





# Trouble Brewing autorstwa The Pandemonium Institute





## Mieszczanie

	<b>Praczk</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Mieszczaninem.
	<b>Bibliotekarz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Przybyszem (lub że jest ich 0 w grze).
	<b>Śledczy</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>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>Grabarz</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono w ciągu dnia podczas egzekucji.
	<b>Mnich</b>	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
	<b>Kruczy strażnik</b>	Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - dowiadujesz się, jaką jest postać.
	<b>Dziewica</b>	Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.
	<b>Pogromca</b>	Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz jednego gracza - jeśli jest Demonem ginie.
	<b>Żołnierz</b>	Jesteś odporny na umiejętności Demona.
	<b>Burmistrz</b>	Jeśli przy trzech żywych graczach nie nastąpi egzekucja, Twoja drużyna wygrywa. Jeśli zginiesz nocą, inny gracz może zginąć zamiast Ciebie.


## Przybysze

	<b>Lokaj</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie). Jutro możesz głosować tylko, jeżeli ten gracz zagłosuje.
	<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>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>Szpieg</b>	Każdej nocy zaglądasz do grymuaru. Możesz pokazać się jako dobry, czyli jako Mieszkaniec lub Przybysz, nawet po śmierci.
	<b>Kochanka Diabła</b>	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem (podróznicy się nie liczą).
	<b>Baron</b>	W grze jest dwóch dodatkowych Przybyszy. [+2 Przybyszy]

## Demony

	<b>Czart</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Czartem.
--	--------------	---