


















The Ones You Least Expect autorstwa Taylor & Viva La Sam





Mieszczanie

	Ochmistrz	Zaczynasz znając jednego dobrego gracza.
	Shugenja	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.
	Wróżka	Zaczynasz znając 1 postać w grze. Jeśli byłeś "szalony", że jesteś tą postacią, zyskujesz jej zdolność, gdy umrze.
	Wróżbita	Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest fałszywym tropem.
	Krzykacz miejski	Każdej nocy* dowiadujesz się, czy sługus dziś nominował.
	Mnich	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
	Egzorcysta	Każdej nocy* wybierz gracza (innego, niż poprzedniej nocy). Wybrany Demon dowiaduje się, kim jesteś, po czym nie budzi się tej nocy.
	Plotkara	Każdego dnia możesz wygłosić publiczne oświadczenie. Jeśli było prawdziwe, jeden z graczy umrze nocą.
	Artysta	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	Szwaczka	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie.
	Filozof	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	Księżę	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczkę, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczka]
	Żołnierz	Jesteś odporny na umiejętności Demona.





Przybysze

	Cukiereczek	Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.
	Odludek	Możesz pokazać się jako zły i jako sługus lub Demon, nawet po śmierci.
	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.

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]
	Przywoływacz	Masz 3 blefy. Trzeciej nocy wybierz gracza: staje się on złym Demonem twojego wyboru. [Brak Demona]
	Skrytobójca	Raz w trakcie gry, w nocy*, wybierz gracza. Ginie on, nawet jeśli z jakiegokolwiek powodu nie powinien.
	Goblin	Jeżeli po nominacji publicznie ogłosisz, że jesteś Goblinem i tego samego dnia zostaniesz stracony, twoja drużyna wygrywa.

Demony

	Gaducha	Zaczynasz znając tajną frazę. Za każdym razem gdy powiesz ją publicznie, gracz może umrzeć.
	No Dashi	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
	Ojo	Każdej nocy*, wybierz postać. Gracz który jest tą postacią umiera. Jeśli nie ma jej w grze, Bajarz wybiera, kto umiera.
	Po	Każdej nocy*, możesz wybrać gracza, który umrze. Jeśli poprzednio nie wybrałeś nikogo, tej nocy wybierz 3 graczy.