

The background of the entire page is a dark red color with a dense, repeating pattern of intricate floral and scrollwork designs. The pattern is rendered in a slightly lighter shade of red, creating a subtle texture. In the center of the page, the title is written in a large, elegant, white Gothic-style font. The text is arranged in two lines, with the first line being shorter than the second. The letters have sharp, pointed serifs and decorative flourishes, particularly on the 'P' and 'j'.

Dotize  
Přicházejí



# Potíže Přicházejí



## Pradlena

**Začínáš s informací**, že 1 ze 2 hráčů je konkrétní Měšťan.



## Knihovnik

**Začínáš s informací**, že 1 ze 2 hráčů je konkrétní Podivín. (Nebo že ve hře není žádný Podivín.)



## Vyšetřovatel

**Začínáš s informací**, že 1 ze 2 hráčů je konkrétní Přísluhovač.



## Kuchař

**Začínáš s informací**, kolik párů zlých hráčů je ve hře.



## Empat

**Každou noc** se dozvíš, kolik z tvých 2 živých sousedů je zlých.



## Vědma

**Každou noc** vybereš 2 hráče: dozvíš se, je-li mezi nimi Démon. Jeden dobrý hráč se ti jeví jako Démon.



## Hrobník

**Každou noc\*** se dozvíš, která postava ten den zemřela popravou.



## Mnich

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče (ne sebe): tu noc je v bezpečí před Démonem.



## Strážkyně krkavců

**Pokud zemřeš v noci**, budeš hned probuzena a vybereš 1 hráče: dozvíš se jeho postavu.



## Panna

Když tě poprvé někdo nominuje a nominujícím je Měšťan, je ihned popraven.



## Zabiják

**Jednou za hru**, během dne, veřejně označíš 1 hráče: je-li to Démon, zemře.



## Voják

Jsi v bezpečí před Démonem.



## Starosta

Jsou-li naživu pouze 3 hráči a neproběhne žádná poprava, tvůj tým vyhrává. Pokud v noci zemřeš, může namísto tebe zemřít jiný hráč.



## Sluha

**Každou noc** vybereš 1 hráče (ne sebe): následující den můžeš hlasovat pouze tehdy, pokud hlasuje i tento hráč.



## Opilec

Nevíš, že jsi Opilec. Myslíš si, že jsi Měšťan, ale nejsi.



## Samotář

Můžeš se jevit jako zlý, jako Přísluhovač nebo Démon, i když jsi mrtvý.



## Světěk

**Pokud zemřeš popravou**, tvůj tým prohrává.



## Travič

**Každou noc** vybereš 1 hráče: je otrávený po celou tuto noc a následující den.



## Špeh

**Každou noc** nahlédneš do grimoáru. Můžeš se jevit jako dobrý, Měšťan, nebo Podivín, i když jsi mrtvý.



## Baron

Ve hře jsou dva Podivíni navíc. [+2 Podivíni]



## Šarlatová žena

Pokud je naživu alespoň 5 hráčů a zemře Démon, stáváš se Démonem. (Pocestní se nepočítají.)



## Čert

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče: ten zemře. Pokud takto zabiješ sebe, Přísluhovač se stane Čertem.

MĚŠTANĚ

PODIVÍNĚ

PŘISLUHOVAČĚ

DÉMONĚ

\*kromě první noci



Čas Kravského  
Měsíce



# Čas Krvavého Měsíce



## Babička

**Začínáš s informací** o jednom dobrém hráči a jeho postavě. Pokud ho zabije Démon, zemřeš také.



## Námořník

**Každou noc** vybereš 1 živého hráče: buď ty, nebo on jste až do soumraku opilí. Nemůžeš zemřít.



## Komorná

**Každou noc** vybereš 2 živé hráče (ne sebe): dozvíš se, kolik z nich bylo tu noc probuzeno na základě jejich schopností.



## Exorcista

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče (jiného než tu minulou): pokud to bude Démon, dozvíš se, kdo jsi, ale tu noc se neprobudíš.



## Hostinský

**Každou noc\*** vybereš 2 hráče: tu noc nemůžou zemřít, ale 1 z nich je až do soumraku opilý.



## Gambler

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče a zkusíš uhodnout jeho postavu: pokud bude tvůj tip špatný, zemřeš.



## Drbna

**Každý den** můžeš učinit veřejné prohlášení. Pokud bude pravdivé, tu noc někdo zemře.



## Lichotník

**Jednou za hru, v noci**, vybereš 1 postavu: bude opilý 3 noci a 3 dny.



## Profesor

**Jednou za hru, v noci\***, vybereš 1 mrtvého hráče: pokud je to Měšťan, je oživen.



## Pěvec

Když Přísluhovač zemře popravou, všichni hráči (až na Pocestné) jsou až do soumraku dalšího dne opilí.



## Čajová dáma

Pokud jsou oba tví nejbližší živí sousedé (1 z každé strany) na straně dobra, nemohou zemřít.



## Pacifista

Popravení hráči dobra nemusí zemřít.



## Šašek

Když máš zemřít poprvé, nezemřeš.



## Hňup

**Každou noc** první hráč, který tě označí na základě své schopnosti, je až do soumraku opilý. Získáváš jeho příslušnost.



## Blázen

Myslíš si, že jsi Démon, ale nejsi. Démon ví, kdo jsi a koho v noci vybíráš.



## Dráteník

Můžeš kdykoli zemřít.



## Dítě měsíce

**Když se dozvíš o své smrti**, veřejně vybereš 1 živého hráče. Pokud je na straně dobra, tu noc zemře.



## Kmotr

**Začínáš s informací**, kteří Podivíni jsou ve hře. Pokud 1 z nich ve dne zemře, vybereš tu noc 1 hráče: ten zemře. [-1 nebo +1 Podivín]



## Ďáblův advokát

**Každou noc** vybereš 1 živého hráče (jiného než tu minulou): pokud by měl být následující den popraven, nezemře.



## Nájemný vrah

**Jednou za hru, v noci\***, vybereš 1 hráče: ten zemře, i pokud by z jakéhokoli důvodu nemohl.



## Strůjce

Pokud Démon zemře popravou (což obvykle znamená konec hry), hraje se ještě 1 den. Je-li pak někdo popraven, jeho tým prohrává.



## Zombuul

**Každou noc\***, pokud ten den nikdo nezemřel, vybereš 1 hráče: ten zemře. Když zemřeš poprvé, žiješ a jevíš se jako mrtvý.



## Shabaloth

**Každou noc\*** vybereš 2 hráče: ti zemřou. Mrtvý hráč, kterého jsi vybral předchozí noc, může být vyvržen zpět (oživen).



## Pukka

**Každou noc** vybereš 1 hráče: je otrávený. Hráč otrávený předchozí noc zemře a přestane být otrávený.



## Pó

**Každou noc\*** můžeš vybrat 1 hráče: ten zemře. Pokud ses naposled rozhodl nikoho nevybrat, tuto noc vybereš 3 hráče.

MĚŠTANĚ

PODIVÍNI

PŘÍSLUHOVÁCI

DÉMONI

\*kromě první noci

The background of the entire page is a dark purple color with a dense, repeating pattern of small, intricate floral or scrollwork motifs. The pattern is lighter in shade than the background, creating a subtle texture.

# Sekty a Fralky

# Sekty a Fralky



## Hodinář

**Začínáš s informací**, kolik kroků je Démon od svého nejbližšího Přísluhovače.



## Snílek

**Každou noc** vybereš 1 hráče (ne sebe ani Pocerstného): dozvíš se 1 dobrou a 1 zlou postavu. Jednou z nich je vybraný hráč.



## Zaklínač hadů

**Každou noc** vybereš 1 živého hráče: pokud je to Démon, prohodíte si postavu i příslušnost a on je otrávený.



## Matematik

**Každou noc** se dozvíš, kolik schopností hráčů fungovalo abnormálně (od úsvitu) v důsledku schopnosti jiné postavy.



## Květinářka

**Každou noc\*** se dozvíš, zda Démon ten den hlasoval.



## Městský vyvolávač

**Každou noc\*** se dozvíš, zda Přísluhovač ten den nominoval.



## Věštec

**Každou noc\*** se dozvíš, kolik zlých hráčů je mrtvých.



## Učenec

**Každý den** může přijít soukromě za vypravěčem a dozvědět se od něj 2 informace. Jedna z nich je pravdivá, jedna falešná.



## Švadlena

**Jednou za hru, v noci**, vybereš 2 hráče (ne sebe): dozvíš se, zda je jejich příslušnost stejná.



## Filozof

**Jednou za hru, v noci**, vybereš 1 dobrou postavu: získáš její schopnost. Pokud je tato postava ve hře, stává se opilou.



## Umělec

**Jednou za hru, během dne**, soukromě položíš vypravěči jakoukoli otázku, na kterou může odpovědět „ano/ne“.



## Kejklíč

**První den** zkus veřejně uhádnout až 5 postav hráčů. Tu noc se dozvíš, kolik jsi jich uhodl správně.



## Mudrc

**Pokud tě zabije Démon**, dozvíš se, že je to jeden ze dvou hráčů.



## Mutant

Pokud jsi „posedlý“ představou, že jsi Podivín, můžeš být popraven.



## Holič

Pokud jsi tento den nebo tuto noc zemřel, Démon může vybrat 2 hráče (ne dalšího Démona), kteří si prohodí postavy.



## Zlatíčko

**Když zemřeš**, 1 hráč je odedávna opilý.



## Nešika

**Když se dozvíš o své smrti**, veřejně vybereš 1 živého hráče: pokud je zlý, tvůj tým prohrává.



## Čarodějnice

**Každou noc** vybereš 1 hráče: pokud bude následující den nominovat, zemře. O tuto schopnost přicházíš, pokud jsou naživu pouze 3 hráči.



## Cerenovus

**Každou noc** vybereš 1 hráče a 1 dobrou postavu: následující den musí být vybraný hráč „posedlý“ představou, že je tou postavou, jinak může být popraven.



## Ježibaba

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče a 1 postavu, kterou se vybraná postava stane (pokud není ve hře). Pokud je takto stvořen Démon, tu noc může zemřít kdokoli.



## Zlé dvojče

Ty a hráč druhé strany o sobě víte. Pokud je ten dobrý z vás popraven, zlo vyhrává. Dobro nemůže vyhrát, jste-li oba naživu.



## Fang Gu

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče: ten zemře. Když takto poprvé zabiješ Podivína, stane se zlým Fang Guem a ty zemřeš namísto něj. [+1 Podivín]



## Vigormortis

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče: ten zemře. Přísluhovači, které zabiješ, si ponechají svou schopnost a otráví 1 svého sousedícího Měšťana. [-1 Podivín]



## No Dashii

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče: ten zemře. Dva tví sousedící Měšťané (1 z každé strany) jsou otráveni.



## Vortex

**Každou noc\*** vybereš 1 hráče: ten zemře. Schopnosti Měšťanů dávají falešné informace. Pokud není někdo každý den popraven, zlo vyhrává.

MĚŠŤANĚ

PODIVÍN I

PŘISLUHOVAČ I

DĚMON I

\*kromě první noci