


















# Bad Moon Rising autorstwa The Pandemonium Institute





## Mieszczanie

	<b>Babcia</b>	Zaczynasz grę, znając tożsamość i postać jednego dobrego gracza. Jeśli Demon go zabije, umierasz wraz z nim.
	<b>Żeglarz</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza. Któryś z Was będzie pijany do zmięzchu. Nie możesz umrzeć.
	<b>Pokojówka</b>	Każdej nocy wybierz dwóch żywych graczy (nie siebie). Dowiadujesz się, ilu z nich obudziło się ze względu na swoją zdolność
	<b>Egzorcysta</b>	Każdej nocy* wybierz gracza (innego, niż poprzedniej nocy). Wybrany Demon dowiaduje się, kim jesteś, po czym nie budzi się tej nocy.
	<b>Karczmarz</b>	Każdej nocy* wybierz 2 graczy: żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do kolejnego zmięzchu.
	<b>Hazardzista</b>	Każdej nocy* wybierz gracza i zgadnij, którą jest postacią. Jeśli się pomylisz, umrzesz.
	<b>Plotkara</b>	Każdego dnia możesz wygłosić publiczne oświadczenie. Jeśli było prawdziwe, jeden z graczy umrze nocą.
	<b>Dworzanin</b>	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz postać. Jest ona pijana przez 3 noce i 3 dni.
	<b>Profesor</b>	Raz w trakcie gry, nocą*, wybierz martwego gracza. Jeśli jest to Mieszczanin, zostaje on wskrzeszony.
	<b>Minstrel</b>	Kiedy Sługus zostaje stracony, wszyscy inni gracze (opócz Przybyszy) są pijani do jutrzejszego zmięzchu.
	<b>Herbaciarka</b>	Jeśli obydwójce z Twoich żyjących sąsiadów jest dobrych, żaden z nich nie może umrzeć.
	<b>Pacyfista</b>	Dobrzy gracze poddani egzekucji mogą nie umrzeć.
	<b>Błazen</b>	Za pierwszym razem kiedy miałbyś umrzeć, przeżywasz.





## Przybysze

	<b>Zbir</b>	Każdej nocy pierwszy gracz, który wskaże Cię za pomocą swojej zdolności jest pijany do zmięzchu. Przechodzisz na jego stronę.
	<b>Szaleniec</b>	Myślisz, że jesteś Demonem, ale nie jesteś. Demon wie, kim jesteś oraz kogo wybierasz nocą.
	<b>Druciarz</b>	Możesz umrzeć w dowolnym momencie.
	<b>Cyganka</b>	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego gracza. Tej nocy, jeśli był to dobry gracz, umiera.

## Sługusi

	<b>Ojciec chrzestny</b>	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]
	<b>Adwokat diabła</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza (innego niż poprzedniej nocy). Jeśli jutro zostanie stracony, nie umrze.
	<b>Skrytobójca</b>	Raz w trakcie gry, w nocy*, wybierz gracza. Ginie on, nawet jeśli z jakiegokolwiek powodu nie powinien.
	<b>Geniusz zła</b>	Jeśli Demon zostanie stracony (i gra powinna się skończyć), gra toczy się jeszcze jeden dzień. Jeśli gracz zostanie tego dnia stracony, jego drużyna przegrywa.

## Demony

	<b>Zombul</b>	Każdej nocy*, jeśli dziś nikt nie zginął, wybierz gracza, który umrze. Kiedy umrzesz po raz pierwszy, będziesz nadal żyć, ale będziesz się pokazywać jako martwy.
	<b>Pukka</b>	Każdej nocy, wybierz gracza, który zostanie otruty. Poprzedni otruty gracz umiera, po czym zdrowieje.
	<b>Szabalot</b>	Każdej nocy*, wybierz 2 graczy, którzy umrą. Martwy gracz wybrany poprzedniej nocy może zostać zwiomiotowany.
	<b>Po</b>	Każdej nocy*, możesz wybrać gracza, który umrze. Jeśli poprzednio nie wybrałeś nikogo, tej nocy wybierz 3 graczy.