


















Hide and Seek autorstwa Narninian & Zaba





Mieszczanie

	Szlachcic	Na początku poznajesz 3 graczy, z których tylko jeden jest zły.
	Bibliotekarz	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Przybyszem (lub że jest ich 0 w grze).
	Wróżka	Zaczynasz znając 1 postać w grze. Jeśli byłeś "szalony", że jesteś tą postacią, zyskujesz jej zdolność, gdy umrze.
	Kaznodzieja	Każdej nocy wybierz gracza: Sługus, jeśli zostanie wybrany, dowiaduje się tego. Każdy wybrany sługus nie ma umiejętności.
	Krzykacz miejski	Każdej nocy* dowiadujesz się, czy sługus dziś nominował.
	Wyrocznia	Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.
	Grabarz	Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono w ciągu dnia podczas egzekucji.
	Marzyciel	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawidłowa.
	Szwaczka	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie.
	Artysta	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	Księżę	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczka, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczka]
	Kruczy strażnik	Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - dowiadujesz się, jaką jest postać.
	Dziewica	Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.





Przybysze

	Księżniczka	Wszyscy sługusi wiedzą, że Księżniczka jest w grze. Jeżeli Sługus publicznie ciebie wskaże (raz), twoja drużyna przegrywa.
	Pijak	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	Mutant	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	Zbir	Każdej nocy pierwszy gracz, który wskaże Cię za pomocą swojej zdolności jest pijany do zmychchu. Przechodzisz na jego stronę.

Sługusi

	Ojciec chrzestny	Na początku gry dowiadujesz się, którzy Przybysze są w grze. Jeśli jeden z nich dziś umarł, wybierz nocą gracza, który zginie. [-1 lub +1 Przybysz]
	Mefistofeles	Znasz sekretne słowo. Pierwszy dobry gracz który ją wypowie staje się zły tej nocy.
	Truciciel	Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.
	Cerenovus	Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony.

Demony

	Pukka	Każdej nocy, wybierz gracza, który zostanie otruty. Poprzedni otruty gracz umiera, po czym zdrowieje.
	Vigormortis	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz]
	Czart	Każdej nocy*, wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Czartem.
	Ojo	Każdej nocy*, wybierz postać. Gracz który jest tą postacią umiera. Jeśli nie ma jej w grze, Bajarz wybiera, kto umiera.