


















# Song for a Fallen Kingdom autorstwa Rhea






## Mieszczanie

	<b>Szlachcic</b>	Na początku poznajesz 3 graczy, z których tylko jeden jest zły.
	<b>Bibliotekarz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Przybyszem (lub że jest ich 0 w grze).
	<b>Shugenja</b>	Zaczynasz wiedząc, czy twój najbliższy zły gracz jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara czy przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Jeśli jest w równej odległości, ta informacja jest losowa.
	<b>Najwyższa Kapłanka</b>	Każdej nocy dowiedz się z którym graczem, zdaniem Bajarza, powinieneś jutro porozmawiać.
	<b>Król</b>	Każdej nocy, jeśli jest więcej lub tyle samo martwych co żywych graczy, poznajesz 1 żywą postać. Demon wie, że jesteś Królem.
	<b>Wróżbita</b>	Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest fałszywym tropem.
	<b>Marzyciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawidłowa.
	<b>Karczmarz</b>	Każdej nocy* wybierz 2 graczy: żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do kolejnego zmierzchu.
	<b>Uczony</b>	Każdego dnia możesz odwiedzić Bajarza, żeby na osobności dowiedzieć się 2 rzeczy - jedna z nich jest prawdziwa, a jedna fałszywa.
	<b>Stróż</b>	Raz na grę, w nocy, wybierz gracza, który dowie się, że jesteś Stróżem.
	<b>Rybak</b>	Raz na grę, poproś Bajarza o poradę która pomoże ci wygrać.
	<b>Minstrel</b>	Kiedy Sługus zostaje stracony, wszyscy inni gracze (opócz Przybyszy) są pijani do jutrzejszego zmierzchu.
	<b>Chórzysta</b>	Jeżeli Demon zabije Króla, dowiadujesz się kto jest Demonem. [+ Król]




## Przybysze

	<b>Odludek</b>	Możesz pokazać się jako zły i jako sługus lub Demon, nawet po śmierci.
	<b>Mutant</b>	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	<b>Księżniczka</b>	Wszyscy sługusi wiedzą, że Księżniczka jest w grze. Jeżeli Sługus publicznie ciebie wskaże (raz), twoja drużyna przegrywa.
	<b>Mistrz zagadek</b>	1 gracz jest pijany, nawet jeżeli umrzesz. Jeżeli zgadniesz (raz) kto to jest, dowiesz się kto jest demonem, inaczej dowiesz się kto nim nie jest.

## Sługusi

	<b>Truciciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.
	<b>Cerenovus</b>	Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony.
	<b>Xaan</b>	W noc X wszyscy Mieszczanie są otruci aż do zmierzchu. [X Przybyszy]
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]
	<b>Kochanka Diabła</b>	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem (podróżnicy się nie liczą).

## Demony

	<b>Czart</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Czartem.
	<b>Kazali</b>	Każdej nocy* wybierz gracza: umiera. [Wybierasz, którzy gracze są Sługusami. -? do +? Przybyszy]
	<b>Vigormortis</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz]