



















# Catfishing autorstwa Emily





## Mieszczanie

	<b>Sledczy</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.
	<b>Kucharz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, ile par złych graczy siedzi obok siebie.
	<b>Babcia</b>	Zaczynasz grę, znając tożsamość i postać jednego dobrego gracza. Jeśli Demon go zabije, umierasz wraz z nim.
	<b>Baloniarz</b>	Każdej nocy, dowiadujesz się o graczu z innym typem postaci niż poprzedniej nocy. [+0 lub +1 Przybysz]
	<b>Marzyciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawidłowa.
	<b>Wróżbita</b>	Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest fałszywym tropem.
	<b>Zaklinacz węży</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza - jeśli wybrałeś Demona, to zamieniacie się z nim postaciami i drużynami a on zostaje otruty.
	<b>Hazardzista</b>	Każdej nocy* wybierz gracza i zgadnij, którą jest postacią. Jeśli się pomylisz, umrzesz.
	<b>Uczony</b>	Każdego dnia możesz odwiedzić Bazarza, żeby na osobności dowiedzieć się 2 rzeczy - jedna z nich jest prawdziwa, a jedna fałszywa.
	<b>Filozof</b>	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	<b>Kruczy strażnik</b>	Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - dowiadujesz się, jaką jest postacia.
	<b>Sklerotyk</b>	Nie znasz swojej umiejętności. Każdego dnia na osobności zgadnij jaka ona jest: dowiadujesz się jak blisko byłeś.
	<b>Kanibal</b>	Masz umiejętność ostatniej straconej osoby. Jeżeli jest zła, jesteś otruty aż kolejna osoba nie zostanie stracona.




## Przybysze

	<b>Pijak</b>	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	<b>Odludek</b>	Możesz pokazać się jako zły i jako sługus lub Demon, nawet po śmierci.
	<b>Cukiereczek</b>	Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.
	<b>Mutant</b>	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	<b>Szaleniec</b>	Myślisz, że jesteś Demonem, ale nie jesteś. Demon wie, kim jesteś oraz kogo wybierasz nocą.

## 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>Cerenovus</b>	Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony.
	<b>Baba Jaga</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza i postać, którą zostanie (jeśli nie ma jej w grze). Jeśli zostanie tak stworzony Demon, zgony tej nocy zależą od Bazarza.
	<b>Wdowa</b>	Pierwszej nocy zajrzyj do grymuaru i wybierz gracza: jest on otruty. Jeden dobry gracz wie, że w grze jest Wdowa.

## Demony

	<b>Czart</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Czartem.
	<b>Vigormortis</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz]
	<b>Pango</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Przybysz, którego tak zabijesz, zostaje złym Pango, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Przybysz]