

Księżyc w nowiu

Dodatek do gry „Wilkołaki z Czarnego Lasu”



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

*Witajcie w najnowszej opowieści z Wyjącej Doliny,
jak mieszkańcy doszczętnie zniszczonego Czarnego Lasu
nazywają okoliczne tereny.*

*Dla niektórych z nas wieś stała się zbyt niebezpiecznym
miejscem, więc znaleźliśmy schronienie w bardziej przytulnej
okolicy, gdzie nadaliśmy ostateczny szlif tej historii.*

*Ryzykując życiem, naszą kryjówkę odnaleźli tajni
postańcy, którzy przynieśli złe wieści – wataha
wilkołaków znacznie się powiększyła.*

*Niech was nie zmartwią te słowa! W Czarnym Lesie
utworzono grupy partyzanckie, do których przyłączyły się
nowe postacie z przydatnymi zdolnościami.*

Razem stawimy czoła tym krwiożerczym stworzeniom!

Hervé „Jednooki” i Philippe „Kulawy”

CO NOWEGO W DODATKU „KSIĘZYC W NOWIU”?

- 1. W blasku księżycyca (zob. str. 6).** Rozgrywka w magicznej atmosferze na świeżym powietrzu.
- 2. Gmina (zob. str. 7).** Rozgrywka z większą liczbą graczy? Teraz to możliwe!
- 3. „Tak czy siak, to na pewno nie on!” (zob. str. 9).** Zmiana zasad głosowania.
- 4. Wiejskie graffiti (zob. str. 10).** Na ścianie za domem sołtysa każdy może wyrazić swoje uczucia.
- 5. Podwójna tożsamość (zob. str. 11).** Mieszkańcy odkrywają swoją drugą twarz.
- 6. Dożynki (zob. str. 14).** Wybryki mieszkańców podczas obchodów dożynek powodują niecodzienne modyfikacje ich zdolności.
- 7. Czarna śmierć (zob. str. 18).** Niespodzianka dla graczy, o której wie tylko narrator.

8. **Wilkołaczy trans** (zob. str. 20). Wilkołaki zachowują się dziwnie i wprowadzają ofiary w hipnozę, zamiast je zabijać.
9. **Księżyc w nowiu** (zob. str. 21). Wariant z 36 kartami wydarzeń, które każdego poranka wpłyną na los mieszkańców.

Dodatek wprowadza także nowe karty postaci, dzięki którym rozgrywka będzie jeszcze ciekawsza (zob. str. 23–28):
ochroniarza, nestora, kozła ofiarnego,
flecistę i wiejskiego głupka.

Elementy

- instrukcja,
- 36 kart wydarzeń wariantu „Księżyc w nowiu” (zob. str. 21),
- arkusz z 5 samoprzylepnymi naklejkami, które należy nakleić pośrodku 5 kart zwykłych mieszkańców z podstawowej wersji gry „Wilkołaki z Czarnego Lasu”. *W każdej rozgrywce narrator decyduje, czy te karty reprezentują zwykłych mieszkańców, czy postacie przedstawione na naklejkach.*

WARIANTY ROZGRYWKI



Istnieje wiele sposobów prowadzenia rozgrywki w „Wilkołaki z Czarnego Lasu”, które nie zostały opisane w podstawowej wersji gry.

Opisane w instrukcji warianty są efektem żartów i przeprowadzonych przez nas eksperymentów, a także licznych pomysłów, które otrzymaliśmy od graczy za pośrednictwem naszej strony internetowej:

www.loups-garous.com.

Przygotowaliśmy dla Was wybór najlepszych wariantów rozgrywki, które przetestowaliśmy i udoskonaliliśmy w taki sposób, aby tchnąć w grę nowe życie.

1. W BLASKU KSIĘŻYCA



Ten wariant może być rozgrywany razem z innymi przedstawionymi w instrukcji wariantami, aby stworzyć naprawdę upiorną atmosferę!

Gracze ubierają się w **stroje z epoki** i wychodzą na świeże powietrze.

Pod niebem **rozświetlonym gwiazdami** włączają **odpowiednią muzykę** i ustawiają się dookoła narratora, tworząc koło.

W tej tajemniczej atmosferze, w której można niemal usłyszeć wycie wilków, gracze stawiają przed sobą **zapalone świece**.

Każdego ranka narrator zdmuchuje płomień świece przed kolejną ofiarą wilkołaków. Każdego wieczora po głosowaniu podejrzany **gasi swoją świecę**.

Z czasem ciemność i napięcie zawładną wsią. W mroku są **widoczni** jedynie ci mieszkańcy, którzy przeżyli – staną się łatwym kąskiem dla wilkołaków.

Ten wariant można rozegrać także w **trudniejszy i ryzykowniejszy** dla wilkołaków sposób: wilkołaki muszą same zgasić świeczkę swojej ofiary!

Uwaga! Jeśli zostanie zgaszona więcej niż 1 świeczka, uznaje się, że ofiara nie została wybrana.

2. GMINA



Ten wariant może być rozgrywany w **większym** gronie – gracze tworzą kilka wsi.

Każda wieś powinna znajdować się w **osobnym pomieszczeniu**. Jeśli rozgrywka przebiega **na świeżym powietrzu**, grupy powinny być od siebie oddalone o około 20 metrów.

Ponadto wsie powinny mieć swoje egzemplarze gry. Zaleca się, aby w każdej wsi był **1 narrator**, który będzie czuwał nad **jednoczesnym** przeprowadzeniem sekwencji dziennej i nocnej dla wszystkich wsi.

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad, ale z jednym wyjątkiem – gracze mogą zdecydować się na opuszczenie

swojej wsi. Muszą jednak zrobić to w ciągu dnia, zanim rozpocznie się głosowanie. Gracz, który opuszcza wieś, zabiera ze sobą swoją **kartę postaci**, nie ujawniając jej treści. Puka do drzwi pomieszczenia albo czeka w oddali, aż mieszkańcy wybranej wsi **przyjmą** go w swoje szeregi.

Aby uniknąć zamieszania, narratorzy mogą ustalić **limity** dotyczące opuszczania wsi i dołączania do nowych wsi *(na przykład maksymalnie 2 mieszkańców może opuścić wieś)*.

Możliwa jest sytuacja, że w danej wsi będzie kilkoro graczy z **jednakowymi** kartami postaci. Możliwe jest nawet, że wilkołaki zdecydują się **porzucić** wieś, która według nich jest zbyt niebezpieczna. W takiej sytuacji **mieszkańcy** porzuconej wsi **wygrywają** grę.

Należy **pamiętać**, że **zbyt częste** zmienianie wsi to **dotkliwe ryzyko** – mieszkańcy gminy są dość nieufni. Obcy jest zawsze podejrzany... Z naszego doświadczenia wynika, że nowi przybysze są **zazwyczaj** wybierani jako podejrzani podczas głosowania.

3. TAK CZY SIAK, TO NA PEWNO NIE ON!



Ten wariant wprowadza zmiany w głosowaniu na podejrzanego.

Wszyscy mieszkańcy, którzy nie zostali wyeliminowani z gry, **wstają**. Gracz po lewej stronie ostatnio zabitego gracza wybiera innego mieszkańca, który według niego jest niewinny. Gracz rozpoczynający głosowanie **nie siada** – musi poczekać, aż ktoś poręczy za jego niewinność.

Mieszkaniec uznany za niewinnego siada, a następnie **wskazuje** kolejnego mieszkańca, którego pragnie uchronić przed śmiercią. Następnie ten mieszkaniec **siada** i wskazuje kolejnego niewinnego mieszkańca. Głosowanie kontynuuje się do momentu, **aż zostanie tylko 1 stojący gracz**.

To właśnie jego mieszkańcy podejrzewają o bycie **wilkołakiem**.

Oczywiście podczas głosowania mieszkańcy mogą ze sobą rozmawiać.

Uwaga! W tym wariantcie wilkołaki będą **wskazywać siebie nawzajem jako niewinnych** i w ten sposób unikną kary.

Należy zwrócić uwagę, kogo gracze uwalniają od podejrzeń.

Jeśli mieszkańcy chcą mieć pewność, że wyeliminują 1 z wilkołaków, **wilkołaki powinny głosować jako ostatnie.**

4. WIEJSKIE GRAFFITI



Ten wariant można połączyć z dowolnymi innymi wariantami.

Przed nadejściem nocy mieszkańcy Czarnego Lasu mają w zwyczaju zbierać się za stodołą sołtysa, aby **odczytać** wymalowane na jednej ze ścian graffiti.

Każdy mieszkaniec, który **nie został** wyeliminowany z gry, **zapisuje** na kawałku papieru krótkie zdanie i przekazuje je narratorowi. Autorzy muszą zadbać o swoją **anonimowość**, ale treść wiadomości jest **dowolna** – może to być na przykład informacja o podejrzanym, ostrzeżenie, komentarz, oskarżenie, komplement albo wyznanie miłości.

Gdy narrator zbierze wiadomości od wszystkich graczy, **odczytuje** je w **dowolnej** kolejności.

Następnie mieszkańcy zasypiają, a ich umysły dręczą wiadomości, które właśnie usłyszeli.

5. PODWÓJNA TOŻSAMOŚĆ



W tym wariantcie uczestniczy od 7 do 9 graczy. Aby zagrać w większym gronie, potrzebne są 2 egzemplarze podstawowej wersji gry.

A) MAŁE ZAMIESZANIE

W tym wariantcie gracze mogą się naprawdę wczuć w odgrywane przez siebie role, ponieważ karty postaci są **widoczne** dla wszystkich graczy. W rozgrywce biorą udział następujące karty postaci: wróżbitka, łowca, czarownica, kupidyn, ochroniarz, nestor, kozioł ofiarny i maksymalnie 2 zwykłych mieszkańców. Narrator rozdaje po **1 odkrytej** karcie wszystkim graczom.

Następnie bierze 2 karty wilkołaków i od 5 do 7 kart zwykłych mieszkańców, tasuje je i rozdaje po **1 zakrytej** karcie wszystkim graczom – ta **druga** karta to **karta sojuszu**.

Gracze **nie ujawniają** treści swoich kart sojuszu aż do momentu, w którym zostaną wyeliminowani z gry.

Karta sojuszu wskazuje, do której **grupy** należy dany gracz – wilkołaków albo mieszkańców.

Zadaniem wilkołaków jest wyeliminowanie z gry mieszkańców. W tym wariantcie **nie używa się** kart: złodzieja, dziewczynki, wiejskiego głupka i flecisty.

B) DUŻE ZAMIESZANIE

Narrator przygotowuje karty w sposób opisany w punkcie A, tasuje je i rozdaje po 2 zakryte karty wszystkim graczom. Gracze nie ujawniają treści swoich kart.

W tej opcji przewidziane są nowe kombinacje:

- czarownica może być jednocześnie wróżbitką,
- łowca może być jednocześnie ochroniarzem,
- nestor może być jednocześnie kozłem ofiarnym
- itd.

Jeśli gracz ma co najmniej 1 kartę wilkołaka, należy do grupy wilkołaków. Jeśli postać na drugiej karcie ma jakąś zdolność specjalną, gracz może z niej skorzystać w trakcie rozgrywki.

6. DOŻYNKI



Zaleca się, aby w tym wariancie było więcej wilkołaków niż w wariancie standardowym.

Zbyt duża ilość alkoholu spożytego podczas obchodów dożynek sprawiła, że zdolności postaci działają nieco inaczej:

- **Wilkołaki** mogą pożreć tylko tę osobę, która znajduje się obok 1 z nich.
- **Wróżbitka** ma problemy ze zrozumieniem wizji, które pojawiają się w jej umyśle. Jak zawsze wybiera gracza, którego tożsamość chce poznać, ale tym razem narrator pokazuje jej karty postaci 3 graczy – wybranego przez nią gracza i jego 2 sąsiadów (po 1 niewyeliminowanym z gry sąsiedzie z lewej i z prawej strony). Narrator **nie może zdradzić** tożsamości właścicieli tych kart.
- **Łowca** musi wybrać na swoją ofiarę 1 z 2 niewyeliminowanych z gry sąsiadów.

- **Dziewczynka** twardo walczy z narastającą sennością. Budzi się **za późno**, aby szpiegować wilkołaki, więc może jedynie podejrzeć działania **czarownicy**.
- **Złodziej** podczas pierwszej nocy z pomocą narratora **musi wymienić** się kartą postaci z wybranym przez siebie graczem, jeśli nie zrobił tego wcześniej podczas przygotowania. O poranku wszyscy gracze powinni sprawdzić swoje karty postaci.
- **Szeryf** musi zagłosować przed pozostałymi graczami.
- **Kozioł ofiarny** nie jest eliminowany z gry w przypadku remisu, ale wtedy, gdy 1 z jego 2 uczestniczących w rozgrywce sąsiadów ma zostać wyeliminowany w wyniku głosowania mieszkańców.
- **Wiejski głupek** zachowuje się idiotycznie bez względu na ilość wypitego alkoholu; w jego wypadku nic się nie zmienia.

- **Czarownica** jest naprawdę roztargniona i zawieruszyła gdzieś 1 ze swoich eliksirów – niestety nie potrafi powiedzieć który. Czarownica może skorzystać ze swojej zdolności tylko raz podczas rozgrywki. Gdy czarownica **wyberze** gracza, narrator **rzuci** denko i przykrywkę od pudełka do gry na podłogę. Efekt użycia eliksiru zależy od tego, jak upadną.



▶ wyleczony



▶ wyleczony i zamieniony w zwykłego mieszkańca



▶ wyleczony i zamieniony w wilkołaka



▶ wyeliminowany z gry

- **Kupidyn** według standardowych zasad wybiera 2 zakochanych, którzy następnie się budzą, patrzą sobie głęboko w oczy i zasypiają – są w sobie prawdziwie zakochani. **Następnie** kupidyn wskazuje **1 z zakochanych** i **1 z pozostałych graczy**.

Narrator budzi wskazanych graczy, aby się zobaczyli. Wskazany przez kupidyna prawdziwie zakochany staje się **podstępny uwodzicielem**, a wybrany gracz – **sekretnym kochankiem**. Następnie gracze zasypiają. Prawdziwie zakochany gracz, który nie został wybrany, zamienia się w **porzuconego kochanka**.

Od tej pory:

- **Jeśli porzucony kochanek** jest ofiarą, kochanek i podstępny uwodziciel **nie zostają wyeliminowani z gry**.
- **Jeśli podstępny uwodziciel** zostaje wyeliminowany z gry, **porzucony kochanek** i **sekretny kochanek** **zostają wyeliminowani z gry**.

– **Jeśli sekretny kochanek** jest ofiarą, **tylko podstępny uwodziciel** zostaje **wyeliminowany z gry** – porzucony kochanek w porę orientuje się, że został porzucony, i nie umiera.

Porzucony kochanek nie może zagłosować na podstępnego uwodziciela, ale podstępny uwodziciel może zagłosować na niego. Ponadto sekretny kochanek i podstępny uwodziciel nie mogą głosować na siebie nawzajem.

- **Ochroniarz** może ochronić przed wilkołakami wyłącznie siebie albo 1 z 2 sąsiadów.
- **Flecista** rzuca czar tylko na 1 gracza.



7. CZARNA ŚMIERĆ



Aby rozgrywka w ten wariant była ciekawa dla graczy, jego opis powinien przeczytać wyłącznie narrator. Właśnie z tego powodu tekst można odczytać jedynie za pomocą magicznego lusterka!

Abdya wygrę, że szum szum się zorientować że coś mi nie gra
w to rozgrywać! Ci którzy grają w ten wariant, muszą wyrazić
powiedzieć, że chodzi o czarnej śmierci.
Komedia pomysł, w której biedni, niewinni mieszkańcy oskarżają
się nawzajem o wilkołactwo w cora bardziej niepodobną
jest prawdziwą rozrywkę dla wyeliminowanych z gry graczy!
Podczas długich nocnych rozrywek zawsze warto dodać
szczyptę zamieszania wywołanego czarnej śmiercią.

◀ Należy pamiętać, że w tym celu nie wystarczy wykonać testów, że biorąc udział w wariancie specjalnym, i wciąż każdy może wykonać testy.

Przeważnie przy tym czasie można sobie poradzić z objawami, które mogą być przyczyną lub objawem choroby. Każda osoba jest przedstawiana w taki sposób, jakby wybrała testy, chociaż w rzeczywistości żadna z nich nie ma! Podczas rozprawy podczas sekcji dziennych i głosowania mieszkańców pozostaje niezmieniony.

Podczas burzliwej dyskusji mieszkańcy narator albo jego współpracownicy informuje go, który został wyeliminowany, w tym celu nie jest potrzebny testy, że nie jest potrzebny testy, że nie jest potrzebny testy, że nie jest potrzebny testy. Będąc ostatnią osobą, która została wyeliminowana, choroba została wyeliminowana. Rozgrzewkę kontynuujecie w ten sposób tak długo, aż wszyscy mieszkańcy zostaną wyeliminowani (co zdarza się bardzo często).

8. WILKOŁĄCZY TRANS



Aby działać z jeszcze większą **ostrożnością**, wilkołaki nie pożerają już swoich ofiar – rozwinęły umiejętność **hipnotyzowania**, dzięki czemu trudniej je złapać.

Ofiary wilkołaków nie zostają wyeliminowane z gry – w zamian natychmiast tracą swoje zdolności.

Każdej nocy wilkołaki **wybierają** ofiarę. Ofiara nie otwiera oczu, a narrator dyskretnie **dotyka** jej głowy, aby poinformować ją, że została zahipnotyzowana. O świcie ofiara nie wyjawia pozostałym graczom, że została zahipnotyzowana.

Po każdej nocy będzie coraz więcej zahipnotyzowanych ofiar.

Uwaga! Jeśli mieszkańcy dokonają samosądu na dowolnej z zahipnotyzowanych ofiar, pozostali zahipnotyzowani gracze natychmiast zostaną wyeliminowani z gry...

Wilkołaki wygrywają, jeśli zahipnotyzują **przedostatniego** mieszkańca.




9. KSIĘŻYC W NOWIU




Każdego świtu, z wyjątkiem pierwszego, sielską atmosferę Czarnego Lasu zakłóci nieprzewidziane wydarzenie.

Narrator **tasuje** karty wydarzeń i umieszcza je w **zakrytym** stosie w zasięgu wszystkich graczy.

Za każdym razem, gdy narrator wybudzi mieszkańców, ostatnio wyeliminowany gracz odczyta **na głos** treść wierzchniej karty wydarzenia.

Efekt wydarzenia może być natychmiastowy i chwilowy , chwilowy z późniejszym nieoczekiwanym zwrotem akcji  albo stały .

- Podczas kilku pierwszych rozgrywek w ten wariant kartę wydarzenia można odczytywać co drugi albo co trzeci poranek, a nie każdego ranka.
- Doświadczony narrator może ułożyć karty w stosie w wybranej przez siebie kolejności, aby rozgrywka potoczyła się według jego pomysłu. Może także wybrać konkretne karty ze stałym efektem  i rozpatrzyć je na początku rozgrywki.

WYJAŚNIENIE DOTYCZĄCE KARTY „SPIRYTUALIZM”

Gdy karta wydarzenia „Spirytualizm” zostanie odkryta, gracz siedzący **po lewej stronie ostatnio wyeliminowanego gracza** zamienia się w medium. Mieszkańcy łapią się za ręce, a medium **odczytuje na głos** wszystkie znajdujące się na karcie pytania.

Następnie zwraca się do **pierwszego wyeliminowanego gracza** i zadaje mu 1 z pytań. Gracz udziela odpowiedzi „**tak**” albo „**nie**”.



NOWE POSTACIE



Nowe postacie w kolejności
wywoływania*:



1 – wiejski
głupek



4 – ochroniarz



2 – nestor



5 – flecista



3 – kozioł ofiarny

* Kolejność wywoływania postaci w nocy znajduje się na str. 32.



WIEJSKI GŁUPEK

Co prawda niewiele z niego pożytku, ale nikt nie chce, aby coś mu się stało.

Jeśli mieszkańcy zagłosują na wiejskiego głupka, ujawnia on swoją kartę postaci.

Mieszkańcy natychmiast zdają sobie sprawę, że popełnili błąd, i go **przepraszają**. Wiejski głupek nie zostaje wyeliminowany z gry, ale do końca rozgrywki nie może brać udziału w głosowaniu.

Po ujawnieniu wiejskiego głupka nie przeprowadza się dodatkowego głosowania. Następnie narrator przechodzi do sekwencji nocnej i żaden z graczy nie zostaje wyeliminowany z gry.

NOTA:

Jeśli wilkołaki wybiorą wiejskiego głupka na swoją ofiarę albo łowca go zastrzeli, gracz zostaje wyeliminowany z gry. Jeśli wyeliminowany wiejski głupek jest także szeryfem, nie wybiera się nowego szeryfa – jego zdolność przepada na dobre.

(Wariant dla odważnych. Jeśli tożsamość wiejskiego głupka jest znana graczom, gdy nestor [zob. str. 25] zostaje wyeliminowany z gry w wyniku głosowania mieszkańców, eliksiru śmierci przygotowanego przez czarownicę albo strzału łowcy, wiejski głupek także zostaje natychmiast wyeliminowany).



NESTOR

Dzięki bogatemu doświadczeniu życiowemu nestor jest naprawdę śmiałym i wytrzymałym człowiekiem. Wilkołaki muszą złapać go 2 razy, zanim będą mogły się nim posilić...

Nestor wytrzymuje pierwszy atak wilkołaków (narrator tego nie ogłasza). Zostaje wyeliminowany z gry dopiero wtedy, gdy wilkołaki zaatakują go po raz drugi.

Nestor może zostać natychmiast wyeliminowany z gry w wyniku głosowania mieszkańców, eliksiru śmierci przygotowanego przez czarownicę albo strzału łowcy. Mieszkańców wypełnia jednak żal, że pozbyli się tak mądrego i cenionego starca, więc do końca rozgrywki nie mogą korzystać ze swoich zdolności specjalnych.

NOTA:

Jeśli nestor zostanie wyleczony dzięki eliksirovi uzdrawiającemu czarownicy, odzyskuje tylko 1 „życie”. Jeśli nestor jest 1 z zakochanych i jego partner zostanie wyeliminowany z gry, umiera z tęsknoty, ale mieszkańcy nie tracą swoich zdolności specjalnych.



KOZIOŁ OFIARNY

W Czarnym Lesie oliwa nie zawsze jest sprawiedliwa... Gdy dzieje się coś dziwnego, mieszkańcy zawsze winą obarczają tę samą osobę.

Jeśli głosowanie mieszkańców kończy się remisem, kozioł ofiarny zostaje wyeliminowany z gry (nawet jeśli nie był 1 z podejrzanych). Zanim się to stanie, ma ostatnią szansę, aby się odegrać – wybiera mieszkańców, którzy będą mogli głosować podczas kolejnego głosowania następnego dnia. Mieszkańcy, którzy nie zostali wybrani, nie mogą wziąć udziału w tym głosowaniu.

NOTA:

Jeśli kozioł ofiarny pozwoli głosować tylko 1 mieszkańcowi, jest bardzo prawdopodobne, że w sekwencji nocnej ten mieszkaniec zostanie pożarty przez wilkołaki. Jeśli tak się wydarzy i w następnym dniu nie będzie przy życiu żadnego mieszkańca z prawem do głosowania, narrator nie przeprowadza głosowania i nikt nie zostaje wyeliminowany z gry.

(Oczywiście możliwa jest sytuacja, w której wybrany mieszkaniec jest wilkołakiem albo wilkołaki sprawią, że nie będzie można ich wyeliminować...).



OCHRONIARZ

Kto lepiej ochroni mieszkańców przed kłami wilkołaków...

Każdej nocy ochroniarz wybiera gracza (tradycja nakazuje, aby wykonał gest, który widnieje na jego karcie postaci, zanim wskaże gracza narratorowi). Wybrany gracz do świtu jest chroniony przed atakiem wilkołaków. Nawet jeśli wilkołaki wybiorą go na swoją ofiarę, nie zostanie wyeliminowany z gry.

NOTA:

- Ochroniarz może wybrać i ochronić samego siebie.
- Ochroniarz nie może wybrać tego samego gracza 2 razy z rzędu.
- Ochrona nie obejmuje dziewczynki (nikt nie może upilnować tej małej łobuziary przed wpakowaniem się w kłopoty).



FLECISTA

Wygnany ze wsi lata temu flecista powraca w rodzinne strony, aby dokonać okrutnej zemsty.

Każdej nocy wywołany przez narratora flecista wybiera 2 graczy, na których rzuci czar.

Narrator dotyka ramienia każdego z zaczarowanych graczy.

Flecista zasypia, a narrator wywołuje graczy, którzy kiedykolwiek zostali zaczarowani – tej albo dowolnej innej nocy – aby się zobaczyli. Jeśli wszyscy niewyeliminowani gracze (oprócz flecisty) zostaną zaczarowani, flecista natychmiast wygrywa grę, a pozostali gracze przegrywają. (Nawet jeśli taka sytuacja ma miejsce po głosowaniu mieszkańców albo po zjedzeniu ofiary przez wilkołaki).

NOTA:

Flecista nie może zaczarować samego siebie. Ochroniarz nie może ochronić graczy przed czarem flecisty. Czarownica nie może wyleczyć z czaru. Wilkołaki nie są odporne na działanie czaru. Czar nie jest przekazywany między zakochanymi. Zaczarowani gracze zachowują wszystkie swoje zdolności i cechy.

*Podziękowania od autorów gry niech przyjmą:
wspaniały zespół Tours (Alexandre, Catherine, François i pozostali)
za sławne noce wilkołaków i wymyślenie nowych wariantów,
grupa A.J.T. z Nantes (Greg, Erwan...), Rémy Delivorias alias Remy-lee,
Manual Boujon alias Manu95 i jego zespół, Julien Nicollet alias Knux,
Delphine Montalant, Cathy Trinta (SQJNSR), Gwenaël Beuchet,
Emmanuel Viau, Jean-Pierre Hubert, Fulbert, Arnaud Fillon, Vincent
Pessel, Magalie i Laurent Bernard & Danaé albo Cirrus, Celine Malaret.*

Ilustracje na przykrywce i kartach: Alexios Tjovas

Ilustracja na str. 32: Naïade

Projekt pudełka: Tom Vuarchex

Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

© 2020 Asmodee Group

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



rebel



Autorzy gry:
Philippe des Pallières
i Hervé Marly



Postacie

Odkryj kolejny dodatek do gry „Wilkołaki z Czarnego Lasu”!



Jeszcze bardziej przerażające wilkołaki, na przykład wielki zły wilk, który każdej nocy pożera 2 mieszkańców, albo przeklęty wilkołaczy praojciec, który może zamienić mieszkańca w wilkołaka.




W tropieniu wilkołaków uczestniczą także postacie specjalne z wyjątkowymi zdolnościami, na przykład pogromca niedźwiedzi czy szczwany lis. Niespodzianek jest jeszcze więcej!



W pudełku znajdują się **22 karty**, w tym **16** nowych postaci.



Dodatek zawiera także 2 dodatkowe karty postaci przygotowane z myślą o dodatku „Księżyc w nowiu”!

A group of people are sitting around a campfire in a forest at night. The scene is dimly lit by the fire, with the silhouettes of the people and trees visible against the dark background. The text is overlaid on the center of the image.

Nowa kolejność wywoływania graczy:

ZŁODZIEJ

(tylko w pierwszej turze)

KUPIDYN

(tylko w pierwszej turze)

ZAKOCHANI

(tylko w pierwszej turze)

OCHRONIARZ

WRÓŻBITKA

WILKOŁAKI/MAŁA DZIEWCZYŃKA

CZAROWNICA

FLECISTA

ZACZAROWANI GRACZE