



**Krvavá
Hodina Oubila**

TIRÁŽ

AUTOR HRY, UMĚLECKÝ VEDOUCÍ A TECHNICKÝ MANAŽER

Steven Medway

PRODUKCE, MARKETING A MANAGEMENT

Evin Donohoe

SOCIÁLNÍ SÍŤE, FOTOGRAFIE, ZÁKULISÍ

Andy Churchill

VÝVOJ APLIKACE

Steffen Baumgart

STYK S VEŘEJNOSTÍ

Edd Gabriel

TWITCH A YOUTUBE

Ben Burns

DORUČENÍ A PR

Reggie Neeson

ILUSTRACE

John VanFleet, Micaela Dawn, Grace VanFleet, Aidan Roberts

GRAFICKÝ NÁVRH

Chloe McDougall, Steven Medway, John Hanna

DODATEČNÉ VIZUÁLNÍ PRVKY

Anica Kelsen, Matt Hughes, Z. Benetatos, John Grist,

Chris Allen, Caitlin Murphy, Marianna Carr

WEBOVÉ STRÁNKY A ONLINE NÁSTROJE

Jimmy Nguyen

EDITACE PRAVIDEL

Joshua Yearsley

QUIZMASTER

Lachlan McCubbin

TESTOVÁNÍ PRAVIDEL

Jon Gjengset

PROJEKTOVÝ MANAGEMENT VÝROBY

Emma Hellon, Joe Wiggins (Panda GM)

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o. & Fox in the Box s.r.o.

EDITOR

Martin Herman

PŘEKLAD

Mirka Jandová

KOREKTURY

Richard Janda

SAZBA A GRAFICKÁ ÚPRAVA

Pavel Illichmann

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Michal Kalaš, Igor Moose

OBSAH

ZÁKLADNÍ PŘEDSTAVENÍ HRY	4
Co je tato hra zač?	4
Co najdu v krabici?	6
Co je náměstí?	7
Co je grimoár?	8
VEDENÍ HRY	10
Příprava hry	10
Noc	12
Den	14
Konec hry	16
PRAKTICKÉ DETAILY	19
Schopnosti	20
Stavy	21
Pocestní	24
Legendy	25
SKVĚLÉ VYPRAVĚČSTVÍ	27
Plynulý chod hry	28
Zábava nadevše	30
VÍCE DO HLOUBKY	35
Nástroj pro tvorbu scénáře	36
Právice	36
Rozšiřte svou skupinu	37
Edice	40
SLOVNÍČEK	42





JSTE VYPRAVĚČ. Jste šéf. Jste ten, kdo si přečte pravidla, kdo činí rozhodnutí a vytváří chaotické i zábavné situace, v nichž se hráči budou pohybovat. Pro mnoho lidí je role vypravěče ta nejkreativnější, nejvíce uspokojující a nejzajímavější ze všech. Tato pravidla jsou psaná přímo pro vás a před prvním vedením hry si přečtete alespoň jejich část.

Pokud jste již hru KRVAVÁ HODINA ODBILA hráli a máte hrubou představu o tom, jak funguje grimoár, můžete přeskočit na kapitulu VEDENÍ HRY (strana 10). Pokud ne...

Příprava na první hru:

1. **Přečtete si ZÁKLADY HRY** (strana 4). Tato kapitola vám poskytne základní přehled o hře KRVAVÁ HODINA ODBILA, abyste pochopili, o jaký typ hry se jedná. Pokud jste se sociálně dedukčními hrami, jako třeba VLKODLACI či MĚSTEČKO PALERMO, již obeznámeni, najdete zde mnoho známých prvků.
2. **Přečtete si VEDENÍ HRY** (strana 10). Tato kapitola vysvětluje základní pravidla hry. Naučíte se, jak hru začít, ukončit a co dělat v jejím průběhu.
3. **Přečtete si Almanach postav z edice POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ.** POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ je nezákladnější edice hry KRVAVÁ HODINA, doporučujeme vám začít právě s ní. Projděte si postavy a udělejte si o každé z nich představu. Nemusíte znát každý detail každé kombinace postav – stačí jen hrubá představa o tom, jak fungují.

Jakmile to provedete, jste připraveni vést svou první hru!

- ◆ **Pokud si během vedení hry budete potřebovat rychle objasnit nějaké pravidlo,** přečtete si SLOVNÍČEK (strana 42). SLOVNÍČEK je mnohem více než jen definice pojmů – obsahuje abecedně seřazená všechna důležitá pravidla hry.
- ◆ **Pokud někdo bude chtít více informací o tom, jak funguje konkrétní postava,** podívejte se na její popis v příslušném almanachu postav, který vysvětluje všechny úžasné nuance každé postavy a také interakce s jinými postavami v daném almanachu.

Po odehrání své první nebo druhé hry jako vypravěč si přečtete další části pravidel:

- ◆ **PRAKTICKÉ DETAILY** (strana 19) obsahují pokyny pro interpretaci pravidel a schopností postav a také spoustu informací o typech dostupných postav.
- ◆ **SKVĚLÉ VYPRAVĚČSTVÍ** (strana 27) poskytuje tipy a nástroje, které vám pomohou posunout vaše hry na další úroveň.
- ◆ **VÍCE DO HLOUBKY** (strana 35) popisuje, jak vytvářet vlastní seznamy postav, dává rady na rozšíření herní skupiny a uvádí mnoho nových edic – kolekcí postav, které si můžete přidat do hry. Díky této kapitole bude vaše hra mnohem zábavnější, nekonečně variabilní, lehce podivná a ďábelsky náročná!
- ◆ **Almanachy ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE a SEKTY A FIALKY si můžete přečíst,** až je budete chtít hrát. Do té doby se o tyto edice nemusíte zajímat.

Důležitější než slepé dodržování postupů je vaše vlastní pochopení hry. Tento přehled není jen suchým seznamem naordinovaných kroků, ale spíše průvodcem, díky němuž se naučíte pravidla a zároveň zjistíte, co máte jako vypravěč dělat. Až zvládnete základy, můžete své znalosti rozšířit a obohatit hru vlastními nápady.

Hráči, které budete provázet hrou, si nemusí číst pravidla ani žádné almanachy či karty.

Vaší rolí coby vypravěče je seznámit hráče se základními pravidly na začátku jejich první hry. Hráči si však samozřejmě mohou z těchto knih přečíst cokoli, co je bude zajímat – nejsou zde žádná tajemství.



CO JE TATO HRA ZAČ?



PŘED DLOUHOU DOBOU, v ospalém městečku Bludný Krkavcín, během příšerné bouře, přesně o půlnoci, se uličkami mezi zdmi pokrytými popínavými rostlinami rozlehne křik.

Vyděšení měšťané se hrnou na náměstí podívat se, co se děje, a zjistí, že byl zavražděn místní vypravěč. Jeho tělo visí nabodnuté na ručičku hodin kostelní věže a krev stále kape na dlažební kostky. Zvědavost se změní v strach, neboť všem brzy dojde, že je mezi nimi démon, který v noci zabíjí a ve dne na sebe bere lidskou podobu.

Každý obyvatel města má nějaké informace, ale démon a jeho odporní přísluhovači šíří lži, aby vyvolali zmatek a podezření ohledně identity tohoto zloducha. Spojí dobří lidé všechny dílky skládačky včas? Nebo toto kdysi poklidné městečko ovládne zlo?

Krvavá hodina odbila je sociálně dedukční hra pro pět až dvacet hráčů, plná vražd i záhad, vyžadující logiku i klam. Během dne spolu hráči mluví ve skupině nebo v rámci soukromých rozhovorů, aby shromažďovali informace, podělili se o to, co vědí, nebo šířili lži. V noci zavřou oči, někteří hráči na straně dobra se nicméně probudí, aby se dozvěděli cenné informace, a probudí se také démon a jeho přísluhovači, aby šířili zlo.

Každý hráč je jedinečná postava s mocnou schopností, kterou může využít, nebo s nepříjemným osudem, jemuž se musí vyhnout. KRVAVÁ HODINA je především komunikační hra, téměř bez fyzických komponentů, které by hráči používali. O výhře či prohře hráčů rozhoduje jejich důvtip, vhled a schopnost přesvědčit ostatní o tom, kdo by měl žít a kdo by měl zemřít.

Partie hry Krvavá hodina odbila obvykle trvají třicet až devadesát minut a možná se ocitnete v situaci, kdy budete hrát jednu hru za druhou.

PŘÍKLAD HRANÍ

JEDENÁCT HRÁČŮ SEDÍ v tlumeně osvětlené místnosti, na pohovkách a pohodlných židlích, přibližně v kruhu naproti sobě. V pozadí tiše hraje strašidelná hudba. Většina hráčů se dohaduje, někteří tiše poslouchají. Každý z nich má tajnou identitu a všichni vědí, že tři z nich jsou zlí, zatímco osm je dobrých. Dobří hráči se navzájem neznají a snaží se přijít na to, kdo je dobrý a kdo zlý. Zlí hráči se navzájem znají a šíří lži o tom, kdo je kdo. Atmosféra je napjatá.

Mirka, Honza a Michal, kteří sedí na jedné pohovce a povídají si, se konečně zapojí do společné diskuse. „Já jsem Vyšetřovatel,“ řekne Mirka, „což znamená, že vím, že buď Ondra, nebo Anežka je Přísluhovač – přesněji Šarlatová žena.“

„Mne nemůžete zabít,“ řekne Ondra, „protože jsem Světec. Pokud mě popravíte, všichni prohrajeme. Musí to být Anežka.“

„To jsou kecý!“ řekne Anežka. „Já jsem Vědma! Jsem dobrá! Potřebujete, abych zůstala naživu a získávala informace. Ondra je ten zlý! Nevěřte mu.“

„Hmmm,“ řekne Michal, „to je velmi příhodné, co? Já jsem Empat, což znamená, že vím, že sedím vedle jednoho zlého hráče a jednoho dobrého hráče. Zlý je buď Honza, nebo ty, Anežko.“

„Ne,“ řekne Anežka, „jeden z vás lže. Nebo možná lžete všichni! Jsem dobrá! Přisahám!“

Petr a Jindra na druhé straně místnosti mlčí. Petr je Voják a nechce zatím skupině odhalit svou identitu. Jindra (Mnich) sleduje a naslouchá, aby zjistil, kdo je pro ně důležitý a kdo postradatelný. Jindra bude moci dnes v noci ochránit jednoho hráče před smrtí, a tak vyčkává a nechává mluvit ostatní.

Nakonec promluví Libor. „Já jsem Kuchař,“ řekne. „Vím, že dva zlí hráči sedí vedle sebe. Myslím, že Mirka a Honza jsou zlí. Nebo jsou možná zlí Michal a Anežka. Ale pozor, Anežka a Martin sedí vedle sebe a šeptají si o bůhvíčem. Možná to je ta zlá dvojice. Ať tak či tak, rád bych popravil Anežku.“

Po pár dalších minutách povídání vstoupí vypravěč do kruhu hráčů s grimoárem – herní krabici se všemi tajnými informacemi – a zahájí hlasování o tom, který hráč bude dnes popraven. Skupina se rozhodne popravít Anežku, navzdory jejím protestům. Anežka, která nebyla Démonem, umírá. Protože Démon je stále naživu, hra pokračuje. Den končí a nastává noc.

Vypravěč požádá všechny hráče, aby zavřeli oči. Poté obejde celý kruh a určitým hráčům poklepe na rameno. Tito hráči otevřou oči, aby využili speciální schopnosti své postavy. Jindra (Mnich) se probudí a ukáže na Honzu, což znamená, že Honza je dnes v noci chráněn před útokem Démona. Vypravěč dá poté Jindrovi pokyn, aby znovu zavřel oči. David (Démon) se probudí a ukáže na Libora (Kuchaře), čímž dá najevo, že chce Libora napadnout.

Martin (zlý Travič) se probudí a ukáže na Honzu, protože slyšel Honzu šeptat, že je Hrobník – postava, jež se dozví, která postava zemřela při popravě. Honza je nyní otráven a dnes v noci může dostat falešné informace. A skutečně, když se Honza později v noci probudí, vypravěč mu dá znamení, že Anežka byla Opilec, dobrá postava, přestože Anežka byla ve skutečnosti Šarlatová žena.

Když noc skončí, všichni hráči otevřou oči a vypravěč skupině oznámí, že během noci zemřel Libor.

„Sakra,“ řekne Libor.

„Aha!“ řekne Honza. „Anežka nebyla Šarlatová žena! Byla Opilec! Anežka je dobrá, což znamená, že buď Ondra, nebo Mirka lže!“

Martin (zlý Travič) je spokojený, že dezinformace od otráveného Hrobníka pomohla týmu zla zotavit se z jejich počáteční ztráty Anežky. Martin řekne: „Kájo, proč všem neřekneš, cos mi řekla předtím soukromě? Jsi silná postava a mohla bys být nám, dobrým lidem, velmi užitečná.“

Kája promluví. „Jsem Zabiják,“ řekne a přeruší tak vyrocený rozhovor mezi Anežkou, Michalem, Mírkou a Honzou. „Jsem schopná okamžitě zabít Démona, pokud správně uhodnu, kdo to je. Ale mám na to jen jeden pokus.“



David (Démon) řekne: „Dobrý nápad! Myslím si, že Démon je Mirka. Snaží se, aby všichni vypadali zle, a nutí nás, abychom se obrátili proti sobě.“

„Ale no tak. To není pravda,“ ohradí se Mirka.

„Možná je to Mirka,“ řekne Kája, „ale Petr je na můj vkus prostě moc tichý. Co skrývá?“

„Jsem Voják!“ řekne Petr. „Nechtěl jsem říct, kdo jsem, protože jsem chtěl, aby mě Démon napadl. Jsem před Démonem v bezpečí.“

„Věřím Petrovi,“ řekne David. „Jsem Pradlena, takže vím, že Petr je Voják.“

„Mám z Petra taky dobrý pocit,“ řekne Jindra. „Jsem Mnich a včera jsem ochránil Honzu. Potřebujeme, aby náš Hrobník přežil. Ale má divné oči.“

„Ale počkej!“ řekne Kája. „Pokud je Anežka Opilec, tak to musí znamenat, že Ondra lže! Nemůžeme mít zároveň Opilce a Světce! Je to Ondra!“

„Je mi líto, ale mýlíš se,“ řekne Ondra. „Myslím, že Anežka je nakonec opravdu zlá a náš Hrobník lže. Věř mi.“

„Ne,“ řekne Kája. „Rozhodla jsem se použít svou schopnost Zabijáka na Ondru.“

Vypravěč znovu vstoupí do kruhu a informuje skupinu, že Zabiják dnes bohužel nenašel správný cíl. „Takže to znamená,“ řekne Jindra, „že buď je Ondra dobrý, nebo Kája lže.“

„Já jsem to věděl!“ řekne David. „Zrádci mezi námi! Dneska nemůžete věřit už nikomu.“

Debata takto ještě chvíli pokračuje, načež vypravěč vyzve skupinu, aby si vybrala dalšího hráče k popravě. Pak nastane další noc, kdy všichni hráči zavřou oči a někteří je následně otevřou, aby od vypravěče získali informace nebo aby využili své schopnosti, zatímco ostatní se nedívají.

Pokud dobří hráči popraví Démona, vyhrává dobro. Pokud však dobří nedokážou hádanku rozluštit včas a Démon bude noc co noc pohlcovat další hráče, zvítězí zlo. No není to napínavé?





CO JE V KRABICI?



- 1 grimoár (2 části)
- 1 podstavec na grimoár (2 části)
- 1 herní plán náměstí
- 4 fólie
- 1 přehled přípravy hry (s přehledem pravidel na zadní straně)
- 1 přehled Pocestných (s přehledem pravidel na zadní straně)

- 1 pytlík
- 18+ žetonů rubáše
- 25+ žetonů noci
- 4 žetony informace
- 2 kovové spony
- 20 žetonů života
- 18+ hlasovacích žetonů

POCESTNÍ A LEGENDY

- 1 almanach postav Pocestných a Legend
- 1 krabička na žetony Pocestných a Legend
- 15 žetonů postav Pocestných
- 14 žetonů připomínek Pocestných
- 12 žetonů postav Legend
- 11 žetonů připomínek Legend

POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ

- 1 almanach postav edice Potíže přicházejí
- 1 krabička edice Potíže přicházejí
- 1 noční pokyny edice Potíže přicházejí
- 20 přehledů postav edice Potíže přicházejí
- 25 žetonů postav edice Potíže přicházejí
- 16 žetonů připomínky edice Potíže přicházejí

ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE

- 1 almanach postav edice Čas krvavého měsíce
- 1 krabička edice Čas krvavého měsíce
- 1 noční pokyny edice Čas krvavého měsíce
- 20 přehledů postav edice Čas krvavého měsíce
- 25 žetonů postav edice Čas krvavého měsíce
- 42 žetonů připomínky edice Čas krvavého měsíce

SEKTY A FIALKY

- 1 almanach postav edice Sekty a fialky
- 1 krabička edice Sekty a fialky
- 1 noční pokyny edice Sekty a fialky
- 20 přehledů postav edice Sekty a fialky
- 26 žetonů postav edice Sekty a fialky
- 37 žetonů připomínky edice Sekty a fialky

CO JE NÁMĚSTÍ?

NÁMĚSTÍ JE HERNÍ PLÁN, KTERÝ POLOŽÍTE NA PODLAHU doprostřed kruhu hráčů. Budete ho používat ke sledování toho, kteří hráči jsou naživu a kteří jsou mrtví, pomocí **žetonů života** umístěných přibližně podle toho, kde hráči sedí. Lícová strana žetonů života představuje živé hráče, rubová strana naopak mrtvé hráče.

Když hráč zemře, otočíte jeho žeton života a přidáte k němu **hlasovací žeton**, což znamená, že mu zbývá jeden hlas po zbytek hry.

Pod náměstím leží **přehled Pocestných**. Tento přehled ukazuje, kolik postav jakého typu je ve hře, a obsahuje informace o Pocestných, což je typ postav často používaný ve hrách s vyšším počtem hráčů.



žeton života
Tento hráč je naživu.

hlasovací žeton
Tento hráč je mrtvý, ale zbývá mu jeden hlas.

žeton života (rubová strana)
Tento hráč je mrtvý a nemá žádný hlasovací žeton.

hlasovací žetony (náhradní)
Všechny náhradní hlasovací žetony uchovávejte zde.

žeton života (Pocestný)
Tento hráč je naživu a má postavu Pocestného.

přehled Pocestných
Tento přehled uvádí, kolik postav každého typu je ve hře.

HRÁČI	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
MĚŠTANÉ	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
PODIVNÍ	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
PŘISLOHOVAČI	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
DĚMONI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

CO JE GRIMOÁR?

GRIMOÁR JE KRABICE, v níž je hra, spojená dvěma kovovými sponami nahoře a dole a tvoří schránku, která svým vzhledem připomíná otevřenou knihu. Pomůže vám, vypravěči, sledovat, který hráč je kdo, kdo je mrtvý a kdo živý, kdo má v noci nějakou akci, kdo je opilý nebo otrávený a mnoho dalších důležitých herních stavů.

Do grimoáru se smíte dívat pouze vy a budete ho během hry často používat.

Zde je zobrazen doporučený způsob, jak si grimoár nastaví pravák. Pokud jste levák, možná bude užitečné prohodit obsah levé a pravé strany.



žetony postav

Každý hráč je jedna konkrétní postava. V této hře sousedí Vyšetřovatel s Čertem a Hrobníkem. Sousedy jsou také Kuchař a Voják.

žetony rubáše

Používají se na označení mrtvého hráče. V této hře jsou mrtví Šarlatová žena a Kuchař.

Levá strana grimoáru obsahuje žetony postav pro všechny postavy přítomné ve hře, umístěné tak, aby odpovídaly skutečným místům hráčů v kruhu.

Sem budete umisťovat žetony připomínky, které vám pomohou zapamatovat si něco, co se dané postavě stalo nebo stane.



krabička konkrétní edice

Tato krabička obsahuje všechny nepoužívané žetony postav a jejich žetony připomínky. V této hře nebude většina z těchto žetonů edice POTÍŽE PŘÍCHÁZEJÍ potřeba.

žetony připomínky (aktivní)

Tyto žetony představují něco, co vypravěč potřebuje vědět o postavě. V této hře Zabiják použil svou schopnost, zatímco Hrobník je otráven Travičem a díky Mnišovi je v bezpečí před Démonem.

PŘÍPRAVA HRY

V
E
D
E
N
Í

H
R
Y



HRU KRVAVÁ HODINA můžete připravit dle pokynů v přehledu přípravy hry, tady jsou popsány ještě podrobněji.

1. SHROMÁŽDĚTE HRÁČE. Připravte pro každého hráče jednu židli a rozmístěte je proti sobě. Stačí přibližný kruh nebo čtverec, pokud sedí lidé v jasném pořadí po směru nebo proti směru hodinových ručiček. Vy, coby vypravěč, budete muset často vstupovat do kruhu a opouštět ho, proto nechte mezi dvěma židlemi mezeru. Střed tohoto prostoru musí být většinou prázdný – žádné stoly ani nebezpečné předměty na podlaze, o které by hráči mohli zakopnout.

2. PŘIPRAVTE GRIMOÁR. Spojte grimoár sepnutím dvou kovových spon co nejbližší k horním a dolním rohům krabice se hrou, čímž vytvoříte pevnou schránku připomínající knihu.

Rozložte a sestavte dvoudílný stojan na grimoár a položte na něj grimoár. Umístěte ho tak, aby hráči, kteří chodí okolo, náhodou nespatrili jeho obsah.

Připravte si zásobu všech žetonů informace, noci a rubáše kamkoli v grimoáru. (*Doporučujeme levý dolní roh pravé strany.*)

3. VYBERTE EDICI HRY. Tato krabice obsahuje tři edice: POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ, ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE, a SEKTY A FIALKY. Vyberte si jednu, kterou budete hrát. Otevřete a přidejte její krabičku do levé spodní části grimoáru. (*Budete tak mít snadný přístup k žetonům postav a připomínky, které pro tuto hru potřebujete.*) Přidejte noční pokyny pro tuto edici na pravou stranu grimoáru.

Pro edici POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ budete potřebovat pět nebo více hráčů, pro ostatní edice sedm a více hráčů. I když můžete hrát s méně než sedmi hráči i v jiných edicích, nedoporučuje se to. (*Ve hrách s pěti nebo šesti hráči edic ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE a SEKTY A FIALKY mohou postavy jako Shabaloth, Hňup, Fang Gu nebo Zlé dvojče poskytnout nespravedlivou výhodu jednomu týmu.*)

Doporučujeme začít s edicí POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ a ostatní edice prozkoumat později. Dále doporučujeme odehrát jednu či dvě hry s pěti až deseti hráči, abyste se se vším seznámili, a poté se pustit do větších her.

4. PŘIPRAVTE NÁMĚSTÍ. Položte herní plán náměstí na podlahu doprostřed kruhu židlí. Na náměstí umístěte jeden žeton života za každého hráče podle míst, kde sedí. Doprostřed náměstí umístěte hromádku hlasovacích žetonů. Přehled Pocestných částečně zasuňte pod náměstí, aby byl vidět počet Měšťanů, Podivínů a Přísluhovačů.

5. PŘEČTĚTE PRAVIDLA NOVÝM HRÁČŮM. Přehled pravidel popisuje všechny důležité věci, které nováček potřebuje vědět, než začne hrát. Můžete přečíst text uvedený v přehledu celé skupině nebo nechat ty hráče, kteří to chtějí, aby si ho přečetli pro sebe.

Část přehledu pravidel vás vyzve k tomu, abyste mluvili o různých ručních signálech. Během čtení je předvádějte, protože někteří hráči se učí vizuálně.

Nyní můžete přečíst část přehledu pravidel pojednávající o nominacích a popravách, ale většina hráčů si to zapamatuje lépe, pokud to přečtete později, až začne první nominace na popravu.

Na zadní straně přehledu Pocestných, který je umístěn pod náměstím, se nachází duplicitní přehled pravidel. Abyste ušetřili čas, požádejte některého zkušeného hráče, aby z tohoto přehledu přečetl pravidla, a vy si mezitím můžete připravit hru.

6. TAJNĚ ZVOLTE POSTAVY. Vezměte všechny žetony postav Měšťanů z vybrané edice a vyberte odpovídající počet podle počtu hráčů, jak je uvedeno v přehledu přípravy hry. Umístěte tyto žetony postav do levé strany grimoáru a zbývající žetony postav Měšťanů vraťte do krabičky s edicí. Poté proveďte totéž pro všechny Podivíny, Přísluhovače a Démona. Proveďte to tajně – hráči nesmí vědět, které postavy jsou ve hře.

Je-li ve hře více než patnáct hráčů, všichni nadpočetní hráči se musí dobrovolně stát Pocestnými. Pocestní mají obrovskou moc, ale menší odpovědnost, a často hru urychlují. Dobrovolníkům dejte přehled Pocestných, aby si mohli vybrat, kterými Pocestnými chtějí být. Více informací o nich najdete v části POSTAVY POCESTNÝCH (strana 24).

Do první hry **nedoporučujeme** zahrnovat Pocestné ani Legendy.

VÝBĚR POSTAV. Výběr postav výrazně ovlivní průběh hry. Vyberte si postavy, které podle vás budou zábavné a dobře vzájemně reagovat, nebo prostě tak, abyste hru zvládli uřídit. Pokud hraje poprvé a nevíte, které postavy zařadit, zvažte následující (pro hru s osmi hráči), nebo si je upravte podle svého stylu:

Kuchař, Empat, Vědma, Hrobník, Panna, Opilec (Vyšetřovatel), Šarlatová žena, Čert. Toto rozdělení postav poskytuje týmu dobra spoustu informací a představuje skvělý způsob, jak hráče okamžitě vtáhnout do hry a rozmluvit je, je však také relativně bezpečné pro zlé hráče, kteří si nejsou jisti, jak dobře blafovat. Bude to chaotická hra, ale pro nové hráče skvělá. Nezapomeňte dát opilému Vyšetřovateli falešné informace a pamatujte, že nemůže zemřít nominací Panny!

Empat, Vědma, Strážkyně krkavců, Zabiják, Starosta, Světec, Travič, Čert. Toto bude o dost klidnější hra, protože hráči budou pomalu zjišťovat, zda Světec, Zabiják a Starosta říkají pravdu. Travič, který má mnoho skvělých cílů, může jistě způsobit chaos. Hra však může být rychlá, pokud je Zabiják důvtipný, Světec není dost důvtipný nebo Travič nemůže včas najít Empata a Vědmu. Pokud je Starosta napaden v noci, pamatujte, že musíte zabit jiného hráče – třeba Strážkyni krkavců?

Pradlena, Vědma, Hrobník, Zabiják, Panna, Samotář, Špeh, Čert. Toto je pokročilejší výběr postav, který od hráčů vyžaduje hlubší logiku, může však být hodně uspokojivý, pokud na to přijdou. Nezapomeňte, že Samotář se může Vědmě, Hrobníkovi a Zabijákovi jevit jako Démon! A pamatujte, že Špeh se může Panně, Hrobníkovi a Pradleně jevit jako Měšťan!

7. PŘIDEJTE A ODEBERTE POSTAVY. Pokud některý z vybraných žetonů postav obsahuje **oranžový květ**, budete muset přidat nebo odebrat některé žetony postav, jak je popsáno v almanachu.

Text v hranatých závorkách na žetonu postavy – [takto] – stručně popisuje, jak upravit postavy ve hře. Děje se to právě teď a v průběhu hry se to už neopakuje.

Po přidání a odebrání žetonů postav bude vždy platit, že počet žetonů postav se rovná počtu hráčů.

Žeton Barona má text, který říká [+2 Podivín]. Baron do hry přidává dva žetony Podivínů, ale odebere dva žetony Měšťanů. Jiné postavy, například Opilec, dělají podobné věci.

8. PŘIDEJTE ŽETONY PŘIPOMÍNKY DO GRIMOÁRU.

Pokud mají některé z vybraných žetonů postav nahoře vyobrazené lístky, přidejte do grimoáru k těmto postavám **žetony připomínky**. Zbývající žetony připomínky vraťte do krabičky s edicí.

Žetony připomínky postav zobrazují stejný symbol jako příslušný žeton postavy. Počet vyobrazených lístků v horní části se rovná počtu žetonů připomínky, které daná postava má. Pokud je nahoře jeden lístek, přidejte jednu připomínku. Pokud jsou lístky tři, přidejte tři připomínky.

Žeton postavy Vyšetřovatele zobrazuje symbol lupy. Oba žetony připomínky Vyšetřovatele zobrazují stejný symbol lupy.

9. ROZDEJTE ŽETONY POSTAV. Zamíchejte žetony postav a vložte je do pytlíku. Poté si každý hráč vytáhne z pytlíku jeden žeton postavy a pytlík předá dalšímu hráči. Takto pokračujte, dokud každý hráč nebude mít jeden žeton. Každý hráč se tajně podívá na svůj žeton postavy, aniž by ho někomu ukázal.

10. VLOŽTE ŽETONY POSTAV DO GRIMOÁRU. Sesbírejte po jednom všechny žetony postav od hráčů a umístěte je do svého grimoáru tak, aby odpovídaly místům hráčů v kruhu.

Nejbezpečnější způsob sesbírání žetonů postav je požádat všechny hráče, aby natáhli ruku se žetonem postavy v dlani, filcovou stranou nahoru a lícem dolů. Takto si od nich můžete žeton vzít, aniž by kdokoli další zahlédl jeho barvu.

Přesná pozice každého žetonu postavy v grimoáru je na vás. Pokud tři hráči sedí na stejné pohovce, je užitečné tyto tři žetony seskupit dohromady, aby vám stále připomínaly, že je to „gaučová trojička“. Důležité je, aby pořadí hráčů ve směru nebo proti směru hodinových ručiček v grimoáru bylo stejné jako jejich pořadí v reálu.

**NYNÍ JSTE PŘIPRAVENI
ZAČÍT HRU!**

V
E
D
E
N
Í

H
R
Y





NOC



PŘÍPRAVA NA NOC

NEŽ PŘISTOUPÍTE K SAMOTNÉ NOČNÍ FÁZI, je dobré si připravit pár věcí. V ideálním případě by noční fáze měla probíhat rychle a plynule s minimálním přemýšlením. Pokud si noc dobře připravíte, ušetříte si během ní zbytečné úvahy! Hráči mohou během vašeho plánování noční fáze mezi sebou volně komunikovat.

Nejprve se ujistěte, že máte správně připravené noční pokyny. Umístěte je na pravou stranu grimoáru.

- ◆ Pokud se jedná o první noc hry, použijte stranu PRVNÍ NOC pokynů.
- ◆ Pokud se nejedná o první noc, použijte stranu OSTATNÍ NOCI.

Přidejte a odeberte všechny potřebné žetony připomínky.

Umístěte připomínky, které budete tuto noc potřebovat, na příslušná místa v levé části grimoáru. Připomínky, které tuto noc potřebovat nebudete, umístěte do pravé části grimoáru.

PŘIPOMÍNKY. Způsob používání žetonů připomínky pro každou postavu najdete v popisu dané postavy v jejím almanachu, i když jejich použití by mělo být zřejmé. Například umístíte dva žetony Pradleny k žetonům postav dvou hráčů, o kterých se Pradlena během první noci dozví.

K nočním pokynům umístěte žetony noci ke každé postavě, která bude tuto noc hrát podle popisu v části ÚSVIT. Přidejte také žetony noci v následujících zvláštních situacích.

- ◆ Pokud je to první noc hry a hraje sedm nebo více hráčů, přidejte žetony noci k části INFORMACE PRO PŘISLUHOVAČE a INFORMACE PRO DÉMONA nočních pokynů. (To vám připomene, abyste probudili všechny Přisluhovače a ukázali jim Démona a probudili Démona a ukázali mu jeho Přisluhovače.)
- ◆ Pokud jsou ve hře Pocestní, umístěte žeton noci k části SOUMRAK nočních pokynů. (Za soumraku jsou někteří Pocestní aktivní – žeton noci vám bude připomínat, že je máte probudit.)

LÍSTKY. Nejjednodušší způsob, jak zjistit, které postavy potřebují žeton noci, je podívat se na symboly lístků na žetonech postav. Lístek na levé straně žetonu znamená, že daná postava je aktivní během první noci. Lístek na pravé straně znamená, že postava je aktivní během všech ostatních nocí.

PLÁNUJTE. Je to také vhodná doba ke krátkému popřemýšlení o tom, co budete muset během nadcházející noci udělat. Je-li to například první noc, ukážete Démonovi tři nepoužívané žetony postav, abyste mu pomohli s blafováním. Které žetony mu ukážete? Pokud je hráč opilý a bude tuto noc hrát, jaké dezinformace mu dáte? Když budete dopředu vědět, co chcete dělat, noci budou probíhat rychleji a hráči budou spokojenější.

VEDENÍ NOČNÍ FÁZE

BĚHEM NOCI mají hráči zavřené oči. Někteří hráči se probudí a otevrou oči, aby získali informace nebo použili své schopnosti. Démon obvykle útočí v noci, zabije jednoho či více hráčů nebo napáchá jinou spoušť.

Na začátku noci řekněte hráčům, aby zavřeli oči. Řekněte třeba „Všichni hráči, zavřete oči“ a případně zkontrolujte, zda mají opravdu oči zavřené. Následně provádějte akce z nočních pokynů shora dolů.

Je-li to první noc a hraje se sedmi nebo více hráči, proveďte tyto dva kroky:

1. PROBUĎTE VŠECHNY PŘISLUHOVAČE A UKAŽTE JIM DÉMONA. Umožněte Přisluhovačům navzájem navázat oční kontakt, aby věděli, kdo jsou ostatní Přisluhovači. Poté každému Přisluhovači ukažte žeton informace „TOTO JE DÉMON“ a ukažte na Démona. Ujistěte se, že všichni Přisluhovači vidí, na koho ukazujete. Poté všem Přisluhovačům dejte pokyn, aby šli spát.

2. PROBUĎTE DÉMONA A UKAŽTE MU VŠECHNY PŘISLUHOVAČE.

Probudte démona a ukažte mu žeton informace „TOTO JSOU TVÍ PŘISLUHOVAČI“ a poté ukažte na každého Přisluhovače. Poté Démonovi ukažte žeton informace „TYTO POSTAVY NEJSOU VE HŘE“ a ukažte mu tři libovolné žetony dobrých postav, které nejsou ve hře.

BLAFOVÁNÍ. Ukázání těchto žetonů postav (tzv. blařů) pomůže Démonovi blafovat a předstírat, že je jednou z nich. Obvykle je nejlepší ukázat Démonovi dva žetony Měšťanů a jeden žeton Podivína, tím pádem si může vybrat, za jakou postavu bude blafovat. Samozřejmě může tuto radu ignorovat a blafovat za jakoukoli postavu, kterou si vybere.



Probudte postupně všechny hráče, kteří mohou tuto noc použít schopnost své postavy, jednoho po druhém dle pořadí v nočních pokynech shora dolů. Vyřešte jejich schopnost a poté hráče uspěte.

Během aktivace jednotlivých postav umísťte podle potřeby žetony připomínky. Purpurový kruh vedle postavy v nočních pokynech znamená, že možná budete muset umístit žeton připomínky dané postavy někam jinam. Například poté, co se Travič rozhodne pro svou oběť, umístěte Travičův žeton připomínky „OTRÁVENÝ“ k žetonu vybrané postavy, abyste si pamatovali, kdo je otrávený.

Když dojdete k úsvitu, počkejte pět až deset sekund. Poté oznamte, že hráči mohou otevřít oči. Můžete říct třeba „Všichni hráči, otevřete oči“.

Pokud někdo v noci zemřel, okamžitě oznamte, kteří hráči v noci zemřeli. Neříkejte, která postava zabila jednotlivé hráče. Pokud během noci nikdo nezemřel, řekněte to, ale neprozrazujte, proč nikdo nezemřel. O smrti se dozvíte později v části POPRAVA A SMRT (strana 15).

VEDENÍ ÚSVITU. Krátká pauza při úsvitu brání hráčům zjistit, jestli byli v noci na řadě jako poslední. Stejně tak okamžitě oznámení o tom, kdo zemřel, brání hráčům v rychlém vykřikování „Já jsem zemřel! V noci jsem nebyl probuzen!“, čímž by se snažili dokázat, že jsou určitou postavou.

JAK PŘESNĚ VĚDĚT, KOHO V NOCI PROBUDIT?

Vypravěč musí podle stavu hry posoudit, zda je třeba hráče probudit, i když má v nočních pokynech žeton noci. Samotný popis postavy uvádí, kdy se během hry probouzí.

Například Strážkyně krkavců dostane žeton noci, protože ji možná budete muset probudit, ale možná taky ne. Pokud Démon Strážkyně krkavců zabije, probudíte ji později v noci, abyste jí dali její informace. Pokud ji Démon nezabije, tak akci Strážkyně krkavců tu noc přeskočte – není třeba ji budit bezdůvodně.

Další příklad: Schopnost Drbny může zabít hráče, ale hráč hrající za Drbnu se neprobudí, aby se dozvěděl, že se to stalo.

JAK FUNGUJÍ SCHOPNOSTI?

Obvykle se hráč probudí, poté si buď vybere hráče, kterého chce ovlivnit, nebo od vás dostane nějaké informace pomocí ručních signálů. Schopnost každé postavy je uvedena v nočních pokynech a je podrobně popsána v příslušném almanachu postav. O schopnostech se dozvíte mnohem více v části SCHOPNOSTI (strana 20), nepouštějte se však do ní, dokud si nezahrajete jednu či dvě hry.

Některé postavy mohou v noci zabít jiné postavy. Pokud postava zemře v noci dříve, než kdy se má probudit, neprobudí se. Smrt je více popsána v části POPRAVA A SMRT (strana 15).

KOMUNIKACE V NOCI

BĚHEM NOCI BUDETE S NĚKTERÝMI HRÁČI KOMUNIKOVAT POMOCÍ RUČNÍCH SIGNÁLŮ. Protože všichni hráči budou mít během noci zavěšené oči a hráč, který se probudí k akci, tak učiní tajně, budete se snažit být co nejtíší, abyste neodhalili jeho identitu ostatním hráčům. Veškeré složité otázky lze vyřešit soukromě během denní fáze. Všechny tyto signály budete dávat jednou rukou, ve druhé budete držet grimoár.

- ◆ **OTEVŘÍT OČI:** Chcete-li hráče v noci probudit, jemně mu dvakrát poklepejte buď na rameno, nebo na koleno.
- ◆ **ZAVŘÍT OČI:** Chcete-li hráče během noci uspat, položte si ruku na oči.
- ◆ **ANO:** Chcete-li hráči naznačit „ano“, přikývněte.
- ◆ **NE:** Chcete-li hráči naznačit „ne“, zavrte hlavou.
- ◆ **DOBRO:** Chcete-li naznačit, že hráč je na straně dobra, dejte palec nahoru.
- ◆ **ZLO:** Chcete-li naznačit, že hráč je na straně zla, dejte palec dolů.
- ◆ **ČÍSLO:** Chcete-li hráči naznačit číslo, ukažte daný počet prstů. Chcete-li naznačit nulu, dotkněte se palcem špiček ostatních prstů a vytvořte tvar „0“.
- ◆ **KONKRÉTNÍ HRÁČ:** Chcete-li naznačit konkrétního hráče, ukažte na něj.
- ◆ **KONKRÉTNÍ POSTAVA:** Chcete-li naznačit konkrétní postavu, ukažte žeton postavy nebo na ikonu postavy na přehledu postav. (Ujistěte se, že držíte žeton dostatečně blízko hráče, aby ho mohl vidět – obvykle stačí vzdálenost okolo 30 cm.)

Jeli hráč Empat (který se každou noc probudí, aby zjistil, kolik z jeho sousedů je zlých) a tento Empat sedí vedle jednoho zlého hráče, celý proces probíhá takto:

Poklepejte Empatovi dvakrát na rameno, abyste ho probudili. Zvedněte jeden prst, což znamená „1“. Položte si ruku na oči, abyste mu dali najevo, že má jít znovu spát.

Jeli hráč Strážkyně krkavců (která se probudí a vybere hráče a zjistí jeho postavu), celý proces probíhá takto:

Poklepejte Strážkyni krkavců dvakrát na rameno, abyste ji probudili. Strážkyně krkavců ukáže na hráče. Když tak učiní, také na něj ukažte (potvrďte jí, na koho ukazuje), poté vezměte žeton postavy tohoto hráče z grimoáru a ukažte ho Strážkyni krkavců. Jakmile ho uvidí, vložte žeton postavy zpět do grimoáru a poté si položte ruku na oči, abyste Strážkyni krkavců uspali.





DEN



BĚHEM DENNÍ FÁZE SPOLU HRÁČI MLUVÍ.

Mohou plánovat, lhát, sdílet informace nebo mlčet a snažit se přijít na to, kdo je kdo. Poté hlasují o tom, kdo bude popraven. Toto je hlavní část hry, kterou většinou ovládají samotní hráči.

DISKUSE

NA ZAČÁTKU NECHEJTE HRÁČE JEN TAK MLUVIT MEZI SEBOU. Potřebujete toho udělat jen velmi málo.

Hráči mohou říkat, cokoli chtějí, nemusí však říct vůbec nic.

Obecně hráči na straně dobra odhalí své postavy a jakékoli informace, které mají, zatímco zlí hráči se budou tvářit jako dobré postavy a budou poskytovat falešné informace. Někdy budou klamat i dobří hráči. Je to na nich.

Hráči mohou mluvit s celou skupinou, šeptat si mezi sebou nebo dokonce opustit svá místa a tajně mluvit s jinými hráči. Ideálně by však během toho měli zůstat v kruhu.

OTÁZKY? Někteří hráči na vás budou mít otázky.

I když jste během přípravy hry nahlas přečetli hlavní pravidla, lidé zapominají. Nebo se hráč může zeptat, jak funguje konkrétní postava. KRVAVÁ HODINA na rozdíl od jiných her nevyžaduje, aby všichni hráči znali všechna pravidla před hraním. Klademe důraz na zapojení hráčů do hry, proto co nejvíce pomozte těm, kteří mají dotazy. Neznáte-li odpověď na obecnou otázku, podívejte se do SLOVNÍČKU (strana 42). Neznáte-li odpověď na otázku týkající se postavy, podívejte se do příslušné části v almanachu postav.

Na otázky můžete odpovídat buď veřejně, aby je slyšela celá skupina, nebo soukromě. Hráči s dotazy ohledně schopností své postavy si s vámi budou chtít promluvit v soukromí, aby nikdo jiný nevěděl, kdo jsou a na co se ptají.

NOMINACE A HLASOVÁNÍ

VYZVĚTE HRÁČE K NOMINACÍM, až budete mít pocit, že je to vhodné. Obvykle je dobré to udělat po pěti až deseti minutách hovoru, některé skupiny však mohou chtít mluvit déle nebo naopak kratší dobu. Ujistěte se, že všichni v tuto chvíli sedí zpět na svých místech.

Řekněte třeba „Nyní vyzývám k nominacím“. Hráč může někoho nominovat třeba slovy „Nominuji Davida“. Když uslyšíte nominaci, zopakujte ji zpět celé skupině – například „Sandra nominovala Davida“. Tímto způsobem všichni vědí, že jste nominaci slyšeli a přijali.

Pro nominace existuje několik omezení. Pokud se hráč pokusí nominovat způsobem, který není povolen, jednoduše mu řekněte, že to není povoleno.

- ♦ **V jeden okamžik může být nominován pouze jeden hráč.** Pokud byla provedena nominace, ale ještě neproběhl hlasování, nelze zatím provést další nominaci.

- ♦ **Nominovat mohou pouze živí hráči.** Mrtví hráči mohou být nominováni, téměř nikdy to však není moudré.
- ♦ **Každý hráč může nominovat pouze jednou za den a každý hráč může být nominován pouze jednou za den.**

Dejte nominovanému hráči šanci, aby se obhájil, než začnete sčítat hlasy. Obvykle stačí deset až třicet sekund, ale delší doba je také v pořádku.

Sčítání hlasů. Postavte se do středu kruhu, v jedné ruce držte grimoár a druhou ruku natáhněte přímo k nominovanému. Řekněte jméno hráče a oznamte, že hlasování začalo.

Poté se pomalu točte ve směru hodinových ručiček a nahlas počítejte počet hlasů, dokud se nedostanete zpět k nominovanému. (*Hlasité počítání pomůže nerozhodnutým hráčům učinit rozhodnutí, zda hlasovat, či ne.*) Nominovaný může hlasovat pro sebe, pokud si přeje – jeho hlas se počítá jako poslední v pořadí. Pokud má hráč ruku zdviženou, když k němu vaše ruka dorazí, je to platný hlas. Pokud má hráč ruku dole, není to platný hlas.

- ♦ **Každý živý hráč** může za den hlasovat za tolik hráčů, kolik chce.
- ♦ **Každý mrtvý hráč** může po zbývající část hry hlasovat pouze pro jednu nominaci.

Vyhlášení výsledku. Hlasování je úspěšné, pokud:

- ♦ Nominovaný hráč v ten den dostal **více hlasů** než kterýkoli jiný nominovaný hráč; a
- ♦ Počet hlasů se **rovná nebo přesahuje** polovinu počtu živých hráčů.

Ismo v polovině hry. Šest hráčů je naživu a čtyři jsou mrtví. Libor dostane tři hlasy, takže hlasování je úspěšné. Nezáleží na tom, zda tři hlasy pocházely od živých, či mrtvých hráčů – byly to tři hlasy, což je polovina ze šesti živých hráčů.

Pokud hlasování uspěje, prohlase, že nominovaný hráč bude popraven. Tento hráč bude dnes popraven... ledaže by další nominovaný získal ještě více hlasů. Vyzvěte hráče k dalším nominacím a sečtěte hlasy pro dalšího nominovaného, pokud se najde. (*Každý hráč, který bude popraven, může stále nominovat, pokud dnes ještě nenominoval.*)

Pokud hlasování není úspěšné, nominovaný hráč nebude popraven. Můžete vyzvat hráče k dalším nominacím a poté sečíst hlasy pro dalšího nominovaného, pokud se najde.

Pokud dojde ke shodě počtu hlasů s dříve nominovaným hráčem, nebude popraven žádný z nominovaných hráčů. (*Již nemají status „bude popraven“.*) Vyzvěte hráče k dalším nominacím a sečtěte hlasy pro dalšího nominovaného, pokud se najde. Nominovaný hráč musí získat více hlasů než nerozhodný počet, abyste mohli prohlásit, že bude popraven.

Jakmile budete mít pocit, že na dnešek bylo nominací a hlasů již dostatek, vyzvěte k **nominacím naposledy**. Nebo pokud dnes žádní hráči nenominovali, naposledy jim to připomeňte pro případ, že nedávali pozor. Vstupte do kruhu a řekněte: „Poslední výzva k nominacím! Tři... dva... jedna...“, abyste hráčům umožnili provést na poslední chvíli unáhlená rozhodnutí. Pokud nikdo další nenominoval, prohlase, že nominace jsou pro dnešek uzavřeny.



POPRAVA A SMRT

POPRAVTE HRÁČE, KTERÝ MÁ STATUS „BUDE POPRAVEN“. Prohlase, že tento hráč umírá.

- ♦ **V jeden den je pouze jedna poprava.** Po popravě je denní fáze fakticky u konce.
- ♦ **Poprava není nutná.** Pokud se hráči rozhodnou nikoho nenominovat, nominovaní nezískají dostatek hlasů nebo hlasování skončí nerozhodným výsledkem mezi dvěma nominovanými, den skončí bez popravy.

Když hráč zemře, požádejte ho, aby na náměstí otočil svůj žeton života na rub a položil na něj hlasovací žeton..

Mrtví hráči (ať už zemřeli popravou, Démonem nebo jinak) se řídí těmito pravidly:

- ♦ Na žeton postavy v grimoáru **umístěte žeton rubáše**.
- ♦ **Okamžitě ztrácí svou schopnost.** Jejich schopnost již hru nijak neovlivňuje a během noci nejsou vzbuzeni k akci, takže odstraňte jejich žetony připomínky a žeton noci, pokud nějaké mají.
- ♦ **Nemohou nominovat a mohou hlasovat pouze jedenkrát po zbytek hry.** Když se rozhodnou hlasovat, odstraní svůj hlasovací žeton ze svého žetonu života. Mrtví hráči bez hlasovacího žetonu nemohou hlasovat.

- ♦ **Během noci stále zavírají oči a mohou stále mluvit bez omezení.** Jelikož mrtví hráči mají hlas a mohou hlasovat, jsou to ve skutečnosti obvykle právě oni, kdo rozhoduje o konečném osudu města. Mrtví hráči – stejně jako živí hráči – vyhrávají, pokud vyhraje jejich tým, a prohrávají, pokud jejich tým prohraje.

KDYŽ HRÁČ ZEMŘE, ODHALÍ SE JEHO IDENTITA? *Ne.*

Někteří vypravěči, kteří jsou více obeznámeni s jinými sociálně dedukčními hrami, mají ve zvyku říkat skupině, jakou postavu mrtvý hráč hrál. Ve hře KRVAVÁ HODINA ODBILA zůstává identita mrtvého pořád záhadou. Jsou-li mrtví hráči na straně zla považováni za dobré, mohou šířit zmatek.

Po skončení fáze popravy si dopřejte asi půl minuty na přípravu noční fáze. Někdy bude nutné přidat nebo odebrat některé žetony připomínky a žetony noci. Až budete připraveni, prohlase, že den je u konce, a požádejte všechny hráče, aby zavřeli oči.





KONEC HRY



PO SKONČENÍ PRVNÍ NOČNÍ FÁZE přejděte do denní fáze a poté znovu do noční fáze. (Nezapomeňte na konci první denní fáze otočit noční pokyny na stranu „OSTATNÍ NOCI“ a podle toho přeskupit žetony noci.) Opakujte to, dokud nevyhraje jeden tým a hra neskončí.

V Bludném Krkavčíně... smrt není konec. Když vyhraje tým dobra, vyhrávají všichni dobří hráči, mrtví i živí. Když vyhraje tým zla, vyhrávají všichni zlí hráči, mrtví i živí. Jeden tým vyhrává, druhý tým prohrává. Nikdy neexistují žádní neutrální hráči.

Dobří vyhrávají, pokud Démon zemře. Oznamte, že dobro zvítězilo, a vybidněte vítěze k podání rukou, objetí či výkřikům radosti.

Zlo zvítězí, pokud zbývají pouze dva živí hráči. Oznamte, že zlo zvítězilo, a vybidněte vítěze k plácání či nějaké zvrhlé oslavě. (Zlo mohlo vyhrát buď proto, že Démon zabil hráče, nebo proto, že byl popraven nesprávný hráč.)

Pokud by oba týmy vyhrály současně, vyhrává dobro. Například pokud Démon zemře, ale zbývají pouze dva hráči, vyhrává tým dobra.

KONČÍ HRA VŽDY, KDYŽ ZEMŘE DÉMON? Ne! Některé postavy, jako například Šarlatová žena, udržují hru v chodu i po smrti Démona, aniž by tým dobra věděl, co se stalo.

V některých pokročilých edicích může být naživu více Démonů najednou. Aby dobro zvítězilo, musí zemřít všichni Démoni. Někteří Démoni navíc mohou být spíše dobří než zlí. Tým dobra stále vyhrává pouze tehdy, když jsou všichni Démoni mrtví, bez ohledu na to, zda jsou dobří, či zlí.

V
E
D
E
N
Í

H
R
Y





FOTO JSOU PRAKTICKÉ DETAILY
...a ještě více. Nemusíte číst dál, dokud
neodehrajete jako vypravěč jednu či
dvě partie nebo dokud nenarazíte na nějakou
problematickou záležitost v pravidlech.

Pokud jste si přečetli předchozí kapitoly v těchto pravidlech a almanachu postav POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ, ale před zahájením své první hry byste si to chtěli trochu procvičit, navštivte bloodontheclocktower.com/quiz. Najdete tam otázky s výběrem odpovědi a digitální grimoár, který vám pomůže pochopit, jak každá postava funguje a spolupracuje s ostatními. Vše, co potřebujete vědět, je uvedeno v tištěných pravidlech v krabici, online kvízy však představují zábavný způsob, jak si znalosti vyzkoušet v praxi.

Tato kapitola vám přináší podrobnější pravidla týkající se schopností postav a jejich fungování v situacích s neobvyklým načasováním, kdy hráči mění postavy nebo když opilost a otrava fungují nezvyklým způsobem. Naučíte se pravidla pro stavy jako opilost, otrava, posedlost i pro změny postav a příslušnosti. Nakonec se dozvíte o Pocestných a Legendách – postavách, které tak či onak výrazně mění hru.

V následujících kapitolách – SKVĚLÉ VYPRAVĚČSTVÍ a VÍC DO DETAILU – se dozvíte spoustu tipů a triků, jak zlepšit své schopnosti vyprávění, vytvářet vlastní hry, vést malé hry v Prřavicích a další. Také se dozvíte více o různých edicích!

Ačkoli tyto pokyny poskytují obecná pravidla hry, existuje několik výjimek, na které je třeba pamatovat.

Pokud pravidla neříkají, že něco nemůžete udělat, tak to můžete udělat. Ano, hráči mohou nominovat sebe nebo pro sebe hlasovat. Ano, Démon může napadnout mrtvé hráče. Ano, dobří hráči mohou lhát. Ano, pokud si v noci můžete vybrat „libovolného hráče“, můžete si vybrat sebe nebo mrtvého hráče. Ano, mrtví mohou mluvit. Ne, mrtví hráči nemohou nominovat a mohou hlasovat k popravě pouze v případě, že mají hlasovací žeton.

Vaše slovo je zákon. Pokud si nejste jisti, jak určité pravidlo interpretovat, nebo hráči nevědí, co dělá schopnost postavy, vy coby vypravěč máte konečné slovo. Vždy naslouchejte hráčům, když si ale nejste jisti, co bohové KRVAVÉ HODINY *doopravdy* mysleli tou či onou divnou formulací nebo kombinací postav, učiňte rozhodnutí. Sdělte ho hráčům, držte se ho a hrajte dál.

Schopnosti postav porušují zde popsaná základní pravidla. Pokud schopnost postavy odporuje nějakému zde uvedenému základnímu pravidlu, postupujte podle schopnosti postavy. Existuje jedna výjimka: schopnosti **nemohou** ovlivnit vyhnání Pocestných (strana 25).

SCHOPNOSTI POSTAV

KAŽDÁ POSTAVA VE HŘE KRVAVÁ HODINA ODBILA MÁ JEDINEČNOU SCHOPNOST popsanou na žetonu postavy, na přehledu postav a v almanachu postav. Žeton postavy a přehled postav poskytují stručné verze schopností, které vám budou v naprosté většině případů dobře sloužit, ale pokud narazíte na konflikt nebo zvláštní interakci mezi schopnostmi a potřebujete najít konkrétnější vysvětlení, postupujte podle pravidel uvedených v almanachu postav.

Schopnosti při použití fungují okamžitě. Například pokud Démon zaútočí na Vědmu, Vědma okamžitě zemře – nemůže být později tu noc probuzena, aby použila svou schopnost. Nebo pokud Mnich vstane a ochrání Empata a poté Démon vstane a zaútočí na Empata, Empata nezabije.

Hráčům řekněte pouze to, co se dozví z popisu schopnosti jejich vlastní postavy. Tajemství zůstává tajemstvím. Pokud Čert zemře a Šarlatová žena se stane Čertem, dozví se ostatní hráči, že se to stalo? Ne. Pokud Zabiják použije svou schopnost a nic se nestane, dozví se hráči, že Zabiják je Zabiják? Ne. Pokud Mnich ochrání Pradlenu, dozví se Pradlena, že byla ochráněna? Ne. Když noc skončí, dozví se hráči, která schopnost zabila kterého hráče? Ne, dozví se pouze to, kteří hráči zemřeli, nikoli jak.

Schopnosti se okamžitě ztrácí při smrti, otravě nebo opilosti. Pokud postava zemře, okamžitě ztratí svou schopnost a všechny její trvalé účinky skončí, takže můžete odstranit její žetony připomínky. Například když Travič v noci otráví Zabijáka a Travič později tu samou noc zemře, Zabiják už není otrávený. Přestože schopnost Traviče říká, že trvá „do soumraku“, jakmile Travič zemře, ztratí svou schopnost a její trvalý účinek skončí.

Pokud je hráč opilý nebo otrávený, můžete odstranit jeho žetony připomínky. Někdy je však užitečnější je neodstraňovat a místo toho je otočit vzhůru nohama, pro případ, že by se hráč znovu stal střízlivým nebo zdravým.

Tyto žetony připomínky můžete zatím ignorovat, protože opilí nebo otrávení hráči nemají žádnou schopnost (jako by byli mrtví). Pokud například střízlivý Hostinský chrání Komornou, ale poté se Hostinský opije, Komorná přestane být chráněna. Nebo pokud Honza otráví Káju a poté Jindra otráví Honzu, pak už Kája není otrávená.

Některé postavy si po smrti zachovávají celou svou schopnost nebo její část. Pokud schopnost říká „i po smrti“ nebo k ní dojde, když postava zemře, stane se tak. Tato schopnost se ztratí, je-li hráč opilý nebo otrávený.

Strážkyně krkavců je v noci zabita, poté použije svou schopnost. Její schopnost říká: „Pokud zemřeš v noci, při probuzení vybereš 1 hráče: dozvíš se jeho postavu.“ Přestože je Strážkyně krkavců mrtvá, stále má na chvíli svou schopnost, protože její schopnost říká, že se to stane, když Strážkyně krkavců zemře.

Pokud schopnost neříká „vybereš“, rozhodne vypravěč.

Například pokud schopnost říká „Každou noc je otráven jeden hráč“, pak vypravěč rozhodne, kdo to bude. Pokud schopnost říká „Každou noc vybereš hráče: je otráven“, znamená to, že hráč hrající za tuto postavu si vybírá.

Pokud se hráč pokusí nesprávně použít svou schopnost, dejte mu vědět. Je-li den, řekněte mu to slovy, je-li noc, zavrte hlavou. Mnich nemůže vybrat sám sebe, takže pokud hráč za Mnicha vybere sám sebe, zavrte hlavou a pak mu naznačte, že má vybrat jiného hráče. Komorná musí vybrat živé hráče, takže pokud hráč za Komornou vybere mrtvého hráče, zavrte hlavou a naznačte mu, že má vybrat znovu.

Pokud se hráč stane novou postavou, okamžitě získává její schopnost. Okamžitě ztrácí svou starou schopnost a všechny její trvalé účinky končí. Je-li nová schopnost typu „jednou za hru“ a již byla použita, může ji použít znovu. Pokud nová schopnost normálně funguje pouze první noc, funguje tuto noc. Tímto způsobem získává schopnost i hráč, který je přiveden zpět z mrtvých, nebo hráč, který se stane novou postavou prostřednictvím výměny postav.

Pokud se hráč stane Přísluhovačem nebo Démonem, nedozví se, kdo jsou ostatní zlí hráči. Tato informace je určena zlým hráčům na začátku hry a nemá nic společného se schopnostmi.

Pokud se hráč stane postavou, jejíž text schopnosti obsahuje hranaté závorky – [takhle] –, tato část schopnosti nemá žádný vliv. Hranaté závorky označují změny v přípravě hry a ta se během hry nemění.

Některé schopnosti se mohou dít v jinou dobu, než je uvedeno v nočních pokynech. Noční pokyny uvádějí, které postavy jednají v jakém pořadí, ale některé schopnosti mohou nabýt účinku dříve nebo později, například když se schopnost aktivuje okamžitě po smrti postavy. Pořadí v nočních pokynech je vodítkem, které vám připomíná, abyste vzbudili hráče a umístili žetony připomínky a rubáše, aby se na žádnou postavu nezapomnělo. Text schopnosti na žetonu postavy je důležitější než pořadí vyhodnocení v nočních pokynech.

Démon zabije Mudrce. Vypravěč by měl Mudrce okamžitě vzbudit, ale zapomene. Další postavou v nočních pokynech, která má jednat, je Zlatičko. Zlatičko dnes zemřelo. Vypravěč zapomněl učinit hráče opilým hned, jak Zlatičko zemřelo, takže to udělá teď. Další postavou v nočních pokynech, která má jednat, je Mudrc. Vypravěč vzbudí Mudrce a vyřeší schopnost Mudrce.

STAV



VE HŘE KRVAVÁ HODINA ODBILA MOHOU BÝT HRÁČI tou či onou postavou, opilí nebo střízliví, živí nebo mrtví, zdraví nebo otráveni. (*Samozejmě nikoli doslovně.*) Tomuto se říká **stav**. V podstatě se jedná o trvalé vlastnosti hráče, které jsou navzájem nezávislé. Pokud jste například opilí a změníte postavu, zůstanete opilí. Pokud jste otráveni, můžete být také opilí.

ŽIVOT A SMRT

VDANOU CHVÍLI je hráč buď **živý**, nebo **mrtvý**. Obecně platí, že hráči zemřou během dne popravou a v noci schopnostmi postav.

Poprava se liší od smrti. Někdy může být hráč popraven, ale místo aby zemřel, zůstane naživu. Hráči mohou být popraveni několikrát a dokonce i mrtví hráči mohou být opět popraveni, jen pro jistotu. Bez ohledu na to, zda skupina popraví živého nebo mrtvého hráče, počítá se to jako jedna povolená poprava za den.

Mrtvý hráč nemůže znovu zemřít. Pokud například mrtvého hráče napadne Démon, znovu neumírá a skupina se nedozví, že minulou noc zemřel.

PŘÍSLUŠNOST A POSTAVA

VDANOU CHVÍLI je hráč buď **dobry**, nebo **zlý**. Postavy začínají na straně dobra nebo zla, to se ale může změnit. Měšťan bude někdy zlý. Démon bude někdy dobrý.

Má-li dobrý hráč zlou postavu nebo zlý hráč dobrou postavu, otočte jeho žeton postavy vzhůru nohama jako připomínku, že je opačné příslušnosti, než jakou ukazuje barva žetonu.

Postava je nezávislá na příslušnosti. Změní-li hráč příslušnost, jeho postava zůstane stejná a naopak. Pokud se například Hňup stane zlým, stále je to Hňup. Nebo pokud Ježibaba promění dobrého Kejklíře v Čarodějnici, pak je Čarodějnice stále dobrá.

Hráč se o změnách dozví... Změní-li se příslušnost nebo postava hráče, dozví se o tom při první příležitosti, tajně. Obvykle mu ukážete žeton informace „JSI“ společně se žetonem jeho nové postavy nebo znamením nové příslušnosti. Noční pokyny nebo almanach postav vám řekne, kdy dojde ke změně příslušnosti nebo postavy, a vyzve vás, abyste změněného hráče vzbudili a informovali.

Zjistit novou postavu nebo příslušnost není informace v běžném slova smyslu. Není ovlivněna opilostí nebo otravou, ani postavami jako Vortex. Je to proto, aby hráči znali svou příslušnost a postavu.

... s několika výjimkami. Někdy si hráč myslí, že je jinou postavou nebo jiné příslušnosti, než je jeho skutečná postava či strana. Například Opilec a Blázen nejsou navrženi tak, aby věděli, kdo doopravdy jsou.

OPILOST A OTRAVA

VDANOU CHVÍLI je hráč buď **střízlivý**, nebo **opilý**, a buď **otrávený**, nebo **zdravý**. Stav opilosti a otrávenosti dělá stejné věci. Živí i mrtví hráči mohou být opilí či otráveni.

Opilý nebo otrávený hráč nemá žádnou schopnost. Opilý Zabiják nemůže nikoho zabít, otrávený Démon nemůže nikoho zabít, opilá Panna nemůže svou schopností způsobit popravu a otrávený Lichotník nemůže nikoho opít. Pokud se hráč pokusí použít svou schopnost „jednou za hru“, zatímco je opilý nebo otrávený, nemůže ji znovu použít. Je pryč.

Schopnost může získat zpátky. Pokud opilý hráč znovu vystřízliví nebo pokud se otrávený hráč znovu uzdraví, získá zpět svou schopnost. Pokud však již svou schopnost „jednou za hru“ použili, pak mají smůlu.

Neříkejte jim, že jsou opilí nebo otráveni! Místo toho se chovejte, jako by byli střízliví a zdraví. Například opilý Mnich se i tak každou noc probudí a vybere hráče k ochraně... tento hráč však nebude chráněn. Otrávený Démon se stále probudí, aby zaútočil na hráče, ale nikdo nezemře a Démon nebude přesně vědět proč. Někdy jim můžete naznačit, že jsou opilí nebo otráveni, například tím, že Hrobníkovi ukážete, že Starosta byl popraven, když nikdo netvrdí, že je Starosta, ale takové případy jsou extrémně vzácné.

Můžete jim dát falešné informace. Opilý nebo otrávený hráč nemá schopnost, ale myslí si, že ji má. Pokud mu jeho schopnost dává informace, můžete mu dát falešné informace. Například opilý Empat se i tak každou noc probudí a dostane informaci o počtu, ale můžete mu ukázat špatný počet prstů. Otrávenému Hrobníkovi ukážete žeton postavy hráče, který dnes zemřel popravou, ale můžete mu ukázat jiný žeton postavy. Nejste povinni dávat nesprávné informace, ale můžete – a obvykle byste měli!

Opilost a otrava se nevyrušují. Otrávený opilec se nestane střízlivým ani zdravým! Je prostě otrávený a opilý zároveň.

Schopnosti použité na opilého nebo otráveného hráče fungují normálně. Například Empat správně zjistí, na čí straně jsou jeho opilí sousedé. Vědma správně identifikuje otráveného Démona. Pokud Věvodkyni – Legendu, která poskytuje informace třem hráčům – navštíví otrávený Zabiják, získá Zabiják správné informace. V tomto případě schopnost Věvodkyně funguje správně, zatímco Zabiják žádnou schopnost nemá.

Vždy poskytněte správné informace o pravidlech, i opilým a otráveným hráčům. Potřebují vám důvěřovat alespoň v tomto.

Opilý nebo otrávený je hráč, nikoli jeho postava, i když se běžně mluví o opilé nebo otrávené postavě. Pokud se opilý hráč stane novou postavou, zůstane opilý. Pokud si otrávený hráč vymění postavu s jiným hráčem, zůstane otrávený.



Načasování opilosti a otravy se může mírně lišit u neobvyklých kombinací postav. Běžně platí, že je-li schopnost trvalá nebo již ovlivňuje hru, hráč ztratí svou schopnost, když se opije či otráví, a tato schopnost se obnoví, když je znovu střízlivý a zdravý.

Čajová dáma je otrávená, takže nechrání své sousedy. Později je Čajová dáma zdravá, takže své sousedy opět chrání.

Střízlivá Čarodějnice proklela hráče. Čarodějnice se stává opilou, takže hráč již není prokletý. Později je Čarodějnice opět střízlivá, takže hráč je opět prokletý.

Pokud je schopnost aktivována nebo použita, když je hráč opilý či otrávený, schopnost se promarní. Nemá žádný účinek nyní ani později, i když je hráč později střízlivý a zdravý.

Otrávené Zlatíčko zemře. Zlatíčko nikoho neopije, ani kdyby se později uzdravilo.

Opilý Hostinský si vybere dva hráče k ochraně. Nejsou chráněni, ani kdyby Hostinský později vystřízlivěl.

Je-li schopnost aktivována či použita, když je hráč střízlivý a zdravý, funguje schopnost normálně, i když schopnost spoléhá na to, že nějaká podmínka byla v minulosti splněna a hráč byl v té době opilý nebo otrávený.

Střízlivý Kejklíř se v noci probudí a dozví se správné informace, i když byl přes den opilý, když hádal postavy hráčů.

KRVAVÁ HODINA je navržena tak, aby situace s takovýmto nezvyklým načasováním byly vzácné. V případě pochybností se pro objasnění obraťte na almanach postav.

TIPY. Abyste opilost a otravu dobře zvládli, poslouchajte blafování zlých hráčů a tyto blafy kdykoli podpořte. Pokud se například opilá Strážkyně krkavců rozhodne zjistit informace o Liborovi, který je Baron, ale blafluje jako Starosta, můžete pomoci zlému týmu tím, že Strážkyni krkavců ukážete žeton Starosty. Pokud se naopak opilá Strážkyně krkavců rozhodne zjistit informace o dobrém hráči, může být užitečné místo toho ukázat žeton zlé postavy. Běžně byste měli opilost a otravu udělat co neškodlivější pro opilého nebo otráveného hráče.

POSEDLOST

POSEDLOST JE PŘEDSTAVENA v edici SEKTY A FIALKY. Je poměrně vzácná, s pouhým tuctem postav, které ji v různých edicích způsobují. Je to spíše stav z reálného světa než herní stav. Nemůžete se podívat do grimoáru a zjistit, které postavy jsou posedlé a které ne, ale můžete sledovat a poslouchat, co lidé říkají, abyste zjistili, zda hráči jsou, či nejsou posedlí.

Když je hráč posedlý představou něčeho, znamená to, že se snaží přesvědčit skupinu, že něco je pravda. Někteří hráči mají za úkol být posedlí představou něčeho, jiní mají za úkol **nebýt** posedlí představou něčeho.

Pokud má hráč být posedlý představou, ale nedělá to, vypravěč mu může udělit trest. A pokud naopak posedlý nějakou představou je, vypravěč mu může dát bonus. Specifické pokyny, výhody a tresty týkající se posedlosti jsou napsány na žetonu postavy nebo v přehledu postav.

Schopnost Mutanta je: „Pokud jsi posedlý představou, že jsi Podivín, můžeš být popraven.“ Michal, hrající Mutanta, se snaží přesvědčit skupinu, že je Mutant, což je postava Podivína, a je touto představou posedlý. Michal by mohl říct něco zjevného, jako „Jsem Mutant!“ nebo „Nejsem Měšťan, ale neprozradím vám svoji postavu.“ V obou případech ho může vypravěč popravit.

Michal by mohl místo toho zkusit něco rafinovanějšího. Mohl by, se šibalským úsměvem na tváři, říct třeba: „Neřeknu vám, kdo jsem, ale rozhodně nejsem Mutant.“ Dokonce nemusí říkat nic, zatímco ho ostatní hráči obviňují z toho, že je Mutant. V obou případech může vypravěč posoudit, že se Michal snaží přesvědčit skupinu, že je Mutant.

V prvním případě říká jednu věc a myslí druhou. Ve druhém případě neříká nic, ale doufá, že díky tomu skupina dojde k závěru, že je Mutant. V obou případech ho může vypravěč popravit.

Podobně i když vypravěč neviděl Michala, jak někomu říká, že je Podivín, ale zlý hráč přijde za vypravěčem a soukromě řekne: „Michal mi řekl, že je Mutant,“ pak je to dostatečný důkaz, že se snaží přesvědčit skupinu, že je Mutant, takže ho vypravěč může popravit.

Schopnost Cerenovuse říká hráči, že by měl být posedlý představou, že je konkrétní postavou, jinak by mohl být popraven.

Cerenovus si vybere Anežku, aby byla posedlá představou, že je Mudrc, takže Anežka by se měla ze všech sil snažit přesvědčit skupinu, že je Mudrc, jinak riskuje popravu.



Anežka prostě sedí a nic neříká, takže se dozajista chová tak, jak by se choval Mudrc – mlčí. Ale nesnaží se přesvědčit skupinu, že je skutečně Mudrc. Bylo by potřeba něco mnohem přesvědčivějšího – skvělý začátek by bylo říct: „Jsem Mudrc. Včera jsem lhala o tom, kdo jsem, aby mě Démon napadl, ale bohužel to nezafungovalo. Ale teď už žádné lži, jsem Mudrc.“ Místo toho Anežka mlčí, a jelikož vypravěč věří, že se Anežka moc nesnaží přesvědčit druhé, že je Mudrc, může ji klidně popravit.

Hráči nikdy nemůžou být donuceni být posedlími. Hráči mohou kdykoli říct, cokoli chtějí – nikdy ale nejsou nuceni říkat něco, co si nepřejí. Posedlost je však motivuje k tomu, aby říkali určité věci, a odrazuje je od toho, aby říkali jiné. Řekne-li hráč přímo: „Jsem posedlý,“ nebo to jinak silně naznačí, může mu vypravěč udělit příslušný trest či odebrat příslušný bonus. Tímto druhem prohlášení hráč obvykle říká: „Nechci být posedlý a raději si nechám udělit trest.“ Stačí, když hráč pouze naznačí, že je posedlý.

Dříve posedlý hráč o tom může mluvit bez trestu. Jakmile už hráč není posedlý, může dát skupině najevo, že **byl** posedlý, aniž by za to nesl následky. Například hráč, jehož si Cerenovus vybral před dvěma nocemi, ale včera ne, může o tom skupině s radostí říci beze strachu z poprav. Mrtvý Mutant již nemá svou schopnost, takže se nemusí bát jejich důsledků.

Vy, vypravěč, máte konečné slovo ohledně toho, kdo se chová posedle a kdo ne. Neexistují žádná pravidla upravující, co se musí nebo nesmí říkat. Záleží na tom, co si myslíte, že se hráč snaží dělat.

Vraťte se k výše uvedenému příkladu s Mutantem. Pokud si myslíte, že se hráč opravdu snaží přesvědčit skupinu, že není Mutant, pak touto představou není posedlý. Pokud si ale myslíte, že se snaží přesvědčit skupinu, že je Podivín, jakkoli rafinovaně, pak je s ním amen. Popravte ho dle libosti.

Vraťte se k výše uvedenému příkladu s Cerenovusem. Pokud si myslíte, že hráč, jemuž Cerenovus nařídil být posedlý, se opravdu snaží ze všech sil přesvědčit skupinu (verbálně), že je Mudrc, pak je posedlý představou, že je Mudrc, a je tedy v bezpečí. Pokud si však myslíte, že jen polovičatě říká pár frází a očekává, že mu nebude nikdo věřit, nebo si dokonce myslíte, že se snaží ze všech sil, aby mu nikdo nevěřil, pak za to zaplatí tím, že bude popraven podle vašeho uvážení.

Obecně buďte ve svém úsudku pevní. Pokud hráči dospějí k přesvědčení, že stačí jen vynaložit polovičatou námahu, aby se vyhnuli trestu za posedlost, pak to udělají. Pokud se to stane, není to konec světa, ale zábava s posedlostí spočívá v tom, že hráči jsou motivováni šířit ve svém vlastním týmu lži a dezinformace a nemůžou se k tomu přiznat, dokud zase nebudou zdraví!



Zkušení hráči by měli vědět, jak dobře zahrát posedlost, zatímco začátečníci mohou být zmatení. Vezměte to v úvahu, když rozhodujete, zda hráče za posedlost potrestat, či nikoli.

Pokud je například Ondra, zkušený hráč, pověřen, aby byl posedlý představou, že je Květinářka, pak je lepší, když skupině řekne, ve kterých dnech Démon hlasoval a ve kterých nehlasoval. Kdyby Ondra opravdu byl Květinářka a odhalil skupině svou postavu, nebyl by pro něj žádný důvod zatajovat informace, které se jako Květinářka dozvěděl. Ondra je zkušený hráč, takže by neměl dostávat žádné úlevy. Pokud se opravdu snaží přesvědčit skupinu, že je skutečně Květinářka, pak zůstane naživu!

Se začátečníky byste měli mít více trpělivosti. Věříte-li, že se hráč opravdu snaží skupinu přesvědčit, můžete být benevolentnější. Hráči nemusí nikoho skutečně přesvědčit, aby byli považováni za posedlé... stačí, když se o to budou upřímně snažit.



POSTAVY POCESTNÝCH

POCESTNÍ JSOU POSTAVY PRO HRÁČE, kteří přijdou pozdě nebo musí odejít dříve. Pocestní mívají extrémně účinné schopnosti, získávají ale málo informací. Mají maximální sílu a minimální zodpovědnost.

PŘIDÁVÁNÍ POCESTNÝCH

Chcete-li do hry přidat Pocestné, postupujte následovně:

1. NECHEJTE HRÁČE VYBRAT SI POCESTNÉHO. Vezměte hráče stranou a dejte mu přehled Pocestných, který je uložený pod náměstím. Tento přehled obsahuje podrobnosti o tom, kteří Pocestní jsou pro danou hru k dispozici a jaké mají schopnosti. Hráč si vybere jednoho Pocestného.

Pět doporučených Pocestných pro edici POTÍŽE PŘÍCHÁZEJÍ je Obětní beránek, Žebrák, Pistolník, Byrokrat a Zloděj. Všechny tyto postavy dobře fungují pro edici, kterou hrajete. Můžete nabídnout také Pocestné doporučené pro jinou edici, ti však nemusí dobře fungovat s postavami v edici, kterou hrajete. Například pokud do hry s edicí POTÍŽE PŘÍCHÁZEJÍ přidáte zlého Soudce, může svou schopnost použít k automatické opravě Světce a ukončení hry, což je nespravedlivé vůči týmu dobra. Pečlivě zvažte, které další Pocestné mimo pět doporučených chcete zařadit.

2. URČETE PŘÍSLUŠNOST. Soukromě sdělte hráči za Pocestného, zda je dobrý, či zlý. Pokud jste udělali Pocestného zlým, řekněte mu, který hráč je Démon, ale nikoli, kteří hráči jsou Přísluhovači.

3. UPRAVTE GRIMOÁR. Vyzvěte Pocestného, aby se posadil, a poté umístěte jeho žeton postavy Pocestného do svého grimoáru tak, aby odpovídal jeho pozici v kruhu. Žetony zlých Pocestných otočte vzhůru nohama a žetony dobrých Pocestných správnou stranou nahoru.

4. UMÍSTĚTE ŽETON ŽIVOTA. Umístěte žeton života Pocestného na náměstí. Žeton života Pocestného má jinou barvu. (Značí to, že je Pocestný, a pomáhá to ostatním hráčům zapamatovat si, že Pocestní se nepočítají do podmínky vítězství zla „když jsou naživu dva hráči“.)

5. INFORMUJTE SKUPINU. Oznamte, že je nyní ve hře Pocestný, kdo to je, za jakou postavu hraje a jaká je jeho schopnost. (Nezveřejňujte jeho příslušnost.)

Pocestní se mohou do hry připojit kdykoli. Jelikož jedna partie KRVAVÉ HODINY obvykle trvá asi hodinu a může zahrnovat až dvacet lidí, tak se do ní může zapojit i osoba, která přijde s desetiminutovým zpožděním. Může hrát za Pocestného, i když se přidá pět minut poté, co jste hru nastavili, ale před začátkem první noci – jen se ujistěte, že během první noci zavře oči, a poté ji nechte vybrat Pocestného během prvního dne.

Nedoporučujeme však přidávat Pocestné, když je hra téměř u konce. Přidání Pocestných zvažte pouze tehdy, když je naživu sedm nebo více hráčů. Přidání Pocestného do hry v poslední den, nebo i předposlední, by v hráčích mohlo vyvolat pocit, že jejich výhru nebo prohru ovlivnil nespravedlivý dodatečný prvek přidáný na poslední chvíli, nikoli jejich vlastní úsilí.

Pokud chcete, Pocestní se mohou ke hře připojit před první nocí. V tom případě budou aktivní i během první noci. Pro všechny hry s více než patnácti hráči jsou Pocestní vždy součástí hry a začínají hrát zároveň s ostatními hráči.

Pokud hráč potřebuje odejít dříve, než hra skončí, a oznámí vám to během přípravy hry, můžete mu rovnou dát roli Pocestného. Tento hráč může odejít kdykoli – v tom případě jen odeberte jeho žeton postavy z grimoáru a žeton života z náměstí. Doporučujeme dávat role Pocestných právě takovým hráčům, jelikož hra nemůže pokračovat, odejde-li před jejím skončením Démon... a nikdy nevíte, který hráč bude Démon.

Pocestné udělejte většinou dobré. Aby hra byla vyvážená, Pocestní by měli být zlí jen asi v jedné třetině případů, protože zlý Pocestný dává zlému týmu další hlas, což je hodně silné. Přidání více zlých Pocestných může být zničující. Přidání více dobrých Pocestných sice dává dobrému týmu další hlasy, dobří Pocestní však na rozdíl od těch zlých nevědí, kdo je dobrý a kdo zlý.

Připojí-li se tedy do hry jen jeden Pocestný, měl by být téměř vždy dobrý. Pokud se do hry připojí dva Pocestní, oba mohou být dobří, obvykle je však zajímavější udělat jednoho z nich zlého. Pokud se do hry zapojí tři, čtyři nebo pět Pocestných, obvykle je v pořádku udělat zlého jednoho z nich, popřípadě dva.

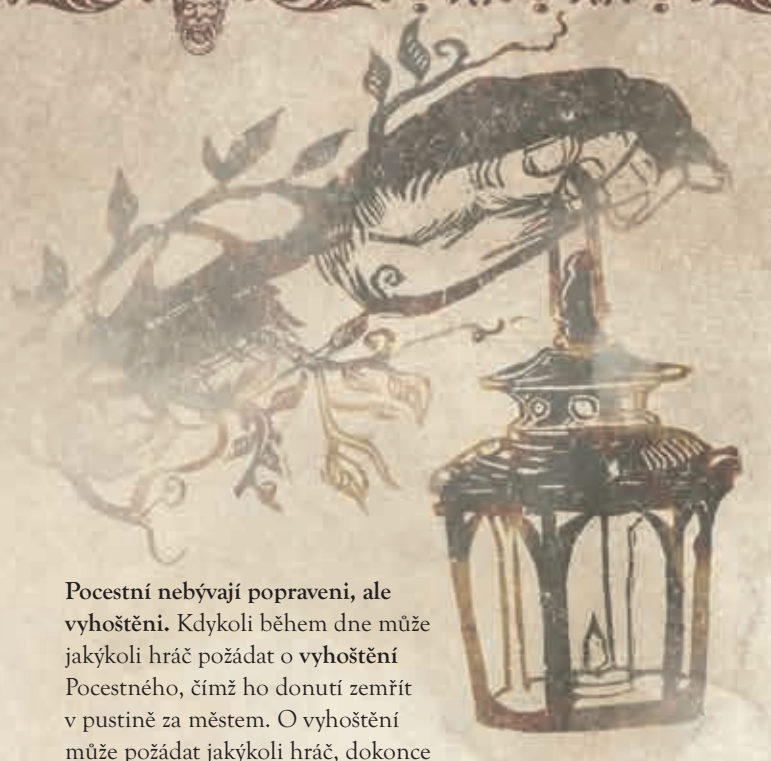
Rozhodnutí je však na vás. Hrajete-li hru s patnácti hráči a stále je naživu osm hráčů, ale všichni Přísluhovači jsou mrtví, klidně udělejte zlými více Pocestných, než je obvyklé. Nebo pokud je tým dobra zdecimován, udělejte všechny Pocestné dobré. Občas nicméně udělejte jediného Pocestného ve hře zlého, jen aby hráči nikdy nevěděli, co máte za lubem!

VEDENÍ HRY S POCESTNÝMI

POCESTNÍ FUNGUJÍ VE VĚTŠINĚ OHLEDŮ STEJNĚ JAKO OSTATNÍ POSTAVY. Mohou nominovat, hlasovat, jednat v noci, mohou být zabiti Démonem, jevit se jako normální postavy, ztratit své schopnosti, když jsou mrtví, opilí nebo otráveni, a dokonce dostanou hlasovací žeton, když zemřou. Například Empat sedící mezi dvěma Pocestnými odhalí příslušnost těchto Pocestných. Pokud Démon zaútočí na Pocestného, tento Pocestný zemře. Pocestní se od normálních postav liší pouze v následujících několika aspektech:

Pocestní se nepočítají při určování výhry týmu zla, když ve hře zbývají dva živí hráči. Pokud je například stále naživu pět hráčů, ale tři z nich jsou Pocestní, pak zlo vítězí.

PROČ? Toto pravidlo existuje proto, že všichni vědí, že Pocestní nemohou být Démonem. Protože dorazili pozdě, Démon už byl určen. Jako připomínku tohoto dostanou Pocestní žeton života jiné barvy, který se umístí na náměstí.



Pocestní nebývají popraveni, ale vyhoštěni. Kdykoli během dne může jakýkoli hráč požádat o vyhoštění Pocestného, čímž ho donutí zemřít v pustině za městem. O vyhoštění může požádat jakýkoli hráč, dokonce i mrtvý. Může tak učinit dříve, než vypravěč požádá o nominace, nebo později, když nominace normálně probíhají. Žádost k vyhoštění není nominace, takže hráč, který požádá o vyhoštění, může také někoho nominovat na popravu ten samý den.

Když hráč požádá o vyhoštění, všichni hráči se rozhodnou, zda vyhoštění podporují, či nikoli. Toto skupinové rozhodnutí funguje stejně jako hlasování o popravě (hráči zvedají ruce, které vypravěč počítá), ale nepovažuje se za hlasování.

O vyhoštění Pocestného může hlasovat kterýkoli hráč, tedy i mrtvý. Mrtví hráči, kteří podpoří vyhoštění, neztrácejí svůj hlasovací žeton.

Tento proces vyhoštění Pocestného není ovlivněn schopnostmi postav. Je to čistě skupinové rozhodnutí. Například postavy, které pozměňují hlasy (Zloděj, Byrokrat atd.), nepozměňují podporu pro vyhoštění. Dokonce i Sluha může zvednout ruku na podporu vyhoštění, aniž by jeho Pán zvedl ruku.

Pokud alespoň polovina hráčů vyhoštění podpoří, je úspěšné a vyhoštěný Pocestný zemře. Počítá se celkový počet hráčů ve hře, nikoli počet živých hráčů. Pokud smrti vyhoštěného Pocestného zabrání nějaká schopnost, Pocestný zůstává naživu.

Během jednoho dne může být vyhoštěno libovolné množství Pocestných. Vyhoštění není poprava, takže v tentýž den může k popravě ještě dojít.

Stejně jako u poprav může být každý Pocestný vyzván k vyhoštění pouze jednou denně. Hráči si mohou myslet, že Pocestný je zlý, a chtějí ho zabít, pokud však v daný den není dostatečná podpora pro jeho vyhoštění, budou to muset zkusit následující den.

Pocestní se obvykle nemůžou stát běžnými postavami a běžné postavy se nemůžou stát Pocestnými. Pokud se o to hráč pokusí pomocí své schopnosti, zavrte hlavou na znamení „ne“ a naznače mu, aby si vybral znovu. *(Pokud totiž hráč hrájící za Pocestné bude chtít opustit hru dříve, tak to nemůže udělat, stali se již běžnou postavou. Hra se také může stát nevyváženou – a dokonce i hloupou, pokud se hráči neustále stávají Pocestnými.)*

Můžete to však povolit. Pokud jste otevření experimentům a máte pocit, že by to hru zpříjemnilo, pak dovolte hráčům s určitými schopnostmi (jako je například Holičova) proměnit Pocestného v běžného hráče a běžného hráče v Pocestného. V takovém případě si hráč, který se stane Pocestným, vymění svůj normální žeton života za žeton života Pocestného a hráč, který se stal běžnou postavou, si vymění svůj žeton života Pocestného za normální žeton života. Všichni hráči vždy vědí, kdo je Pocestný a kdo není.

Pro více informací o tom, co konkrétní Pocestní dělají a jak můžou prospět vaší hře, si přečtete almanach POCESTNÍ A LEGENDY.

LEGENDY

LEGENDY JSOU URČENY PRO VÁS, VYPRAVĚČE. Jsou spíše speciálními pravidly než samostatnými postavami. Umožňují hráčům připojit se ke hře v situacích, kdy by to jinak nešlo, nebo pomáhají s hladkým plynutím hry, když nastane nějaký reálný problém. Legendy řeší problémy, které leží mimo obvyklé hranice hry.

Například pokud má hráč mentální postižení, kvůli kterému by běžně nemohl pochopit pravidla hry nebo komunikovat se skupinou, může mu Legenda umožnit účast. Pokud se nováček obává, že brzy zemře, může ho Legenda ochránit. Pokud je na určený čas ve hře příliš mnoho hráčů, může Legenda hru zrychlit. Je-li někdo plachý nebo mluví tiše a má potíže upoutat pozornost skupiny, může mu Legenda udělit slovo bez přerušování. Pokud je třeba hru ukončit dříve, než se očekávalo, může Legenda rozhodnout o vítězi. Pokud jste si vytvořili vlastní seznam postav pomocí Nástroje pro tvorbu scénáře (strana 36), může vám Legenda hru zpříjemnit.

Legendy používejte pouze tehdy, když je potřebujete. Mohou být mimořádně užitečné při zpříjemňování a zpřístupňování

vašich her různorodým hráčům, je však zbytečné přidávat je bezmyslenkovitě do každé hry, což se rychle omrzí.

Chcete-li do hry zahrnout Legendu, jednu si vyberte, sdělte skupině, která Legenda je ve hře, a umístěte žeton Legendy doprostřed levé strany grimoáru jako připomínku toho, co postava dělá. Některé Legendy se přidávají na začátku hry, jiné lze přidávat a odebírat kdykoli. Pokud chcete, můžete přidat i více Legend.

Legenda nemůže zemřít ani ztratit svou schopnost. Jste vypravěč, nikoli hráč, takže vaše Legendy jsou imunní vůči všem herním efektům, včetně smrti, opilosti a otravy.

Stejně jako Pocestní ani Legendy se nepočítají jako hráči pro podmínku vítězství zlého týmu „zbývají dva hráči naživu“.

Více informací o tom, co konkrétně Legendy dělají a jak mohou prospět hře, získáte v almanachu POCESTNÍ A LEGENDY.





SKVĚLÉ VYPRAVĚČSTVÍ znamená jít za hranice psaného textu.

Už teď jste bezesporu skvělý vypravěč, potřebujete jen nabírat další zkušenosti s vedením her.

Tato kapitola shrnuje společné znalosti těch, kteří touto posvátnou cestou kráčeli v minulosti. Chcete-li se stát vznešeným vypravěčem, šířitelem pozitivní zábavy a opravdovým velikánem náměstí, pak je následující text určen právě vám.

Obsahuje poměrně málo informací týkajících se pravidel a rozhodně nic, co je důležité pro samotné vedení hry. Jak však věděli bardí a básníci starých časů, vyprávění strhujícího příběhu je mnohem více než jen odříkávání informací. Coby vypravěč nejste pouze rozhodčí, ale také trenér, komentátor a jásající fanoušek v jedné osobě.

Třímáte důvěru svých hráčů, což je zároveň zodpovědnost i příležitost. V následující kapitole najdete spoustu tipů a triků, které vám umožní vzít si vše, co jste se naučili z pravidel, a zformovat tyto znalosti do nezapomenutelného a uspokojujícího zážitku pro své odvážné hráče. Tyto tipy jsou rozděleny do dvou kategorií.

◆ **PLYNULÝ CHOD HRY** pojednává o věcech, jako je ukončení hry, snadná interakce s hráči během dne i noci, jak co nejlépe využít svůj grimoár, kde fyzicky umístit sebe i hráče a co dělat, když se něco pokazí.

◆ **ZÁBAVA NADEVŠE** se zabývá tím, jak a kdy vnést do vyprávění kreativní nádechy, jak se vypořádat s problematickými hráči a tabuizovanými tématy, uplatnit strategie pro vytváření epických zážitků a získat co nejvíce z různorodé směsice osobností, kterou každá hra zahrnuje.

Pokud pořádáte hry pro nováčky, snažte se rozšířit svou skupinu hráčů nebo jen chcete zdokonalit své vyprávění, pak tato kapitola obsahuje vše, co potřebujete, než se těmito cestami vydáte.

PLYNULÝ CHOD HRY



HRU MŮŽETE UKONČIT, KDYŽ JE VÍTĚZSTVÍ JEDNOHO TÝMU ZCELA JISTÉ. Pokud jsou všichni zbývající hráči zlí, pak dobro nemůže nominovat Démona, takže můžete prohlásit zlo za vítěze.

Hru můžete také ukončit téměř vždy, když zbývají čtyři hráči naživu a dobří hráči popraví někoho jiného než Démona. Pokud byste totiž po této popravě pokračovali se třemi hráči naživu, Démon by v noci zabil jednoho z nich, čímž by hra skončila. Pokračovat v takové situaci nemá smysl, jelikož zlo už ví, že vyhrálo. Je-li však stále naživu Mnich nebo Voják, Démon danou noc možná nezabije hráče, což nakonec povede k dalšímu dni poprav.

Rozhodnutí o předčasném ukončení hry si pečlivě promyslete. Pokud stále existuje možnost (i málo pravděpodobná), že slabší tým může vyhrát, pokračujte ve hře.

Během noci si nechejte potvrdit výběry hráčů ukazováním na hráče prstem dolů. Někdy hráči ukážou na jiného hráče rychle nebo z úhlu, který vám ztěžuje určení hráče, jehož chtějí vybrat. Místo hádání dojděte k hráči, o němž si myslíte, že byl vybrán, a ukažte přímo na něj svisle dolů. Tím jasně dáte vybírajícímu hráči najevo, že chcete jeho výběr potvrdit. Vybírající hráč přikývne. Vy taktéž přikývnete. Oba přesně víte, který hráč je cílem.

Tento postup (nebo jakýkoli podobný) je užitečný, protože zamezuje zbytečným nedorozuměním.

Nadbytečné pohyby během noci mohou zmást zkušené hráče. Jděte-li každou noc nejdříve ze všeho na stejné místo v kruhu



a vaše kroky jsou slyšet, hráči mohou nabýt podezření, že Démon sedí v této oblasti. Pokud se však v náhodných intervalech vydáte na různá místa kruhu, tak žádný hluk, který způsobíte, neodhalí, co se doopravdy děje.

Přesuny žetonů v grimoáru budete dělat v případě, že dobří hráči, jako je Zabiják nebo Kejklíč, použijí své schopnosti. Když zlí hráči blafují jako tyto postavy, předstírejte, že v grimoáru pohybujete žetony stejným způsobem. Zkušení hráči tak podle pohybů vašich rukou nepoznají, zda hráč blafuje, či nikoli.

Tiché poklepání na ramena nebo kolena je důležité při probouzení hráčů. Pokud vaše poklepání vydává hluk, mohou ho slyšet sousední hráči a následně daného hráče podezřívát. Pokud má hráč na sobě tlusté oblečení a lehké poklepání necítí, dvakrát mu rameno či koleno stiskněte.

Ukažte na text schopností na hráčském přehledu postav, když vzbudíte v noci hráče, aby jednal, a on zjevně neví, co má dělat. Někteří nováčci zapomenou, že jejich schopnost funguje v noci, nebo jak funguje. Obvykle stačí pouze ukázat prstem na text na přehledu postav, aby pochopili, proč jste je vzbudili.

Při pohybu držte grimoár vodorovně. Pokud grimoár příliš nenakloníte, tak jeho vysoké strany by měly udržet obsah skrytý před zraky hráčů. Hráči musí sedět tak, aby úroveň jejich očí byla pod horní částí grimoáru a oni do něho neviděli.

Grimoár držte za střední hřbet shora nebo zespodu. Tímto způsobem budete mít volnou ruku pro posouvání žetonů. Nedržte grimoár pouze za levý a pravý okraj: zaklapl by se, což by mohlo rozházet všechny žetony!

Přenášejte grimoár hřbetem dolů. Pokud si dáte grimoár do tašky, jeho váha na silném hřbetu krabice pomůže zabránit odření nebo ohnutí rohů krabice, takže hra se uchová v dobrém stavu.

Vkročte do kruhu, zcela nebo částečně, abyste se ujistili, že je vás vidět a slyšet, vždy když děláte důležité věci, jako je hlasování nebo hlášení „Poslední výzva k nominacím! 3... 2... 1...“. Nechcete být středem pozornosti na úkor zábavy hráčů, takže tento vizuální signál – být ve středu kruhu – je snadným způsobem, jak dát skupině najevo, že přijde něco důležitého!

Pokud uděláte chybu, prostě hrajte dál, jak nejlépe to zvládnete. Nesazte se hru „vyvážit“ tím, že dáte opačnému týmu nějakou výhodu. Jen těžko se to dá provést dobře a dobří hráči často dokážou vysledovat a zjistit, jaká byla vaše chyba, když přijdou na to, který tým z vaší nápravy profitoval a jak.

Každý vypravěč někdy udělá chybu. To se stává. Nechali jste Démona, aby zabil Vojáka? Zapomněli jste, že Starosta je Opilec, a následně jste vyhlásili vítězství dobra? Prostě se s tím vypořádejte a pokračujte. Pokud chyba prospěla vítěznému týmu, možná je na místě omluva týmu, který prohrál. Pokud chyba prospěla prohrávajícímu týmu, o to více pogratulujte vítěznému týmu!

Když si uvědomíte, že jste udělali chybu, obvykle je nejlepší to skupině co nejdříve oznámit, ale neříkat, v čem ta chyba spočívala. Hráči tak mají dostatek informací, s nimiž mohou pracovat, ale ne tolik, aby to uškodilo opačnému týmu.

Existuje však jedna výjimka: Zapomenete-li vzbudit hráče, který se měl v noci probudit, můžete buď ráno všechny hráče dočasně uspat a vzbudit pouze tohoto hráče, nebo si můžete vyžádat soukromý rozhovor s tímto hráčem a vyřešit jeho schopnost poté. Pokud jste například zapomněli vzbudit Sluhu, buď uspěte všechny hráče a vyřešte schopnost Sluhy, nebo si Sluhu vezměte stranou a zeptejte se, koho si minulou noc chtěl vybrat za svého Pána. Pokud si myslíte, že takto můžete chybu napravit, směle do toho.

Když se při přípravě každé noční fáze uvolníte a nebudete spěchat, zjistíte, že k chybám dochází čím dál méně. Máte-li pocit, že tempo hry je příliš rychlé, dejte si pauzu a nikam nechvátejte. Stejně tak, jste-li z něčeho zmatení.

Odpovídat na otázky je často nejlepší soukromě. Většina otázek hráčů se bude týkat jejich postavy. Při soukromém rozhovoru můžete být upřímnější a vstřícnější. Když zodpovídáte otázky skupinově, nezapomeňte oslovovat hráče jménem, nikoli jeho postavou, a mluvit tak, abyste skupině neodhalili žádné nadbytečné informace. Když se vás například Empat veřejně zeptá: „Co minulou noc znamenalo ukázení jednoho prstu?“ a vy odpovíte: „Znamenalo to jedničku“, pak jste všem potvrdili, že Empat je Empat. Nebo když se Mnich zeptá: „Kolik hráčů si můžu v noci vybrat?“ a vy řeknete „Jednoho“, pak jste odhalili příliš. Takovéto záležitosti je mnohem lepší řešit v soukromí.

Odraďte hráče od diskusí o jejich postavách před začátkem první noci. Toto chování můžete dokonce i zakázat. Pokud hráči neustále odhalují své postavy dříve, než Démon obdrží informace o třech postavách, které nejsou ve hře, pak ho to nutí odhalit, kdo je, dříve, než je na to připraven. Přestože to je proti pravidlu „Můžete říct cokoli kdykoli“, někdy je nutné zamezit využívání této strategie ze strany dobrých hráčů. Většina hráčů však toto dělat nebude, jelikož chápe, že hra doopravdy začne, až nastane první noc. Pokud se to však děje, tak buď hráče požádejte, aby to nedělali, nebo přidejte do hry Pekelného knihovníka, jednu z Legend (strana 25).

Možná to budete muset udělat, když hráči neustále mluví o svých schopnostech během noci, zatímco je používají. Pokud hráči během noci popisují své vlastní schopnosti (říkají věci jako „Teď se probouzím. Dozvídám se, že popravený hráč byl Voják.“), pak může být pro zlé hráče mimořádně obtížné blafovat, protože by museli během noci popisovat akce, zatímco ve skutečnosti spí. Většina hráčů instinktivně pochopí, že noční fáze je doba, kdy je třeba mlčet, nebo alespoň nemluvit o svých vlastních akcích. Pokud se to však děje, tak buď hráče požádejte, aby to nedělali, nebo přidejte do hry Pekelného knihovníka.

Pro hru je nejlepší, když hráči během hraní zůstávají v kruhu. Když neustále odcházejí a přicházejí, ztěžuje to shromáždění všech k provedení nominace. Když se hráči drží v kruhu, tak ti zkušení mohou mluvit s nováčky a nováčci se mohou bavit mezi sebou. Rozhodně nechcete, aby všichni zkušení hráči po jednom nebo dvou odešli a nechali nováčka v kruhu samotného.

Držení se v kruhu také napomáhá tomu, aby se hráči zvedli a soukromě mluvili s hráči na opačné straně kruhu, protože všichni jsou blízko sebe. Soukromé rozhovory hráčů mezi sebou mohou tvořit významnou součást některých her a přidávat nové úrovně strategie do arzenálu triků dobra i zla.

Pokud hrajete s velkou skupinou a vaši hráči preferují rychlejší tempo, ale vy byste raději nepoužívali Legendy jako Zvěstovatel konce, vyzvěte Pocesné, aby si vybrali postavy, které hru zrychlí. Pistolník, Byrokrat, Vudun, Biskup, Řezník, Nevěstka a Kavárník buď způsobí smrt hráčů, nebo zvýší pravděpodobnost poprav, což hru rychleji posune k poslednímu dni. Obětní beránek, Žebrák, Zloděj, Matrona a Deviant naopak hru zpomalují, jelikož snižují pravděpodobnost smrti či poprav.



Pokud máte během denní fáze volnou chvíli, můžete si sami pro sebe přečíst text na žetonech postav ve hře. Lépe si tak zapamatujete, jak přesně každá postava funguje a jak interaguje s ostatními postavami ve hře. Je to užitečné, když poprvé vedete hru nové edice. Popis některých postav je složitější a vy si nemusíte napoprvé všimnout všeho. Obvykle stačí vědět, jak fungují postavy ve hře. Všechny ostatní postavy v přehledu postav mají na hru malý nebo žádný vliv.

Ukončete den a začněte noční fázi, až budete připraveni. Po provedení poprav je obvykle jediným úkolem, který musíte udělat před výzvou k zavření očí, příprava grimoáru na noční fázi. Zkontrolujte si, že máte žetony připomínky na správném místě a že žetony noci jsou správné. Díky tomu bude noční fáze pro hráče kratší.

Postavy jako Zabiják, Drbna, Umělec, Učenec a Kejklíř mají schopnosti, které se používají „během dne“. Nejlepší je tyto hráče povzbudit, aby své schopnosti použili před popravou, kdežto jiní hráči se mohou zeptat, zda svou schopnost mohou použít po popravě, ale před začátkem noční fáze.

Je na vás, zda jim to povolíte, či nikoli. Noční fázi můžete začít ihned po popravě, a pokud hráč požádá o použití své denní schopnosti poté, co jste vyzvali k zavření očí, pak už je pozdě.





ZÁBAVA NADEVŠE



MŮŽETE SE HRÁČŮ TĚSNĚ PŘED POPRAVOU ZEPTAT: „JAK BYS CHTĚL ZEMŘÍT?“. Toto veřejné dotazování umožňuje umírajícímu hráči vymyslet si všechny možné zajímavé a zábavné způsoby, jak by chtěl být popraven. Někteří hráči budou chtít spadnout z útesu, zatímco mnoho jiných bude požadovat smrt příjemnějšími způsoby.

Chcete-li, můžete na oplátku vyprávět podrobnosti o jejich smrti. Pokud tak učiníte, mělo by to být krátké, vtipné a lehkovážné. Nikdy ne trapné. Když hráč například odpoví: „Umírám bodnutím do zad na hostině uspořádané na mou počest“, můžete tuto smrt rozvést slovy: „Všichni měšťané se sejdou a uspořádají velkou hostinu a zatímco pronášíš řeč, někdo tě bodne do zad vidličkou na dort, ale ty už jsi v té době mrtvý ze všech těch nudných řečí.“ Pokud naopak odpovíte podrobným popisem toho, které kosti a svaly se trhají a jak je to bolestivé, lidem to znechutí a nebudou mít chuť s vámi hrát v budoucnu.

Snažte se udržet atmosféru zábavnou a lehkovážnou. Nejde-li to, neříkejte vůbec nic. Pamatujte, že lidé se mohou stydět mluvit na veřejnosti o spoustě věcí, zejména o čemkoli sexuálníím či příliš osobním. Vtipný dialog se skupinou vyžaduje dobrý cit pro to, co je a co není pro vaši skupinu vhodné.

Můžete vyprávět cokoli, co chcete, ale pamatujte, že to není nutné. Začnete-li hru stylově, například „Byla tmavá a bouřlivá noc...“, vnese to do ní napětí a náladu. Také přidání kontextu a příběhu k noční smrti hráče nebo drobných detailů ke shromáždění měšťanů během dne dodá hře speciální nádech. Vyžaduje to nejen šikovnost s jazykem, ale také kreativitu a schopnost rychle reagovat. Naštěstí to není vůbec nutné. Pokud se na to necítíte, přeskočte to. I mlčenlivější vypravěč může vytvářet dokonale fungující a vzrušující hry. Většinu zábavy vytvoří samotní hráči.

Neporušujte pravidla. Držte se pravidel, i když vám přijde, že jejich porušení by mohlo být vzrušující. Nerozhodujte sami o tom, zda hráči mají zemřít, místo aby zůstali naživu, ani nepřidávejte a neodstraňujte Přísluhovače či Podivíny. Šikovní hráči spoléhají na všechny dostupné informace, aby vyhráli. Pokud vycházejí z nesprávných informací, ale nemají možnost zjistit, že tyto informace jsou nesprávné, pak pouze hádají a hra pro ně není zábavná. I když máte dojem, že by bylo bláznivé tajně nedat do hry Démona, přidat do ní znenadání Opilce nebo změnit nějaké jiné důležité pravidlo, hráči to pravděpodobně neocení, protože budou mít pocit, že vítězství nebylo poctivě vybojované nebo že prohráli nespravedlivě.

V kompletní sbírce hry KRVAVÁ HODINA ODBILA je přes dvě stě postav a některé z nich udělají přesně tu bláznivou věc, kterou chcete provést, a způsobem, který je zábavný a férový.

Nechejte hráče, aby se rozhodovali sami. Během noci můžou hráči občas udělat poněkud zvláštní rozhodnutí. Vědma si možná bude každou noc vybírat stejné hráče. Mnich možná ochrání mrtvého hráče. Démon třeba napadne odhalenou Strážkyni krkavců. Travič možná otráví Démona. Nikdy nevíte, co si daný hráč myslí, a ideální je nenutit ho, aby si vybral to, co vy považujete za nejlepší. V uvedených příkladech může Vědma zkoušet, jestli je opilý, Mnich možná chce, aby dnes v noci někdo

zemřel a zůstali naživu tři hráči kvůli schopnosti Starosty, Démon se možná chce Strážkyně krkavců zbavit dřív a Travič třeba blafuje jako Voják a použije jako důkaz fakt, že k žádné smrti nedošlo. Když necháte hráče činit vlastní rozhodnutí, jejich volby sice nemusí být nejlepší, následky za ně však ponесou oni sami.

Negativní chování ve hře musíte řešit okamžitě. Jako při kterémkoli společenském setkání i zde se může občas stát, že hráč se vyjádří neuctivě vůči jinému hráči. KRVAVÁ HODINA ODBILA je společenská hra, což znamená, že při hraní jsou užitečné sociální nástroje. Existují dobré a zábavné nástroje jako šarm a humor, někteří hráči se mohou nechat unést vzrušením ze hry a uchýlit se k negativnějším nástrojům, jako je křik, šikana a emocionální vydírání. Jakékoli chování hráče, které je nepříjemné nebo jinak narušuje dobrou atmosféru hry, je třeba okamžitě zastavit. Takové chování není přijatelné, protože pro ostatní hráče může být v lepším případě nepříjemné, v horším pak urážlivé. Každý hráč si zaslouží prostředí, kde se cítí přijímán, respektován a schopen činit vlastní rozhodnutí.

Pokud se setkáte s negativním chováním, vezměte si daného hráče stranou a promluvte si s ním v soukromí. Vysvětlete mu, že jeho tón a chování mohou být pro ostatní nepříjemné. Zdůrazněte, že problém není v něm, ale v jeho chování. Většina hráčů okamžitě změní způsob interakce s ostatními, protože si svou chybu neuvědomovali. Své jednání pravděpodobně vnímali jako nadšené nebo intenzivní a ocení, že jste si je vzali stranou, abyste je na to upozornili.



Hráči, kteří obhajují vlastní šikanu nebo agresivitu a svalují vinu na ostatní, by u žádných vašich budoucích her neměli být vítáni, dokud toto chování nezmění.

Podobně hráči, kteří předstírají uraženost a zraněné city, možná používají negativní sociální nástroje. Když se například hráč tváří, že je opravdu naštvaný, zraněný nebo rozzlobený kvůli nominaci na popravu, může to zhoršit atmosféru hry. Veselá, zábavná a uctívá atmosféra je důležitější než vítězství nebo prohra kteréhokoli týmu. Tečka.

Ještě důležitější je zjistit, zda je jakékoli vyjádření nelibosti ve hře upřímné, abyste mohli jednat vhodně a soucitně. Pokud hráč zneužije tuto důvěru tím, že bude předstírat opravdovou nelibost, ačkoli jí necítí, měli byste si s ním v klidu promluvit a doporučit mu, aby to už nedělal.

Posoudit, co je a co není urážlivé nebo nepřijemné, může být obtížné, proto je nutná rozvážnost. Cenzurování určitých témat konverzace málokdy dopadne dobře, protože problematický pro ostatní bývá spíše tón hráče než jeho slova. Nadávky, lehké urážky nebo vulgární či kontroverzní témata mohou být v pořádku, v závislosti na skupině. Osobní útoky, urážky nebo cokoli, v důsledku čehož se někdo další cítí nejistý, zraněný nebo neslyšený, v pořádku nejsou.

Zakázaná témata nebo témata vnímaná jako tabu – především smrt, sexualita, pohlaví a okultismus – mohou být pro některé lidi překážkou ke hraní. Podobně i některé konkrétní postavy mohou někoho urazit nebo mu znepríjemnit hru. Lidé, kterým hry s tabuizovanými tématy obecně vadí, by si raději měli vybrat jinou hru, nicméně hráčům se silnou averzí vůči určitým postavám můžete vyhovět tak, že si vytvoříte vlastní seznamy postav, které budou obsahovat přesně ty postavy, které chcete hrát, a žádné, které nechcete. Více o tom se dozvíte v části NÁSTROJ PRO TVORBU SCÉNÁŘE (strana 36).

Plaší hráči si intenzivní společenskou interakci v KRVAVÉ HODINĚ paradoxně obvykle velmi užívají. Mnozí povětšinou mlčí a jen poslouchají, čas od času se zapojí, když odhalí informace a dobře využijí svůj hlas. Mohou však dovolovat druhým hráčům, aby je přerušovali, když se snaží něco říct, nebo nemají dostatečně silný a dominantní hlas, aby upoutal pozornost skupiny.

Pokud si všimnete hráče v takovéto situaci, dejte mu občas slovo. Ztíšte zbytek skupiny a umožněte danému hráči, aby bez přerušování ostatními řekl, co chce říct. Nikdy po plachém hráči nežádejte, aby mluvil – jednoduše se ho zeptejte, zda chce mluvit.

Nejlepší chvíle k tomu nastává, když je plachý hráč nominován, protože v tu chvíli je na něj stejně upřená pozornost skupiny. Pouhé „Byl jsi nominován. Co k tomu chceš říct?“ mu může stačit k tomu, aby promluvil a ostatní hráči ho vyslechli, aniž byste je museli utišovat.

Během několika her pak možná zjistíte, že dříve plachý hráč získává sebevědomí a začíná se více zapojovat.

Upovídaného hráče neumlčujte, pokud není umlčena i celá skupina. Pokud upovídanému hráči řeknete, aby mlčel, ale ostatní necháte mluvit, bude mít pocit, že se s ním zachází nespravedlivě, což je pravda. KRVAVÁ HODINA je koneckonců hra o komunikaci. Pokud potřebujete umlčet notorického žvanila, aby vás ostatní slyšeli nebo aby mohl promluvit plachý hráč, ztíšte také zbytek skupiny.

Snažte se udržet hru v chodu až do závěrečného dne. Partie KRVAVÉ HODINY bývají nejnepínavější, když zůstanou naživu pouze tři nebo čtyři hráči a správná nebo špatná poprava může znamenat vítězství či porážku. Takovéto hry, které skončí až v poslední chvíli, bývají napínavější a dramatičtější a vítězný tým sklídí větší ohlas.

Co tedy udělat, aby se hra dostala až do závěrečného dne?

Pomozte slabšímu týmu, jak jen můžete. Jako vypravěč nejste osvobozeni od pravidel, máte však řadu možností, jak dát slabšímu týmu neviditelnou šťastnou kartu.

Drčí zlo tým dobra? Můžete dát v noci opilému Empatovi správné informace nebo zajistit, aby se popravený Špeh jevil Hrobníkovi jako opravdový Špeh. Nebo když je v noci napaden Starosta, můžete místo Měšťana zabít Přísluhovače.

Ničí dobro tým zla? Pečlivě zvažte, jaké informace dáte opilým nebo otráveným Měšťanům. Špatná informace ve správný čas může dramaticky zvrátit osud hry.

Pokud nevíte, kterému týmu pomoci, nepomáhejte žádnému nebo pomozte týmu zla. Často to potřebuje, aniž si to uvědomujete. Tým dobra potřebuje k vítězství mít štěstí jedenkrát, ale tým zla ho potřebuje každý den.

Rozhodně není dobrý nápad rozhodovat o vítězném týmu tak, že zneužijete pravidlo. Je dost neférové ukončit hru zabitím Dráteníka nebo tím, že napadený Starosta zabije posledního žijícího hráče zla. Hráč, jemuž Cerenovus nařídil, aby byl posedlý, může hru ukončit svou popravou, což je spíše jeho rozhodnutí než vaše. Snažte se, aby hra byla co nejzajímavější a měla co nejnapínavější finále, které si hráči budou pamatovat jako zasloužené.

Naslouchejte blafování zlých hráčů a hru ved'te podle toho. Pokud se Čert vydává za Zabijáka a chce „použít svou schopnost Zabijáka“, zajistěte, aby to vypadalo, že jeho schopnost prostě nefungovala. Vynaložte stejné úsilí, jako kdyby to skutečně Zabiják byl! Pokud Špeh tvrdí, že je Vědma, a je vybrán Strážkyní krkavců, pak zvolte Vědmu jako dobrou postavu, kterou se Špeh bude jevit.

Hráči zla se na vás čas od času spoléhají, aby jejich lži zněly jako pravda. Pomozte jim, kdykoli můžete.





Pokud je například hráč zla, jenž tvrdí, že je Panna, nominován, nestane se nic. Aby to vypadalo, že hráč zla byl skutečně Panna, můžete pohnout rukou v grimoáru, aby to vypadalo, že k jeho žetonu postavy přikládáte žeton připomínky Panny „BEZ SCHOPNOSTI“. Kdyby byla nominována skutečná Panna, přesně toto byste udělali. Začátečníci si této drobnůstky nevšimnou, zkušenější hráči však možná ano.

Vítězství vyhlase na konci hry s patřičným nadšením, abyste podpořili velkou a radostnou oslavu. Pouhé tiché a náhlé prohlášení „zlo vítězí“ ve skutečnosti nemotivuje tým zla k tomu, aby vyskočil a začal se navzájem plácát po zádech. Když vyhlášení trochu zdramatizujete pauzou, čímž získáte pozornost skupiny, než promluvíte autoritativním hlasem, nebo když řeknete hráčům, že plácnutí po zádech a objetí jsou v pořádku, umožníte tak vítěznému týmu pořádně oslavit své vítězství. Je to jejich vítězství.



Zasloužili si ho. Až zažijete vzrušení z vítězství jako Démon ve hře s více než 15 hráči, pochopíte, jak očistná může být v takové chvíli odvázaná oslava. I nečekaná prohra po hře takto velké skupiny bude v hráčích rezonovat ještě měsíce.

Podporujte kreativní a nečekané strategie. KRVAVÁ HODINA je hra, která může být mimořádně zábavná, když hráč překročí hranici, která se u takovýchto sociálně dedukčních her toleruje. Třeba si hráči zla během hry začnou navzájem posílat textové zprávy. Je to v pořádku. Možná hráči dobra neustále lžou o tom, kdo je kdo, aby odvedli pozornost zla. To je skvělé. Může se stát, že hráč se vrátí ze soukromého rozhovoru s vámi a řekne skupině něco jiného, než jste mu řekli vy. Super! Čím kreativnější hráči jsou, tím lépe.

Toto pravidlo má samozřejmě výjimky. Šikana a urážky jsou nepřijatelné a pravidla hry se musí dodržovat. Rovněž by se mělo vždy odrazovat od dohod, které zahrnují faktory mimo hru. Není zábavné, když hráč nabízí za hlasy skutečné peníze nebo slibuje nějakou službu po skončení hry. Udržujte přátelskou atmosféru a zamezte problémům. V zásadě platí, že pokud je chování netradiční, kreativní a zlepšuje hru, tak ho povolte. Pokud chování hru zhoršuje, nepovolujte ho.

Probuzení Démona a jeho Přísluhovačů společně na začátku hry může být zábavné. Hráči zla se tak dozvědí, kdo všichni jsou, navážou oční kontakt a sdílejí okamžik ďábelské pospolitosti.

Místo toho, abyste probudili Přísluhovače a ukázali na Démona, pak probudili Démona a ukázali na Přísluhovače, probuďte všechny dohromady. Stále ale musíte ukázat žetony informace „TOTO JE DÉMON“ a „TOTO JSOU TVÍ PŘISLUHOVAČI“, aby hráči věděli, kdo je Démon. Předtím, než Démonovi ukážete tři žetony postav, které nejsou ve hře pro blafování, musíte Přísluhovače znovu uspat. Takže ano – je to trochu ošemetné.

Normálně se Přísluhovači a Démon probouzejí odděleně, aby mohly fungovat postavy jako Blázen, Pěstitelka máku a Kouzelník a aby Přísluhovači nespátřili Démonovy žetony postav pro blafování. Pokud přehled postav tyto postavy nezahrnuje, můžete experimentovat a zjistit, která metoda funguje nejlépe.

Vášim cílem je vytvořit zábavnou a poutavou hru. Pokud něco můžete udělat, neznamená to, že byste to měli dělat. Zahráváte si s hráči pro pobavení nebo si užíváte na jejich úkor? I když můžete nechat Samotáře jevit se jako Démon, když si během noci Čert vezme život, neznamená to, že to bude zábavné nebo vyvážené. I když můžete zmateného dobrého hráče přesvědčit, že je zlý, neznamená to, že se hráč bude bavit, až zjistí pravdu. Můžete Učenci poskytnout zcela neužitečné informace, ale lepší jsou informace zajímavé a jedinečné.

Jako vypravěč budete mít v každé hře možnost dělat spoustu zajímavých rozhodnutí. Každé rozhodnutí by mělo být učiněno pro dobro hry a pro zábavu skupiny. To obvykle znamená, že vytváříte co největší zmatek a odvádíte tým dobra na scesti, protože to dělá hru zábavnou pro všechny. Mějte však na paměti férovost celé hry – vašim úkolem je zajistit, aby se všichni hráči bavili.

Š
K
V
Ě
L
É

V
Y
P
R
A
V
Ě
Č
S
T
V
Í





JSTE PŘIPRAVENI JÍT DO HLOUBKY?

Toto je poslední kapitola vaší osobní vypravěčské ságy. Je také nejdelší, protože v ní budete muset vykročit na vlastní pěst a zažít celý život jedinečných her a zkušeností, z nichž mnohé přesahují rámec těchto pravidel.

Popravili jste Špeha, který nominoval Pannu, viděli jste Zabijáka, jak omylem zabil Samotáře, byli jste svědky toho, jak mrtvý Fang Gu lhal o tom, že je Zaklínač hadů, a sledovali jste Blázna, který celou hru strávil přesvědčený o tom, že je Shabaloth. V tuto chvíli si jste už celkem jistí, že jste viděli všechno. To však neznamená, že nezůstávají žádné hranice k překonání. Čeká vás svět nových zážitků – k přístupu k nim potřebujete jen připojení k internetu a velkou dávku představitosti.

Naučit se pravidla a hrát poskytnuté scénáře by mělo stačit k hraní rozmanitých a vzrušujících her na dlouhé roky, ale stejně jako u všech skvělých vyprávěcích zážitků i zde platí, že používáním předem napsaného materiálu se učíte, ale vytvářením svého vlastního rostete.

Následující kapitola je věnována tomu, jak coby majitel této hry můžete vytvářet nové a vzrušující zážitky pro sebe i své přátele. Provedeme vás dovednostmi a nástroji potřebnými k tomu, abyste sestavili vlastní scénáře, nakombinovali postavy z různých edic a vdechli jim nový život. Probereme alternativní způsoby hraní hry pro menší skupiny a vysvětlíme si, jak rozšířit skupinu hráčů, abyste zvládli ty epické, dvacetičlenné smrště. Stručně shrneme všechny oficiální scénáře, nahlédneme, co nás čeká v budoucnu, a pobavíme se o předání pláště vypravěče vašim přátelům, abyste si hru mohli prožít z úplně nové perspektivy.

NÁSTROJ PRO TVORBU SCÉNÁŘE

JAKMILE SE OBEZNÁMÍTE S POSTAVAMI ze tří edic, které jsou součástí základní hry, možná si budete chtít vytvořit vlastní jedinečné seznamy postav. Tomuto se říká **scénáře**.

Máte oblíbené postavy, které rádi dáváte do téměř každé hry? Napadly vás kombinace postav, které by mohly vést k zajímavým a náročným situacím?

Chcete vytvořit hru s Ježibabou, Světcem, Zlým dvojčetem a Hostinským? Možná chcete zkombinovat Nešiku a Špeha? Pokud máte přístup k internetu, můžete to udělat!

Na stránce bloodontheclocktower.com/script si můžete vytvořit scénář z jakékoli kombinace postav, které vlastníte. Tento nástroj vám automaticky vygeneruje noční pokyny pro hru s vašim vlastním seznamem postav, což usnadní její vedení.

Srovnávání scénářů je zábavný a náročný způsob, jak zlepšit vaše návrhy. Dobré je začít s několika málo klíčovými postavami, které chcete zahrnout, a na tom stavět. Online na bloodontheclocktower.com nebo ve vaší místní FACEBOOKOVÉ nebo DISCORD skupině by mohla být aktivní komunita, která se zabývá porovnáváním svých výtvorů. Můžete se k ní připojit.

Přidávání Pocestných do vlastní hry je snadné. Proveďte to obvyklým způsobem. Někteří Pocestní se nemusí hodit do kombinace s vybranými postavami, jiní ale ano. Můžete si před hrou vybrat pět Pocestných, kteří se k vašemu scénáři dobře hodí, nebo se rozhodnout narychlo.

Některé **Legends** jsou navrženy tak, aby vám pomohly vytvořit jedinečné a zajímavé hry. Vytvoření vlastního scénáře je umění a chvíli může trvat, než najdete něco, s čím budete spokojeni. Naštěstí už máte k dispozici několik Legend, které vám pomohou hru plynule rozjet. Máte ve hře příliš mnoho zla? Nebo jen dvanáct postav?

Legends mohou také zajistit, aby vaše hra měla neznámý počet Podivínů (*což hráčům umožňuje bezpečně za ně blafovat*), mohou přidat další dezinformace nebo vyřešit situace, kdy jsou schopnosti postav ve střetu.

Další informace o používání Legend tak, aby vaše hra byla vyváženější a zábavnější pro všechny hráče, najdete v almanachu **POCESTNÍ A LEGENDY**.

Zvládání zvláštních interakcí mezi postavami je spíše umění než věda. Při vytváření vlastních scénářů určitě narazíte na pár podivných situací. Možná budete mít zlého Světce. Nebo se sejdou dva Filozofové, kteří se chtějí ve stejný okamžik proměnit ve stejnou postavu. S více než dvěma sty postavami, které jsou k dispozici, se zvláštní situace nevyhnutelně objeví. Přestože pravidla hry **KRVAVÁ HODINA ODBILA** jsou napsána s tímto záměrem, občas si nemusíte být jisti, jak se dvě postavy kombinují. Zkuste to odhadnout. Jako vypravěč máte konečné slovo – dejte ale hráčům vědět, že jste právě rozhodli nějaký rozpor dle svého uvážení. Možná to nebude nejlepší rozhodnutí, ale bude jasné.

PRŤAVICE

POKUD MÁ VAŠE HERNÍ SKUPINA ALESPŮN PĚT NEBO ŠEST HRÁČŮ, můžete hrát prakticky nekonečné variace **KRVAVÉ HODINY** hraním **Prťavic**. Vesnice Prťavice leží jen pár dnů chůze od Bludného Krkavčina a je ideální pro nižší počet hráčů, než je obvyklé.

Každý scénář Prťavic obsahuje jinou sadu postav. Můžete je vytvářet pomocí Nástroje pro tvorbu scénáře. Všechny scénáře Prťavic jsou určeny pro pět nebo šest hráčů a na přehledu postav najdete jen omezený počet možných postav: šest Měšťanů, dva Podivíny, dva Přísluhovače a jednoho Démona.

Pro nováčky je díky menšímu počtu postav snazší si zapamatovat, které postavy se hry účastní. Zkušení hráči naopak mohou více promýšlet strategii, protože hry Prťavic obsahují postavy z kterékoli edice.

Tvorba vlastních scénářů Prťavic je skvělý způsob, jak posunout své vypravěčské schopnosti na další úroveň. Můžete popustit uzdu kreativitě a objevovat zajímavé kombinace postav. Díky tomu si se svou skupinou můžete okořenit hru, obzvláště poté, co jste pomiliontě hráli v pěti hráčích **POTÍŽE PŘÍCHÁZEJÍ**.

Pokud chcete hrát hry Prťavic, ale raději byste používali předpřipravené přehledy postav, můžete si některé z našich nejoblíbenějších scénářů stáhnout na bloodontheclocktower.com/teensville.

Každý scénář obsahuje také dedikované noční pokyny, takže vaše hry Prťavic budou probíhat hladce.



ROZŠIŘTE SVOU SKUPINU

ČÍM VÍCE HRÁČŮ, TÍM VÍCE LEGRACE. Čím větší bude vaše skupina hrající KRVAVOU HODINU, tím více se všichni pobaví a tím pestřejší protivníky a spojence si všichni zahrají.

Pokud potřebujete do hry více hráčů nebo se chcete zúčastnit her, které pořádají jiní lidé, hledejte místní skupiny na sociálních sítích. Některá místa mají zavedené skupiny hrající KRVAVOU HODINU nebo sociálně dedukční hry obecně na FACEBOOKU nebo DISCORDU. Tato místa setkávání jsou skvělým způsobem, jak poznat více hráčů ve svém okolí. Pokud ve svém okolí žádnou skupinu ještě nemáte, klidně jednu založte! Není-li FACEBOOK to pravé, existuje spousta podobných stránek pro živé akce, které mohou pomoci při hledání hráčů. Podívejte se na bloodontheclocktower.com/play, možná vás budeme moci nasměrovat na pár skvělých skupin, o kterých víme po celém světě.

Podporujte své hráče v roli vypravěče. Jakmile ovládnete základy role vypravěče, je čas pustit se do hry a naplno využít své znalosti! Povzbuzujte hráče, aby se ujali role vypravěče a poznali, jak je to odměňující, a mohli poté pozvat i své přátele. Hráči obvykle touží pustit se do online tvorby scénářů, takže budou potřebovat základní dovednosti k tomu, aby vedli hry, které navrhnou. Mohou se to naučit přečtením těchto pravidel nebo tím, že vás budou sledovat a pomáhat vám s vyprávěním u jedné či dvou her, načež vy budete sledovat je a pomáhat jim s vyprávěním.

Buďte vůdce. Role vypravěče obvykle zahrnuje prvek autority. Bývá to také vypravěč, kdo organizuje místo a čas hraní. Hráči se na vás budou zřejmě obracet ohledně času a data a také společenského vedení. Chovejte se k nim laskavě. Vyslechněte si jejich přání. Přizpůsobujte hru jejich zájmům a herním stylům. Především ale buďte vlídní a ochotní pomoci novým hráčům ve své skupině. Pečování jen o zkušené hráče vede k tomu, že vaše skupina neporoste. Budete-li se o nové hráče starat – vysvětlíte jim pravidla, zodpovíte dotazy a udržíte přátelskou a pozitivní atmosféru –, pak noví hráči přivedou další hráče a vaše skupina bude dále růst.

Podporujte zkušené hráče, aby byli k nováčkům milí. Mnoho nadšených zkušených hráčů má tendenci nováčkům věci až moc vysvětlovat. Příliš mnoho nedůležitých herních pravidel, příliš mnoho výjimek postav a příliš mnoho strategických rad – to vše hraní spíše komplikuje, než usnadňuje. Všechno, co noví hráči potřebují vědět, aby mohli začít hrát, je vysvětleno v přehledu pravidlech. Zbytek si mohou osvojit během hraní.

Pokud vaši staří harcovníci udrží jednoduchost a pomohou nováčkům, ti zůstanou. Prospěch z toho budou mít i zkušení hráči, protože mohou získat užitečné spojence k zajištění vítězství. Mnohá vítězství či prohry se odvíjely od toho, že ochotný zkušený hráč zapojil do hry nováčky, ať už pro tým dobra, či zla.

Pro nové hráče je důležitá jednoduchost. Nepřehlcujte je informacemi. Poskytněte jim jen tolik informací, aby se mohli zapojit a dobře se bavit. Ačkoli většina hráčů pochytil základy během své první hry, obvykle je kontraproduktivní zahrnout nováčka všemi pravidly a hlavními strategiemi najednou – to ho může zcela zahltit.

Přehled pravidel je navržen tak, aby se noví hráči mohli do hry pustit co nejhladčeji. Všechna další pravidla – opilost, posedlost, podivné interakce postav – se naučí během hraní. Zkušení hráči jim s největší pravděpodobností rádi vysvětlí, jak tyto věci fungují. Tito harcovníci mohou nováčkům skvěle pomoci dostat se do hry, ale jen když budou postupovat správným tempem. Povzbudte je, aby nové hráče zapojili, zejména pokud jsou mrtví. Koneckonců je velmi pravděpodobné, že jsou ve stejném týmu.

Někteří noví hráči mohou svou postavu podceňovat nebo nepochopí, jak postava funguje, a budou vás žádat o strategické rady. Určitě narazíte na nového hráče, který bude vypadat zcela zmateně, ale o pomoc si neřekne.



Neváhejte si s nimi popovídat v soukromí a podat jim pomocnou ruku. Rozhodně není dobré dát jim jeden jediný strategický tip, protože to naznačuje, že je to jediný způsob, jak hrát konkrétní postavu. A jako vypravěč nechcete, aby si hráči mysleli, že mají jednat vždy určitým způsobem nebo používat konkrétní strategii. Buď jim dejte několik strategických rad, ze kterých si mohou vybrat, nebo je nechte vymyslet si vlastní strategii, i když budou třeba potřebovat ukázat správný směr.

Například Strážkyně krkavců a Panna jsou postavy, o nichž si většina začátečníků myslí, že jsou slabé. Strážkyně krkavců přitom získává nejlepší informace ze všech postav v edici POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ, ale musí Démona nejprve ošálit, aby na ni zaútočil. Když Pannu nominuje Měšťan, tak se potvrdí, že dva hráči jsou dobří, což je fantastická informace, byť za cenu smrti. Neříkejte hráčům Strážkyně krkavců nebo Panny „Měl bys udělat toto“ nebo „Měl bys říct tohle“, ale sdělte jim, proč a jak je jejich postava silná, a oni si poté často vymyslí vlastní strategii.

Dávejte nováčkům strategické rady, jen pokud je opravdu potřebují. Noví hráči se musí rychle naučit spoustu věcí – jak vyhrát, jak fungují popravky, jak funguje jejich postava, jaké další postavy jsou ve hře.

Rozhodně však nepotřebují, aby jim někdo řekl (*i když o to požádají!*), že by měli udělat toto nebo neměli dělat tamto. Pokud má hráč pocit, že by něco **měl** nebo **neměl** dělat, pak nečiní nezávislé rozhodnutí o tom, jak hru hrát. V KRVAVÉ HODINĚ existuje mnoho zajímavých strategií, které se objeví během hry, a nováčky přijdou na to, co mají dělat, jakmile se seznámí se základními pravidly. Pokud vám nezbývá, než novému hráči poradit, co má dělat, dávejte jednoduché rady. Dobrému hráči řekněte, aby „odhalil svou postavu buď skupině, nebo někomu, komu důvěřuje, a poslouchal, co říkají ostatní“. Zlému hráči poraďte, aby si „vybral dobrou postavu, za kterou se bude vydávat“, a ujistěte se, že ví, jak tato postava funguje, pro případ, že se ho někdo na něco zeptá.

Většina nových hráčů ke svému zlepšení ve skutečnosti nepotřebuje skvělé rady ohledně strategie. Potřebují vědět, že je v pořádku, když zemřou. Potřebují vědět, že mohou říkat cokoli, komukoli chtějí, veřejně nebo soukromě. Potřebují mít pocit, že jsou cennou součástí týmu. Pokud přesně tohle zajistíte, vaši hru si užijí a budou chtít hrát další.

Zařaďte do hry Pocestné. Kdykoli je to možné, přidejte do hry opozdilce jako Pocestné. Mnoho hráčů bude chtít jen sledovat již probíhající hru, protože jim nevyhovuje pozdější připojení ke hře. Omyl! Pocestní patří mezi ty nejmocnější, nejflexibilnější a nejzábavnější postavy a jejich příchod vyrovnává probíhající hru. Většina hráčů bude chtít, aby se Pocestní ke hře připojili, protože Pocestní jsou většinou na straně dobra! Díky této možnosti „připojit se kdykoli“ bude vaše hra přístupnější pro všechny.

Používejte Legendy. Tyto postavy jsou navrženy tak, aby se do hry mohli zapojit všemožní hráči. Anděl pomáhá novým hráčům užít si jejich první hru beze strachu ze smrti. Revolucionář pomáhá hráčům připojit se, i když by jinak nemohli. Buddha donutí zkušené hráče mlčet, když se noví hráči zapojují více do diskuse. Pokud budete používat Legendy, vaše hra získá pověst superpřístupné, a to je dobrá věc.

Podívejte se na strategické návody na webu. Online návody najdete na wiki, což je soubor nápadů, tipů a rad shromážděných za roky hraní a tisíce her. Třeba narazíte na nějaký originální či bizarní způsob, jak hrát konkrétní postavu, kterou vaše skupina ještě nezkusila.

To vše najdete na bloodontheclocktower.com/wiki.

Pro zrakově postižené hráče a hráče s omezeným viděním existuje několik zdrojů a odkazů na

bloodontheclocktower.com/accessibility, které mohou pomoci.

I když postava Revolucionáře může být užitečná, možnost mít k dispozici přehled postav nebo přehled herních postupů v Braillově písmu může hraní ještě více usnadnit, v závislosti na potřebách a schopnostech hráče.

VÍCE
DO
HLOUBKY



EDICE

ZÁKLADNÍ HRA KRVAVÁ HODINA ODBILA obsahuje tři edice: POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ, ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE a SEKTY A FIALKY. Doporučujeme seznámit se nejdříve s vyprávěním edice POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ, než se pustíte do složitějších edic. Almanach postav pro POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ nabízí mnoho užitečných připomínek herních konceptů, což z něho činí užitečnou referenci při hraní, zatímco složitější edice poskytují připomínky pouze pro nově zavedené koncepty a obzvláště složité interakce.

Postupně budou přibývat další edice. Každá edice obsahuje 25 nových a unikátních postav, které vytvářejí jedinečný herní zážitek, přičemž strategie potřebné k vítězství se u každé z nich výrazně liší. Některé edice vybízejí k šeptání a tajemstvím, jiné k otevřenému sdílení. Některé podporují ryzí logiku, jiné divoké a šílené blafování. Pokud chcete posunout své partie KRVAVÉ HODINY na další úroveň, navštivte stránky bloodonthelocktower.com pro více informací.

Všechny postavy obsažené v těchto edicích jsou uvedeny také v Nástroji pro tvorbu scénáře, takže je můžete kombinovat s jinými postavami, které vlastníte, a vytvářet tak vlastní hry!



LEHKÁ ÚROVEŇ

POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ nabízí trochu od všeho. Některé postavy pasivně získávají informace, jiné musí podniknout akci, aby zjistily, kdo je kdo, a další prostě chtějí nalákat Démona k útoku. Navrch můžou mít jak dobří, tak zlí s využitím dobře načasovaných obětí. POTÍŽE PŘICHÁZEJÍ je relativně přímočarý lov na Démona, ale zlo má v zásobě celou řadu podlých triků s dezinformacemi, takže pokud dobří hráči chtějí přežít, budou muset zpochybnit to, co si myslí, že vědí.

Doporučujeme hráčům a vypravěčům, kteří jsou v KRVAVÉ HODINĚ či v jiných sociálně dedukčních hrách s blafováním nováčky.



POKROČILÁ ÚROVEŇ

ČAS KRVAVÉHO MĚSÍCE je festival smrti. Démoni zabíjejí během noci vícekrát a Přísluhovači se také zapojují do akce. Dobří hráči mohou podstoupit velké riziko, aby získali spolehlivé informace, ale možná přitom omylem zabijí své přátele. Naštěstí existuje mnoho způsobů, jak udržet hráče naživu i dlouho po jejich „použití“. Pokud však tým dobře nedokáže určit, kteří Přísluhovači a Démoni jsou ve hře, jejich zkáza je téměř jistá.

Doporučujeme pro hráče, kteří jsou iniciativní, oddaní týmové práci a nebojí se zemřít.



POKROČILÁ ÚROVEŇ

SEKTY A FIALKY jsou tou nejšílenější ze tří edic obsažených v základní hře. Hráči dobře získají každou noc úžasné informace. Tým zla je však extrémně různorodý a hrozivý a může do všeho vnést ohromný zmatek. Postavy mění stranu. Hráči mění postavy. Dokonce i tým zla může ztratit přehled o tom, kdo je kdo. Toto je také první výskyt posedlosti, která do hry hází všelijaké vidle.

Doporučujeme hráčům, kteří chtějí dělat divoké a nečekané věci a posouvat hranice toho, čeho lze v blafování hře dosáhnout.



POKROČILÁ ÚROVEŇ

ZAHRADA HŘÍCHU je katastrofou ryzí logiky. Každíčká dobrá postava získá nějaké informace, dokonce i Podivín. Démoni během noci neútočí, ale automaticky zvítězí po určitém počtu dnů. Volné tempo poskytuje dostatek času na to, aby se všechny části skládačky spojily dohromady, ale podivné logické podmínky a neintuitivní zvraty v informacích znamenají, že tým dobra bude muset využít svou společnou mozkovou sílu – nebo zanikne.

Doporučeno pro chladné hlavy, luštitelé hádanek a vypravěče, kteří rádi tvoří.



EXPERTNÍ ÚROVEŇ

PŮLNOC V DOMĚ PROKLETÝCH není pro slabé povahy. Mnoho postav naprosto porušuje hlavní pravidla nebo si dokonce tvoří vlastní. Na neopatrné Měšťany nebo ambiciózní Přísluhovače čeká spousta pastí. Mnoho postav může hru vyhrát nebo prohrát úplně samo, takže promyšlené a dobrodružné blafování přináší obrovské odměny. Výzvou může být nicméně už jen zjistit, kdo je vlastně ve vašem týmu. Zanechte vši naděje, kdo vstupujete.

Doporučujeme pro ty, kteří milují riziko, výzvy a extrémně ambiciózní blafování.



POKROČILÁ ÚROVEŇ

HROBKA je o surové síle. Měšťané zde patří mezi nejmocnější postavy, jaké existují... ale musí své schopnosti používat moudře, protože informací je málo. Oběti dobra jsou nezbytné, aby se zjistilo, kdo je kdo.

Doporučujeme pro drzouny, darebáky, ničemy a kohokoli, kdo touží po veškeré moci a žádné zodpovědnosti.



LEHKÁ AŽ EXPERTNÍ ÚROVEŇ

NEJVĚTŠÍ SHOW NA SVĚTE je sbírka asi padesáti dalších postav, které můžete přidat do libovolné hry KRVAVÁ HODINA ODBILA, již si sami navrhnete pomocí Nástroje pro tvorbu scénáře. Na rozdíl od ostatních edic tato neobsahuje doporučený seznam postav. Mnoho postav, které jsou příliš divoké a neobvyklé na to, aby byly zahrnuty do jiných edic, našlo své místo v této sbírce.

Doporučujeme pro hráče, kteří potřebují pořádný šmrnc, nebo pro vypravěče, kteří chtějí pro své hráče vytvořit extrémně bizarní a jedinečně náročné situace.



SLOVNÍČEK



BUDE POPRAVEN: Hráč, který má dostatek hlasů pro popravu a více hlasů než jakýkoli jiný hráč v daný den.

DÉMON: Hráč, který má postavu Démona. Ve hře s více Démony se každý živý hráč hrající za Démona počítá jako Démon.

Démon je typ postavy, která začíná jako zlá. Pokud Démon zemře, vítězí tým dobra. Démoni obvykle v noci zabijejí hráče a mají nějakou další schopnost, která škodí týmu dobra.

DEN: Herní fáze, ve které mají hráči otevřené oči, mluví spolu a hlasují o popravě. Po každém dni následuje noc. Po každé noci následuje den.

DOBŘÁ POSTAVA: Měšťané a Podivíni.

DOBRO: Strana dobra. Měšťané a Podivíni (*modré postavy*) začínají hru na straně dobra. Dobří vyhrávají, pokud Démon zemře.

DRUH: Typ postavy – Měšťan, Podivín, Přisluhovač, Démon, Pocestný nebo Legenda.

EDICE: Verze hry KRVAVÁ HODINA která obsahuje sadu žetonů, přehledů postav a almanach postav. Například POTÍŽE PŘÍCHÁZEJÍ. Každá edice má sjednocující téma, strategii a atmosféru.

FALEŠNÁ INFORMACE: Nepravdivá informace, jako je falešné tvrzení, gesto nebo žeton postavy. Vypravěč může dát falešnou informaci, když se hráč jeví jako jiná postava nebo jako hráč jiné příslušnosti, nebo když je hráč opilý či otrávený. (Více najdete v části *Pravdivé informace*.)

GRIMOÁR: Krabice, která uchovává součásti hry KRVAVÁ HODINA, drží ji a aktualizuje vypravěč. Hráči se do grimoáru nesmí dívat. Grimoár ukazuje skutečné stavy všech postav: kdo je živý nebo mrtvý, kdo je otrávený, kdo v noci jedná atd.

HLASOVACÍ ŽETON: Kulatý žeton, který se umístí na žeton života hráče, když zemře. Když tento mrtvý hráč hlasuje, odebere svůj hlasovací žeton a po zbytek hry již nemůže hlasovat.

HLASOVÁNÍ: Zvednutí ruky, když vypravěč počítá hráče, kteří souhlasí s popravou. Hráči mohou hlasovat tolikrát v jeden den, kolikrát chtějí. Mrtvý hráč může do konce hry hlasovat pouze jednou. Hlasy se sčítají po směru hodinových ručiček, počínaje nominovaným hráčem. Proces vyhoštění je sice podobný, ale není to hlasování. (Viz také *Vyhoštění*.)

HRÁČ: Kdokoli, kdo má ve hře postavu, s výjimkou vypravěče.

INFORMACE PRO DÉMONA: Heslo v nočních pokynech představující informaci, kterou Démon získá první noc, pokud je ve hře sedm nebo více hráčů. Démon se dozví, kteří hráči jsou jeho Přisluhovači, a také tři dobré postavy, které nejsou ve hře, aby mohl lépe blafovat.

INFORMACE PRO PŘISLUHOVAČE: Heslo v nočních pokynech představující informace, které Přisluhovači získají první noc, pokud je ve hře sedm nebo více hráčů. Přisluhovači se dozvědí, kteří další hráči jsou Přisluhovači a kdo je Démon.

JEDNOU ZA HRU: Schopnost, kterou lze použít pouze jednou. Pokud hráč tuto schopnost použije, a to i když je opilý nebo otrávený, nemůže ji znovu použít. Pokud hráč zemře, aniž by použil svou schopnost „jednou za hru“, ztrácí ji.

JEVIT SE: Hráč, který se „jeví jako“ konkrétní postava nebo strana, se pro účely herních pravidel a pro schopnosti ostatních hráčů počítá jako tato postava nebo strana. Pokud se například dobrý hráč „jeví jako zlý“, je stále dobrý (*a vyhraje, když vyhraje dobro*), ale pro postavy, které odhalují zlo, je považován za zlého. Jevit se jako postava neposkytuje hráči schopnost této postavy.

KAŽDOU NOC: Během každé noční fáze.

KAŽDOU NOC*: Zkratka v přehledu postav a na žetonech, která znamená „Během každé noční fáze kromě první noční fáze“.

KRVAVÁ HODINA: KRVAVÁ HODINA ODBILA, nejlepší blafovací hra na světě!

LEGENDA: Druh postavy, kterou využívá vypravěč. Legendy jsou neutrální, veřejně vybrané vypravěčem a obvykle zrovnoprávňují hru v nezvyklých situacích.

LÍSTKY: Malé barevné symboly na mnoha žetonech postav, které pomáhají vypravěči vést hru. Lístky nahoře znamenají počet žetonů připomínek, který je třeba přidat do grimoáru. Lístek vlevo znamená, že postava potřebuje žeton noci během první noci. Lístek vpravo znamená, že postava potřebuje žeton noci během všech ostatních nocí. Oranžový květ znamená, že nastavení postavy je pro tuto hru jiné, než je obvyklé.

MĚŠŤAN: Druh postavy dobra. Měšťané mají schopnosti, které pomáhají týmu dobra. Většina postav ve hře jsou obvykle Měšťané. Přehled Pocestných uvádí počet Měšťanů v aktuální hře.

MRTVÝ: Hráč, který není živý. Mrtví hráči mohou po zbytek hry hlasovat pouze jednou. Když hráč zemře, jeho žeton života se otočí, on získá hlasovací žeton a žeton rubáše v grimoáru, okamžitě ztratí schopnost a všechny trvalé účinky jeho schopnosti okamžitě skončí.

MYSLET SI: Hráč, který si myslí, že je jiná postava, dostane žeton postavy, který neodpovídá jeho skutečné postavě v grimoáru. Vypravěč předstírá, že daný hráč je touto falešnou postavou.

MŮŽE: Zkratka v přehledech postav a žetonech. Pokud se něco „může“ stát, znamená, že vypravěč se rozhodne, zda se to stane, či nikoli.

NÁMĚSTÍ: Fialový herní plán umístěný uvnitř kruhu hráčů. Na náměstí jsou rozmístěny žetony života a hlasovací žetony hráčů a pod ním je přehled Pocestných.

NÁSLEDUJÍCÍ DEN: Denní fáze následující po právě probíhající noční fázi.

NÁSTROJ PRO TVORBU SCÉNÁŘE: Online generátor přehledů postav, který vám umožní navrhovat scénáře z jakékoli kombinace žetonů postav, které vlastníte. Tento nástroj najdete na stránkách bloodontheclocktower.com/script



NENÍ VE HŘE: Postava, která neexistuje v aktuální hře, ale je uvedena v přehledu postav.

NOC: Herní fáze, ve které hráči zavrou oči a určité postavy se probudí, aby jednaly nebo získaly informace. Hra začíná noční fází. Po každém dni následuje noc. Po každé noci následuje den.

NOČNÍ POKYNY: Seznam používaný vypravěčem k tomu, aby věděl, které postavy v noci jednají a v jakém pořadí. Noční pokyny mají jednu stranu určenou pro první noc a druhou stranu určenou pro všechny ostatní noci.

NOMINACE: Akt vyhlášení skupinového hlasování o popravě hráče, uznaný vypravěčem. Každý hráč může jednou za den nominovat jednoho hráče a každý hráč může být jednou za den nominován. Nominovat mohou pouze živí hráči.

OPILÝ: Opilý hráč nemá žádnou schopnost, ale myslí si, že ji má, a vypravěč se tak chová. Pokud by mu jeho schopnost poskytovala informace, může mu vypravěč poskytnout falešné informace. Opilí hráči nevědí, že jsou opilí.

OTRÁVENÝ: Otrávený hráč nemá žádnou schopnost, ale myslí si, že ji má, a vypravěč jedná, jako by ji měl. Pokud by mu jeho schopnost poskytla informace, může mu vypravěč dát falešné informace. Otrávení hráči nevědí, že jsou otráveni. (Viz také *Opilý*.)

POCESTNÝ: Druh postavy pro hráče, kteří se ke hře připojí později nebo kteří očekávají, že brzy odejdou. Hráč si vybere svou postavu a vypravěč zvolí jeho příslušnost. Pocestní mají velkou sílu, ale skupina je může vyhostit.

PODIVÍN: Druh postavy, která začíná na straně dobra. Podivíni mají schopnosti, které nejsou pro tým dobra příliš užitečné. Přehled Pocestných uvádí, kolik Podivínů je v aktuální hře.

POPRAVA: Kolektivní rozhodnutí skupiny zabít během dne jiného hráče než Pocestného. Během dne může proběhnout maximálně jedna poprava, ale také žádná. Nominovaný hráč je popraven, pokud získá alespoň polovinu hlasů dle počtu živých hráčů a zároveň více než jakýkoli jiný nominovaný hráč.

POSEDLÝ: Hráč, který je posedlý, se snaží skupinu přesvědčit, že něco je pravda. Někteří hráči mají za úkol být posedlí představou něčeho. Pokud se vypravěč domnívá, že hráč se nesnaží skupinu přesvědčit o tom, čím má být posedlý, může mu udělit penalizaci. Někteří hráči mají za úkol nebýt ničím posedlí. Pokud si vypravěč myslí, že se hráč snaží skupinu o tom přesvědčit, může mu udělit penalizaci.

POSTAVA: Role, kterou hráč hraje, například Sluha, uvedená v přehledu postav a v almanachu postav pro zvolenou edici. Postavy mohou být ve hře, nebo mimo hru.

PRAVDIVÁ INFORMACE: Správná informace, jako je pravdivé tvrzení, gesto nebo žeton postavy. Vypravěč musí vždy poskytovat pravdivé informace o pravidlech. (Viz také *Falešné informace*.)

PROBUZENÝ: Hráč, který v noci otevře oči. Vypravěč hráče vzbudí dvojitém poklepáním na koleno nebo rameno a během úsvitu všechny hráče slovy „všichni otevřete oči“.

PROHLÁSIT: Řekněte to nahlas skupině, aby vás všichni slyšeli.

PROHRA: Na konci hry jeden tým prohraje. Pokud tým prohraje, prohrají všichni hráči dané příslušnosti, ať jsou mrtví, či živí. Zlo prohrává, když zemře Démon. Dobro prohrává, když zbývají pouze dva živí hráči, nepočítaje Pocestné.

PRVNÍ NOC: Noční fáze, kterou hra začíná. Některé postavy jednají pouze během první noci. Některé postavy jednají během každé noci kromě první. Hráči mohou o svých postavách mluvit až po první noci.

PŘEHLED POCESTNÝCH: Papír umístěný pod náměstím. Uvádí, kolik Měšťanů, Podivínů a Přísluhovačů je v aktuální hře a jaké schopnosti mají Pocestní.

PŘEHLED POSTAV: Lamínované papírové listy, které uvádějí všechny možné postavy a jejich schopnosti pro zvolenou edici.

PŘEHLED PRAVIDEL: Přehled, který se na začátku hry nahlas přečte, aby se nováčci dozvěděli důležitá pravidla. Noví hráči si mohou přehled přečíst soukromě, pokud chtějí.





PŘEHLED PŘÍPRAVY HRY: Přehled, který podrobně popisuje, co musí vypravěč udělat před zahájením hry.

PŘISLUHOVAČ: Typ postavy, která začíná na straně zla. Přísluhovači mají schopnosti, které pomáhají týmu zla. Ve hře bývá obvykle jeden až tři Přísluhovači. Přehled Pocestných uvádí počet Přísluhovačů v aktuální hře.

PŘÍSLUŠNOST: Tým, ve kterém se hráč právě nachází. Je to buď strana dobra, nebo zla. Změní-li hráč příslušnost, jeho postava zůstává stejná. Změní-li hráč postavu, jeho příslušnost zůstává stejná. Hráči znají svou vlastní příslušnost (dobro/zlo).

RUBÁŠ: Černý žeton ve tvaru praporece používaný v grimoáru k označení mrtvého hráče.

SCÉNÁŘ: Soubor postav vytvořený pomocí Nástroje pro tvorbu scénáře, který lze vytisknout a vytvořit tak přehledy postav.

SCHOPNOST: Speciální schopnost nebo trest postavy: najdete ji na žetonu postavy, přehledu postav pro zvolenou edici a v almanachu postav pro zvolenou edici. Standardní popis schopnosti je vytištěn na přehledu postav. Almanach postav slouží jako podrobnější návod. Postavy nemají žádnou schopnost, když jsou mrtvé, opilé nebo otrávené.

SOUKROMĚ: Cokoliv šeptaného mezi dvěma hráči nebo mezi hráčem a vypravěčem tak, aby to ostatní hráči neslyšeli.

SOURMAK: Začátek noci, těsně poté, co hráči zavřou oči. Postavy, které jednají „za soumraku“, jednají před téměř všemi ostatními postavami. Schopnosti, které trvají „do soumraku“, skončí, jakmile jdou hráči spát.

SOUSEDÉ: Dva hráči sedící vedle hráče po směru a proti směru hodinových ručiček. Například „živí sousedé“ jsou nejbližší živí hráči, jeden po směru a jeden proti směru hodinových ručiček, a „sousedící Měšťané“ jsou nejbližší Měšťané, jeden po směru a jeden proti směru hodinových ručiček.

SPOJENEC: Hráč stejné příslušnosti.

STAV: Aktuální vlastnost hráče. Hráč je vždy buď opilý, nebo střízlivý, otrávený nebo zdravý, živý nebo mrtvý, dobrý nebo zlý a posedlý nebo normální.

STŘÍZLIVÝ: Není opilý.

TÝM: Všichni hráči sdílející stejnou příslušnost. „Tvůj tým“ znamená „Ty a všichni ostatní hráči, kteří hrají za stejnou stranu jako ty“.

ÚSVIT: Konec noci, těsně před začátkem dalšího dne. Postavy, které jednají „za úsvitu“, jednají po téměř všech ostatních postavách.

VE HŘE: Postava, která existuje v aktuální hře, ať živá či mrtvá.

VEŘEJNĚ: Cokoliv řečeného nebo provedeného takovým způsobem, že to ví většina hráčů i vypravěč.

VYBRAT: Toto slovo ve schopnosti postavy znamená, že její hráč o něčem rozhoduje. Pokud toto slovo chybí, rozhoduje místo toho vypravěč.

VYHOŠTĚNÍ: Skupinové rozhodnutí zabít Pocestného během dne. Počet vyhoštěných hráčů za den je libovolný (tedy i žádný). K podpoře vyhoštění se může připojit kdokoli, včetně mrtvých hráčů bez hlasovacího žetonu. Schopnosti žádným způsobem neovlivňují rozhodnutí o vyhoštění. Ačkoli se vyhoštění podobá hlasování o popravě, není to hlasování a vyhoštění není poprava. (Více najdete v části *Hlasování a poprava*.)

VÝHRA: Na konci hry vyhraje jeden tým. Pokud tým vyhraje, vyhraji všichni hráči hrající za tuto stranu, ať jsou živí, či mrtví. Dobro vyhraje, když zemře Démon. Zlo vyhraje, když zbývají pouze dva živí hráči, nepočítaje Pocestné.

VYPRAVĚČ: Osoba, která hru vede. Vypravěč uchovává grimoár, dodržuje pravidla hry a činí konečná rozhodnutí ohledně toho, co se stane, když je třeba posoudit určitou situaci.

VZKRÍŠENÝ / VYVRŽENÝ / ZNOVUZROZENÝ / VYVÝŠENÝ: Mrtvý hráč, který znovu oživne. Když se to stane, hráč získá zpět svou schopnost, i když to byla schopnost „jednou za hru“, která již byla použita. Pokud tato schopnost funguje pouze během první noci, funguje v tuto noc.

ZAČÍNÁ S INFORMACÍ: Zkratka v přehledech postav a žetonech. Postava s efektem „začíná s informací“ získá informace během první noci, nebo pokud je taková postava vytvořena během hry, tak v daném okamžiku.

ZDRAVÝ: Není otrávený.

ZLÁ POSTAVA: Přísluhovači a Démoni.

ZLO: Strana zla. Přísluhovači a Démoni (*červené postavy*) začínají jako zlí. Zlo vítězí, když jsou naživu pouze dva hráči, nepočítaje Pocestné.

ŽETON INFORMACE: Obdélníkové žetony, které poskytují informace a hráčům jsou někdy ukazovány v noci. Například žeton informace: „TOTO JE DÉMON“.

ŽETON NOCI: Žetony, které vypravěč pokládá vedle nočních pokynů, aby naznačil, které postavy budou v danou noc možná potřebovat jednat. Které žetony noci jsou potřeba, je uvedeno lístky na levé a pravé straně každého žetonu postavy.

ŽETON POSTAVY: Velký kulatý žeton, který každý hráč dostane na začátku hry a který označuje jeho postavu. Hráči se nesmějí dívat na žetony postav jiných hráčů.

ŽETON PŘIPOMÍNKY: Malý žeton, který pomáhá vypravěči pamatovat si všechny možné věci. Žetony připomínky jsou specifické pro určitou postavu.

ŽETON ŽIVOTA: Tyto žetony se umísťují na náměstí a odpovídají místům hráčů v kruhu. Ukazují, zda jsou hráči živí, nebo mrtví. Světlá strana znamená, že hráč je naživu, tmavá strana znamená, že hráč je mrtvý.

ŽIVÍ SOUSEDÉ: Dva nejbližší živí hráči sedící vedle hráče (jeden z každého směru), nepočítaje žádné mrtvé hráče sedící mezi nimi.

ŽIVÝ: Hráč, který ještě nezemřel. Živí hráči mají k dispozici svou schopnost, mohou hlasovat tolikrát, kolikrát chtějí, a nominovat hráče. Dokud jsou naživu alespoň tři hráči, hra pokračuje.



THE PANDEMONIUM INSTITUTE