

THE RESISTANCE:

Avalon

Tartalom

14 Karakter kártya

(Merlin, Assassin [Orrgyilkos], Percival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 Loyal Servants of Arthur [Arthur hű szolgálói], 3 Minions of Mordred [Mordred kegyencei])

10 Küldetés kártya (5 Success [Siker] & 5 Failure [Bukás])

5 Csapattag jelölő

20 Szavazás jelölő (10 Approve [Elfogad] & 10 Reject [Elutasít])

5 Eredmény jelölő (Kék és Piros jelölők)

1 Aktuális kör jelölő

1 Szavazási kísérlet jelölő

1 Vezető jelölő

3 Eredményjelző tábla (külön oldal minden játékosszámhoz)

2 Hűség jelző kártya (opcionálisan használható a Tó Asszonya jelölővel és a Cselszövés kártyákhoz az eredeti „The Resistance” játékkal)

1 Tó Asszonya jelölő (Opcionális)

A játék célja

A „The Resistance: Avalon” a titkolt hovatartozásokról szóló játék. A játékosok vagy Arthur hű szolgálói, akik a Jóságért és a becsületért küzdenek, vagy Mordreddel karöltve járnak a Gonosz által kijelölt úton. A Jó oldal nyeri a játékot, ha végrehajt három sikeres Küldetést. A Gonosz oldal nyer, ha a Küldetések három alkalommal bukással végződnek. A Gonosz akkor is nyer, ha a játék végén sikerül orvul meggyilkoltatni Merlint, vagy ha valamely Küldetésbe nem tudnak a játékosok belekezdeni.

A játékosok a játék során bármikor felszólalhatnak. A vita, félrevezetés, mások megvádolása, logikai érvelések mind egyformán fontosak annak érdekében, hogy a Jó győzedelmeskedhessen, vagy, hogy a Gonosz magához ragadja a hatalmat.

Kártyák és Jelölők

Karakter kártyák – Meghatározzák a játékos hovatartozását (minden játékos vagy a Jó- vagy a Gonosz oldalán áll). A Jó oldalon álló játékosok Karakter kártyáin Arthur pecsétje látható kék háttérrel, míg a Gonosz oldalon állóként Mordred pecsétje látható piros háttéren.

A továbbiakban a **Jó** és a **Gonosz** hovatartozást mindig ezzel a speciális karaktertípussal jelöljük.

Néhány karakternek speciális képessége is van a játékban – Merlin és az Assassin [Orrgyilkos] minden játékban szerepel, a többi speciális karakter csak opcionális.

A játékosoknak Karakter kártyáikat a játék alatt sosem szabad felfedni, és a rajta található képről sem szabad beszélni.

Vezető jelölő – Meghatározza, hogy mely játékos tesz javaslatot a Küldetésben résztvevő Csapatra.

Csapattag jelölő – Kijelöli a Küldetésben részt vevő Csapat tagjait.

Szavazás jelölő – Approve [Elfogad] vagy Reject [Elutasít] a Vezető által a Küldetésre kijelölt Csapatot.

Küldetés kártyák – Meghatározzák, hogy a küldetés Success [Siker] vagy Failure [Bukás]

Előkészületek

Válasszuk ki a játékos számnak megfelelő Eredményjelző táblát. Helyezzük a táblát az asztal közepére, az Eredmény- és Csapattag jelölőket valamint a Küldetés kártyákat rakjuk a tábla mellé. Helyezzük az Aktuális kör jelölőt a tábla 1. küldetésére. Adjunk minden játékosnak két Szavazás jelölőt.

Véletlenszerűen válasszuk ki a Vezetőt, aki megkapja a Vezető jelölőt. Az alábbi táblázat alapján határozzuk meg a **Jó** és **Gonosz** oldalon játszó játékosok számát.

Játékosok	5	6	7	8	9	10
<i>Jó</i>	3	4	4	5	6	6
<i>Gonosz</i>	2	2	3	3	3	4

Keverjük össze a játékosok számának megfelelő számú **Jó** Karakter kártyákat (az egyik kártya mindenképp Merlin legyen, a többi Jó Karakter kártya egyszerűen lehet mind „Loyal Servants of Arthur” [„Arthur hű szolgálói”] lap) a **Gonosz** Karakter kártyákkal (az egyik kártya mindenképp az Assassin [„Orrgyilkos”] legyen, a többi Gonosz Karakter kártya egyszerűen lehet mind „Minion of Mordred” [„Mordred kegyencei”] lap). Osszunk minden játékosnak egy lapot képpel lefelé. Mindenki titkon megnézi Karakter lapján, hogy melyik oldalhoz tartozik.

A Gonosz felfedi magát, Merlin a jövőbe tekint

Az Valódi Gonosz gyorsan terjeszkedik a vidéken. Arthur Britannia jövőjéről beszél, gazdagságot és dicsőséget ígér, de már bátor szolgálói között is jelen vannak Mordred gátlástalan követői. A gonosz erőinek követői számszerűleg kevesen vannak ugyan, de ismerik egymást és hovatarozásuk rejtve van mindenki előtt, kivéve Arthur egyetlen szolgálóját. Merlin az egyedül, aki ismeri a Gonosz ügynökeit, de erről csak rébuszokban beszélhet. Ha kiléte napvilágra kerül, végleg elveszett minden.

Miután minden játékos ismeri hovatarozását, a Vezetőnek biztosítania kell, hogy a **Gonosz** oldal játékosai megismerjék egymást, valamint, hogy Merlin ismerje az összes **Gonosz**hoz hű játékost. Ezt a következő forgatókönyv elismérlésével teszi meg:

- Mindenki csukja be a szemét és nyújtsa előre ökölbe szorított kézzel az egyik karját!
- Mordred kegyencei! Nyissátok ki a szemeteket és nézzetek körül, hogy megismerjétek a Gonosz minden követőjét!
- Mordred kegyencei! Csukjátok be a szemeteket!
- Most minden játékosnak csukva van a szeme, és mindenkinek az egyik keze ökölbe szorítva, maga előtt kinyújtva van.
- Mordred kegyencei! Nyújtástok ki a hüvelykujjatokat, hogy Merlin megismerhessen titeket!
- Merlin nyisd ki a szemed és nézd meg kik a Gonosz ügynökei!
- Mordred kegyencei! Zárjátok ismét ökölbe a kezeteket.
- Merlin csukd be a szemed.
- Most minden játékosnak csukva van a szeme, és mindenkinek az egyik keze ökölbe szorítva, maga előtt kinyújtva van.
- Mindenki nyissa ki a szemét!

A játék menete

A játék körökből áll. Mindegyik körben van egy Csapat Összeállítás fázis és egy Küldetés Végrehajtás fázis. A Csapat Összeállítás fázisban a Vezető javaslatot tesz egy Csapatra, aminek a tagjai végrehajtják a Küldetést. Az összes játékos vagy elfogadja a csapatösszeállítást, ezzel tovább lépve a Küldetés Végrehajtási fázisra, vagy elutasítja a Csapatra tett javaslatot, ezzel átadva a vezetést a következő játékosnak. A fenti eljárás mindaddig ismétlődik, míg egy Csapatot el nem fogadnak. A Küldetés Végrehajtás fázisban azok a játékosok, akiket kijelöltek a Csapat tagjainak, fogják eldönteni, hogy a Küldetés sikerrel, vagy kudarccal zárul.

A Csapat tagjait bölcsen válasszuk meg. Csak olyan csapatösszeállítást fogadjunk el, melynek mindegyik tagjában megbízunk. Elég egyetlen **Gonosz** oldalon álló játékos, hogy a küldetés bukással záródjon.

A Csapat Összeállítás fázisa

A nagy döntések és erős vezetők ideje ez. Avalon nem minden lovagja és udvarhölgye lojális Arthurhoz, és most mégis azokat kell kiválasztania, akik a Jó oldalon állva a küldetésben képviselik őt. Ha nyitott szemmel és értő füllel jár, Merlin bölcs tanácsaiban meghallhatja az igazság suttogó szavait.

Csapat összeállítás: alapos tanácskozást követően a Vezető magához veszi a szükséges számú (az alábbi táblázat, vagy a Pontozó táblára írt számok használatával megállapított) Csapattag jelölőt és mindegyiket tetszése szerinti játékosnak adja oda.

Játékosok	5	6	7	8	9	10
1. küldetés	2	2	2	3	3	3
2. küldetés	3	3	3	4	4	4
3. küldetés	2	4	3	4	4	4
4. küldetés	3	3	4	5	5	5
5. küldetés	3	4	4	5	5	5

A Vezető lehet tagja a Csapatnak, nem ez nem feltétlenül szükséges. Megjegyzendő, hogy minden egyes játékosnak csak egy Csapattag jelölő adható.

Beszélgetés, beszélgetés, beszélgetés. Minden játékosnak ajánlott részt venni a megbeszélésben ezzel segítve a Vezetőt, hogy a megfelelő játékosokat tudja beválogatni a Csapatba. Az aktív részvétel és a logikus érvelés nagyszerű módja annak, hogy Mordred ügynökei fennakadjanak saját cselszövéseik hálóján.

Példa: Egy öt játékosból álló játékban az első küldetéshez két játékosból álló Csapatra van szükség. A Vezető Walternek (azaz saját magának) és Thomasnak ad egy-egy Csapattag jelölőt, majd felszólítja a játékosokat, hogy szavazzanak.

Szavazás a csapatra: alapos megbeszélés után a Vezető felkéri a játékosokat, hogy szavazzanak az összeállított Csapatra.

A Vezető kijelöli a Csapatot – de minden játékos leadja szavazatát, hogy elfogadja, vagy elutasítja a javaslatot. A Vezető maga is lehet a Gonosz ügynöke, vagy valamelyik játékos csapatba való beválasztásával hibát követhetett el. Ha a csapatot elutasítják, az új Vezető egy teljesen másik

Csapat összeállítására adhat javaslatot, esetleg egy olyanra, melyben nincs egyetlen, a Gonoszt követő játékos sem.

Minden játékos, a Vezetőt is beleértve, titokban kiválaszt egyet a Szavazás jelölőjéből. Miután mindenki választott, a Vezető utasítására mindenki felfedi a jelölőjét. Minden Szavazás jelölőt úgy kell felfordítani, hogy mindenki láthassa ki-hogy szavazott. A Csapatot megszavazták, ha a többség elfogadja azt. Ha a Csapatot elfogadták, a játék a Küldetés Végrehajtás fázissal folytatódik *(alább olvasható)*. Ha a Csapatot elutasították *(szavazategyenlőség is elutasítást jelent)*, a Vezető óramutató járása szerinti irányban a jelölőjét és a Csapat Összeállítás fázis megismétlődik.

A Gonosz oldal nyer, ha egy körön belül a Csapatot öt alkalommal elutasították (5 egymás utáni sikertelen szavazás történt).

Példa: *Walter, Thomas, Laura és Evie elfogadja, Justin elutasítja a kijelölt Csapatot. A szavazás elfogadással zárul és a játék a Küldetés Végrehajtás fázissal folytatódik.*

Stratégiai tipp: Ne bízunk senkiben!

Ha nem bízunk meg minden kijelölt játékosban, akkor komolyan fontoljuk meg, hogy elutasítjuk a jelölést. Az elutasítás nem annak a jele, hogy a Gonosz oldalon állunk. Gyakorlott játékosok akár három vagy több alkalommal is szavaznak, mielőtt megegyeznének egy Csapat összeállításában. Figyeljük meg kik fogadják el a jelöléseket és kérdezzük meg őket miért tették – időnként lehetséges, hogy egy Gonosz oldalon álló játékos azért fogadja el a jelölést, mivel tudja, hogy egy másik Gonosz játékos a jelöltek között van. Merlin szintén használhatja a szavazást arra, hogy ezzel jelezzen, de óvatosnak kell lennie, mert a Gonosz játékosok figyelik minden mozdulatát.

Küldetés Végrehajtás fázisa

Alaposan megvitattuk és bölcsen döntöttünk arról, hogy mely lovagokba és udvarhölgyekbe helyezzük a bizalmunkat. Itt az ideje, hogy a jelöltek valódi szándéka és hovatartozása megmérgettsen annak a nemes célnak a tükrében, melyért Arthur küzd. Légy igaz és a jó győzedelmeskedik.

A Vezető a Csapat minden tagjának átad egy készlet Küldetés kártyát. A Küldetésben részt vevő játékosok választanak belőle egyet és képpel lefelé maguk elé teszik. A Vezető összeszedi a kijátszott Küldetés lapokat és alaposan összekeveri, mielőtt felfedné azokat. A Küldetés csak akkor teljesül, ha minden felfordított kártya Success [Siker]. A küldetés elbukott, ha egy vagy több Fail [Bukás] kártyát játszottak ki.

Megjegyzés: *A Jó oldalán álló játékosoknak kötelező Success [Siker] kártyát kijátszaniuk. A Gonosz oldal játékosai mind Success [Siker], mind Fail [Bukás] kártyát kijátszhatnak.*

Megjegyzés: *A 4. küldetésben (és csak a 4. küldetésben) 7 játékosal játszott játék esetében két Fail [Bukás] kártyára van szükség, hogy a Küldetés elbukjon.*

Megjegyzés: *Javasolt, hogy két különböző játékos keverje meg a kijátszott és eldobott lapokat mielőtt felfedjük a lapokat.*

Megjegyzés: *Legjobb, ha kijelölünk egy olyan játékost, aki nem tagja a Csapatnak, hogy gyűjtse össze az eldobott Küldetés kártyákat, így egyértelmű lesz, hogy mely lapokat játszották ki és melyeket dobták el. Keverjük össze az eldobott lapokat.*

A sikeres küldetést az Eredményjelző táblán úgy jelöljük, hogy egy kék, Arthur pecsétjét ábrázoló Eredmény jelölőt helyezünk rá. Ha a Küldetés elbukott, a táblára egy piros, Mordred pecsétjét ábrázoló Eredmény jelölőt helyezünk a táblára. Amint a Küldetés véget ért (*akár sikerrel, akár bukással*) helyezzük az Aktuális kör jelölőt a táblán a következő Küldetés mezőjére. A Vezető átadja a jelölőjét az óramutató járása szerinti következő játékosnak, amivel a következő kör kezdődik el a Csapat Összeállítás fázisával.

Példa: *Walter magának és Thomasnak ad egy-egy két Küldetés lapból álló készletet. Walter választ egyet Success [Siker] lapot és képpel lefelé kirakja maga elé. Thomas egy Fail [Kudarcc] lapot választ és maga elé rakja képpel lefelé.*

Walter elveszi a két Küldetés lapot és megkeveri, mielőtt felfedi azokat és kiderül, hogy a Küldetés kudarcba fulladt. Az Eredményjelző táblán egy piros jelölőt helyez az első Küldetés mezőjére, az Aktuális kör jelölőt a második küldetés mezőjére mozgatja, végül továbbadja a Vezető jelölőjét óramutató járásának megfelelően a következő játékosnak.

A játék vége

Arthur és a Jó oldal győzedelmeskedik, ha a Jók csapata képes három küldetést sikeresen végrehajtani a nélkül, hogy Merlin valódi kiléte felfedésre kerülne. Mordred Gonosz oldalon álló sötét erői arat diadalt, ha három küldetés kudarcra végződik, vagy ha elég fondorlatosak ahhoz, hogy Merlint arra kényszerítsék, hogy kiléte napvilágra kerüljön.

A játék azonnal véget ér, amint a harmadik sikeres, vagy kudarcba fulladt küldetés lezajlott. A **Gonosz** oldal játékosai nyernek, ha három küldetés kudarcba fulladt. A játék akkor is azonnal véget ér és a **Gonosz** játékosok nyertek, ha egy körön belül öt csapatot visszautasítottak a játékosok (5 egymást követő sikertelen szavazás történt).

Merlin meggyilkolása – a gonosz utolsó esélye

Ha három Küldetés sikerrel zárult, a **Gonosz** játékosoknak még egy utolsó lehetőségük van, hogy megnyerjék a játékot. Ehhez pontosan meg kell nevezni, hogy a **Jó** oldalán küzdő játékosok közül melyik Merlin. A nélkül, hogy bárki felfedné Karakter kártyáját, a **Gonosz** oldal játékosai megbeszélnek, majd az Assassin [Orrgyilkos] játékos megnevez egy Jó játékost, aki szerintük Merlin. Ha a megnevezett játékos valóban Merlin, a **Gonosz** oldal nyert. Ha a **Gonosz** nem tudja Merlint megnevezni, akkor a **Jó** játékosok nyertek.

Példa: *Walter, Justin és Laura a Jó oldalán, Evie és Thomas a Gonosz oldalán küzdenek. Walter személyesíti meg Merlint, Evie pedig az Assassin [Orrgyilkos]. Az ötödik küldetés befejeződött és a játék véget ér a harmadik sikerrel zárult küldetés miatt. Evie-nek és Thomasnak már egyetlen lehetősége maradt, hogy győzzön: Merlin megnevezése. Evie és Thomas egyetértenek abban, hogy Laura Merlin. Evie, az Assassin [Orrgyilkos] megnevezi Laurát, mint Merlin. Mivel Laura szerepe nem Merlin, a gyilkossági kísérlet kudarcot vallott és a Jó játékosok csapata nyerte a játékot.*

Opcionális Karakter kártyák, speciális képességekkel

Négy további Karakter áll rendelkezésre a játékhoz, melyek speciális képességekkel rendelkeznek. Bármilyen, tetszés szerinti kombinációjukkal lehet játszani. A különböző összeállítások az egyik vagy másik oldal számára nehezebbé teszik a küzdelmet. A legjobb megoldás, ha egyszerre egyetlen speciális Karakter kártyát teszünk a pakliba egy játék alkalmával. Mikor már biztosak vagyunk abban, hogy miként folyik a játék, lehet a betett kártyán változtatni, vagy többet is betenni. Az esetek többségében Merlinnel mindenképp szeretnek játszani, de nem feltétlenül szükséges, hogy játékban legyen.

Percival: Percival egy opcionális Karakter, aki a *Jó* oldalán áll. Percival speciális képessége, hogy a játék elejétől kezdve tudja ki Merlin. Percival tudásának bölcs módon történő felhasználása a kulcsa, hogy Merlin személyazonossága megvédhető legyen. Percival kártyájának paklihoz adásával a *Jó* oldal erősebbé válik, így gyakrabban fog nyerni.

Megjegyzés: 5 fős játékok esetében Percival mellé javasolt Mordred, vagy Morgana karakterének berakása is.

Mordred: Mordred egy opcionális Karakter, aki a Gonosz oldalán áll. Speciális képessége, hogy személyazonossága nem kerül felfedésre Merlin előtt a játék kezdetén. Mordred kártyájának paklihoz adásával a *Gonosz* oldal erősebbé válik, így gyakrabban fog nyerni.

Oberon: Oberon egy opcionális Karakter, aki a *Gonosz* oldalán áll. Speciális képessége, hogy kilétét nem fedi fel a többi *Gonosz* oldalon játszó játékos előtt, és ő sem rendelkezik róluk információval a játék elején. Oberon nem „Minion of Mordred” [„Mordred kegyence”] és nem nyitja ki a szemét a játék elején. Oberon kártyájának paklihoz adásával a *Jó* oldal erősebbé válik, így gyakrabban fog nyerni.

Morgana: Morgana egy opcionális Karakter, aki a *Gonosz* oldalán áll. Speciális képessége, hogy úgy jelenik meg a játékban, mintha ő lenne Merlin – Percival előtt Merlinként mutatkozik. Morgana kártyájának paklihoz adásával a *Gonosz* oldal erősebbé válik, így gyakrabban fog nyerni.

A „leleplezés” fázis lefolyása a játék elején azon múlik, hogy milyen kártyákat adtunk a játékhoz. Az alábbi forgatókönyv használható a különféle Karakterek hozzáadásakor.

- Mindenki csukja be a szemét és nyújtsa előre ökölbe szorított kézzel az egyik karját!
- Mordred kegyencei, **de Oberon ne!** Nyissátok ki a szemeteket és nézzetek körül, hogy megismerjétek a Gonosz minden követőjét!
- Mordred kegyencei! Csukjátok be a szemeteket!
- Most minden játékosnak csukva van a szeme, és mindenkinek az egyik keze ökölbe szorítva, maga előtt kinyújtva van.
- Mordred kegyencei, **kivéve Mordredet magát!** Nyújtástok ki a hüvelykujjaitokat, hogy Merlin megismerhessen titeket!
- Merlin nyisd ki a szemed és nézd meg kik a Gonosz ügynökei!
- Mordred kegyencei! Zárjátok ismét ökölbe a kezeteket.
- Merlin csukd be a szemed.
- Most minden játékosnak csukva van a szeme, és mindenkinek az egyik keze ökölbe szorítva, maga előtt kinyújtva van.

...folyt. a következő oldalon...

- **Merlin és Morgana! Nyújtástok ki a hüvelykujjaitokat, hogy Percival megismerhessen titeket!**
- **Percival! Nyisd ki a szemed és nézd meg ki Merlin és Morgana.**
- **Merlin és Morgana! Zárjátok ismét ökölbe a kezeteiket.**
- **Percival csukd be a szemed.**
- **Most minden játékosnak csukva van a szeme, és mindenkinek az egyik keze ökölbe szorítva, maga előtt kinyújtva van.**
- **Mindenki nyissa ki a szemét!**

Szabályváltozatok

Céltott küldetések: Ez a variáció lehetővé teszi a játékosok számára, hogy a Küldetéseket tetszőlegesen sorrendben hajtsák végre, ami további stratégiai tervezést hoz a játékba.

A Csapat összeállítás fázisában a Vezető mind a Csapat tagjait alkotó játékosokat, mind azt a Küldetést is kijelöli, melyet a Csapat megpróbál végrehajtani. Az Aktuális kör jelölőt ekkor arra használjuk, hogy megjelöljük vele azt a Küldetést, amit a Vezető kiválasztott. A Csapatba beválasztott játékosok számának egyeznie kell a kiválasztott küldetés végrehajtásához szükséges játékos számmal. *Például egy 8 játékosal játszott játékban, a Vezető úgy dönt, hogy a játékot a 3. küldetés végrehajtásával kezdik, amihez 4 fős Csapat kell. A Vezető kiválasztja a 4 játékost, akik a Csapat tagjai lesznek, majd az Aktuális kör jelölőt a 3. Küldetésre rakja, még mielőtt elindítaná a szavazást. A Küldetés Végrehajtás fázisa után az Eredmény jelölőt a megfelelő oldalával felfelé az Eredményjelző táblára helyezi arra a küldetésre, mellyel próbálkoztak. Ha egy Küldetés végrehajtását már egyszer megpróbálták, többször már nem lehet vele próbálkozni.*

Az 5. Küldetés végrehajtását nem lehet addig megpróbálni, míg legalább két másik Küldetést sikeresen végre nem hajtottunk.

7 vagy annál több játékosal játszott játékok esetén a 4. Küldetésnél továbbra is két Fail [Bukás] kártyát kell kijátszani a Küldetés Végrehajtás fázisban ahhoz, hogy a Küldetés sikertelen legyen.

Cselszövés & Hovatartozás kártyák: A Hovatartozás kártyákat csak akkor kell használni, ha az (eredeti) „The Resistance” játékban található Cselszövés kártyákkal is játszunk. Néhány Cselszövés kártya azt kívánja a játékostól, hogy fedje fel személyazonosságát, de a „The Resistance: Avalon” játékban Merlin személyazonosságának rejtve kell maradnia még akkor is, ha a hovatartozását nyilvánosságra kellene hozni.

Használjuk a Hovatartozás kártyát a Karakterkártyák helyett minden alkalommal, amikor egy Cselszövés kártya hatásaként fel kellene fedni a Karakterkártyánkat. Azt a Hovatartozás kártyát kell ekkor felhasználni, ami megfelel a Karakterkártya hovatartozásának. A rossz kártya bemutatása a játék elvesztését jelenti.

A Tó Asszonya jelölő & Hovatartozás kártyák: A Tó Asszonya jelölő opcionális játékos képesség. A játékos, akinél a jelölő van képes lesz megnézni más játékos hovatartozását. Más kártyák képességeivel ellentétben, hogy kinél van ez a jelölő és vele a képesség, nyilvános információ.

A játék elején a Tó Asszonya jelölőt a Vezetőtől jobbra lévő játékos kapja. Rögtön a 2., 3. és 4. küldetés végrehajtása után az a játékos, akinél a jelölő van választ egy játékost, akinek hovatartozását megvizsgálhatja. A vizsgált játékos megkapja a két Hovatartozás kártyát és a saját Karakter kártyájának megfelelő Hovatartozás kártyát odaadja a Tó Asszonyának. A rossz kártya átadása a játék elvesztését jelenti.

A Tó asszonya részt beszélhet róla, de meg nem mutathatja a számára átadott Hovatartozás kártyát.

A vizsgált játékos megkapja a Tó Asszonya jelölőt. A jelölő által biztosított képesség egy játékban csak 3 alkalommal használható fel. Arra a játékosra nem használható a Tó Asszonyának képessége, aki már használta azt.

Példa: Don (Gonosz oldalán játszó játékos) a Vezető jobb oldalán ülve kezdi a játékot, így megkapja a Tó Asszonya jelölőt. Az első Küldetés sikerrel zárul, a második kudarccal. Don, mivel ő a Tó Asszonya, Margaret (Jó játékos) hovatartozását szeretné megvizsgálni. Margaret megkapja a két Hovatartozás kártyát és a Jó kártyát odaadja Donnak. Don megnézi a kártyát és azt mondja, hogy „Margaret Mordred egyik kegyence.”, ami nyilvánvaló hazugság. Margaret azonnal, dühösen rávágja: „Sosem bíztam benned Don, és most már tudom, hogy hazug vagy!”. Don átadja a Tó Asszonya jelölőt Margaretnek. Margaret majd a harmadik Küldetés befejezése után megvizsgálhatja egy másik játékos hovatartozását, azonban nem használhatja ezt a képességet Donra.

Megjegyzés: A Tó Asszonyát legjobb 7 vagy több játékos esetén használni. A jelölő játékhoz adásával a Jó oldal erősebbé válik, így gyakrabban fog nyerni.