


















# Uncertain Death autorstwa Matt





## Mieszczanie

	<b>Zegarmistrz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, ile kroków dzieli Demona od jego najbliższego sługusa.
	<b>Babcia</b>	Zaczynasz grę, znając tożsamość i postać jednego dobrego gracza. Jeśli Demon go zabije, umierasz wraz z nim.
	<b>Bibliotekarz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Przybyszem (lub że jest ich 0 w grze).
	<b>Empata</b>	Każdej nocy dowiadujesz się, ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.
	<b>Wróżbita</b>	Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest fałszywym tropem.
	<b>Egzorcysta</b>	Każdej nocy* wybierasz gracza (innego, niż poprzedniej nocy). Wybrany Demon dowiaduje się, kim jesteś, po czym nie budzi się tej nocy.
	<b>Kwaciarka</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, czy Demon dziś zagłosował.
	<b>Wyrocznia</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.
	<b>Grabarz</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono w ciągu dnia podczas egzekucji.
	<b>Artysta</b>	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadajesz Bazarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	<b>Pogromca</b>	Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz jednego gracza - jeśli jest Demonem ginie.
	<b>Szwaczka</b>	Raz w trakcie gry, nocą, wybierasz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie.
	<b>Mnich</b>	Każdej nocy* wybierasz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.



## Przybysze

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

## Sługusi

	<b>Ojciec chrzestny</b>	Na początku gry dowiadujesz się, którzy Przybysze są w grze. Jeśli jeden z nich dziś umarł, wybierasz nocą gracza, który zginie. [-1 lub +1 Przybysz]
	<b>Skrytobójca</b>	Raz w trakcie gry, w nocy*, wybierasz gracza. Ginie on, nawet jeśli z jakiegokolwiek powodu nie powinien.
	<b>Kochanka Diabła</b>	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem (podróznicy się nie liczą).
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]

## Demony

	<b>No Dashi</b>	Każdej nocy* wybierasz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
	<b>Pukka</b>	Każdej nocy, wybierasz gracza, który zostanie otruty. Poprzedni otruty gracz umiera, po czym zdrowieje.