jest traktowana jak właściciel posążka (tj. np., jeśli zostanie przeszkutana, to miasto wygra), jednakże nie wie o tym, że posążek posiada. Jeżeli ta osoba nie utraci posążka do kolejnego ruchu Indian, Cicha Stopa może odzyskać posążek z powrotem.

**Mały Manitou.** W dowolnym momencie dnia może odkryć swoją kartę i sprawić, że nastanie noc.

**Powóz.** Powóz nie budzi się w turze Indian, ale Indianie wiedzą, kto jest Powozem. Może ujawnić się w trakcie pojedynku, wówczas giną obie pojedynkujące się osoby (zostają rozjechane przez Powóz). Od tego momentu Powóz budzi się w turze Indian.

## 1.4 Ufole

**Detektor.** Detektor co noc wybiera osobę, od której rozpoczyna detekcję. Jeżeli ta osoba ma posążek, dowiaduje się tego. Jeśli nie, to Detektor dowiaduje się, na którym z dwóch łuków okręgu, na którym siedzą gracze, znajduje się posążek (jeden koniec łuku wyznaczany jest przez badaną osobę, drugi przez Detektora).

**Pożeracz Umysłów.** Co noc sprawdza kartę jednej wybranej osoby.

**Zielona Macka.** Raz w ciągu gry może zabić dowolnie wybraną osobę.

**Purpurowa Przyssawka.** Raz w ciągu gry może dodatkowo przeszukać jedną wybraną osobę.

**Wielki Ufol.** Zerowej nocy wybiera Podmieńca. Dopóki Wielki Ufol żyje, Podmieńiec, oprócz wykonywania wszystkich czynności normalnie związanych z jego kartą, budzi się razem z Ufolami i jego celem jest zwycięstwo Ufoli.

**Brunatny Pasztet.** Brunatny Pasztet każdej nocy wybiera osobę, której pilnuje. Jeśli ta osoba w ciągu najbliższej doby otrzyma posążek, zostanie on natychmiast przejęty przez Pasztet.

## 1.5 Murzyni

**Niewolnik Kali.** Każdej nocy wybiera sobie pana i dowiaduje się jaką on ma kartę. Poza tym zgodnie ze swoją znaną zasadą, nie ma nic przeciwko temu, żeby Kali kradł – dwa razy w trakcie gry może próbować ukraść swojemu panu posążek. O ile jego pan ma posążek, przejmuje go.

**Sprzątaczką.** Każdej nocy sprząta sufit w  $\frac{n}{10} + 1$  domach, gdzie  $n$  to liczba żyjących osób. Wybiera maksymalnie tyle osób i dowiaduje się, czy któraś z nich ma posążek (nie dowiaduje się, która).

## 1.6 Bogowie Partacze

**Kaszabara.** Bóg nieprzydatnych i nieudowodnionych twierdzeń. Co noc kogoś próbuje opętać. Udaje mu się z prawdopodobieństwem 75%. Osoba opętana nie wie, że jest opętana, ale jeśli w ciągu doby dostanie posążek składa go w ofierze Kaszabarze, który w ten sposób go przejmuje.

**Chorągiew.** Bogini wymuszania przekrętów finansowych, biurokracji i utrudniania życia. Co noc może pojawić się w formie koszmaru jednej osobie, w którym ją przesłuchuje. Osoba przesłuchiwana poznaje Chorągiew. Jeżeli zgodzi się na współpracę, to Chorągiew dowiaduje się, jaką ma kartę i czy ona i któryś z jej sąsiadów ma posążek. Jeśli się nie zgodzi, osoba przesłuchiwana już się nie obudzi z tego koszmaru – umiera na zawał serca.

**Ten, Którego Imienia Nikt Nie Pamięta.** Nikt nie pamięta także czego jest bogiem. Złośliwi twierdzą, że sklerozy. Raz w ciągu gry może wykonać dodatkowy strzał (który, podobnie jak normalny strzał, udaje się z prawdopodobieństwem 75%). Ponadto jeśli posiada posążek, może go podarować dowolnie wybranej osobie. Manitou informuje tę osobę i mówi, jaka frakcja przejęła posążek.

## 1.7 Frakcje jednoosobowe

**Janosik.** *Wygrywa, gdy zostanie powieszony. Raz w ciągu gry może pomachać ciupagą, wtedy nastaje dzień.*

**Lucky Luke.** Jest rewolwerowcem. Ponadto raz w ciągu gry może zabić wybraną osobę. Każdej nocy po swojej turze dowiaduje się, kto ma aktualnie posążek. Raz w ciągu gry może zadeklarować, że kogoś śledzi. Jeśli w ciągu doby ta osoba dostanie posążek, Lucky Luke go automatycznie przejmuje.

**Lustereczko.** *Lustereczko każdej nocy (również zerowej) wybiera osobę, którą chce zlustrować. Lustereczko poznaje kartę tej osoby. Jeśli osoba lustrowana posiada "nocne" umiejętności, to Lustereczko może z nich jednorazowo skorzystać. W dowolnym momencie gry (również w nocy) Lustereczko może wyzwąć Manitou na pojedynek, podczas którego musi poprawnie określić tożsamość wszystkich żyjących graczy. Jeżeli mu się to uda, wygrywa grę, w przeciwnym wypadku ginie.*