


















# Make a Wish autorstwa Daisy S.





## Mieszczanie

	<b>Rycerz</b>	Zaczyna znając dwóch graczy, którzy nie są Demonem.
	<b>Śledczy</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.
	<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>Marzyciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawidłowa.
	<b>Alsahir</b>	Raz dziennie, jeśli publicznie zgadniesz, którzy gracze są Sługusami, a którzy Demonami, dobro wygrywa.
	<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>Artysta</b>	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	<b>Alchemik</b>	Masz umiejętność Sługusa.
	<b>Mędrzec</b>	Jeśli zabije Cię Demon, dowiadujesz się, że jest to jeden z dwóch graczy.
	<b>Banshee</b>	Jeśli Demon cię zabije, wszyscy gracze się o tym dowiadują. Od teraz możesz nominować dwa razy dziennie i głosować dwa razy na nominację.
	<b>Iluzjonista</b>	Demon myśli, że jesteś Sługusem. Sługusi myślą, że jesteś Demonem.





## Przybysze

	<b>Szaleniec</b>	Myślisz, że jesteś Demonem, ale nie jesteś. Demon wie, kim jesteś oraz kogo wybierasz nocą.
	<b>Pijak</b>	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	<b>Cyganka</b>	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego gracza. Tej nocy, jeśli był to dobry gracz, umiera.
	<b>Święty</b>	Jeśli zginiesz przez egzekucję, twoja drużyna przegrywa.

## Sługusi

	<b>Truciciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.
	<b>Czarodziej</b>	Raz na grę powiedz życzenie. Jeśli zostanie spełnione, może mieć koszt i może zostawić wskazówkę.
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]
	<b>Wezyr</b>	Wszyscy gracze wiedzą kim jesteś. Nie możesz umrzeć w ciągu dnia. Jeśli dobry gracz zagłosował, możesz zdecydować by natychmiast doszło do egzekucji.

## Demony

	<b>No Dashi</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
	<b>Ojo</b>	Każdej nocy*, wybierz postać. Gracz który jest tą postacią umiera. Jeśli nie ma jej w grze, Bajarz wybiera, kto umiera.
	<b>Vigormortis</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz]
	<b>Vortex</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Zdolności Mieszczan zwracają fałszywe informacje. Każdego dnia, jeśli nikt nie został stracony, zło wygrywa.