




















# Xenophobia autorstwa Evil Steve





## Mieszczanie

	<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>Najwyższa Kapłanka</b>	Każdej nocy dowiedz się z którym graczem, zdaniem Bajarza, powinieneś jutro porozmawiać.
	<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>Zaklinacz węży</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza - jeśli wybrałeś Demona, to zamieniacie się z nim postaciami i drużynami a on zostaje otruty.
	<b>Mnich</b>	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
	<b>Plotkara</b>	Każdego dnia możesz wygłosić publiczne oświadczenie. Jeśli było prawdziwe, jeden z graczy umrze nocą.
	<b>Skleroty</b>	Nie znasz swojej umiejętności. Każdego dnia na osobności zgadnij jaka ona jest: dowiadujesz się jak blisko byłeś.
	<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>Ksiądz</b>	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczkę, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczka]
	<b>Iluzjonista</b>	Demon myśli, że jesteś Sługusem. Sługusi myślą, że jesteś Demonem.
	<b>Dziewica</b>	Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.


## Przybysze

	<b>Cukiereczek</b>	Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.
	<b>Lekarz plagi</b>	Jeśli umrzesz, Bajarz zyskuje umiejętność Sługusa, którego nie ma w grze.
	<b>Odludek</b>	Możesz pokazać się jako zły i jako sługus lub Demon, nawet po śmierci.
	<b>Mutant</b>	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	<b>Księżniczka</b>	Wszyscy sługusi wiedzą, że Księżniczka jest w grze. Jeżeli Sługus publicznie ciebie wskaże (raz), twoja drużyna przegrywa.
	<b>Golibroda</b>	Jeśli umrzesz dziś za dnia bądź tej nocy, Demon może wybrać 2 graczy (ale nie innego Demona), którzy zamienią się postaciami.

## 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>Baron</b>	W grze jest dwóch dodatkowych Przybyszy. [+2 Przybyszy]
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]
	<b>Kataryniarz</b>	Wszyscy gracze trzymają oczy zamknięte podczas głosowania, a podliczenie głosów jest tajne. Każdej nocy wybierz, czy będziesz pijany do zmiernych.

## Demony

	<b>Pango</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Przybysz, którego tak zabijesz, zostaje złym Pango, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Przybysz]
---	--------------	---