


















# Cisza outsidersów





## Mieszczanie

	<b>Babcia</b>	Na początku gry dowiadujesz się, jaką postacią jest jeden z dobrych graczy. Jeśli Demon go zabije, umrzesz wraz z nim.
	<b>Zegarmistrz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, ile kroków dzieli Demona od jego najbliższego Sługusa.
	<b>Karczmarz</b>	Każdej nocy* wybierz 2 graczy. Żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do zmięzchu.
	<b>Zaklinacz Wężów</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza. Jeśli wybrałeś Demona: zamieniacie się z nim postaciami i drużynami i zostaje on zatruty.
	<b>Profesor</b>	Raz w trakcie gry, nocą*, wybierz martwego gracza. Jeśli jest Mieszczaninem, zostaje wskrzeszony.
	<b>Pogromca</b>	Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz gracza: jeśli jest Demonem, ginie.
	<b>Pokojówka</b>	Każdej nocy wybierz 2 żywych graczy (nie siebie). Dowiadujesz się, ilu z nich obudziło się ze względu na swoją zdolność.
	<b>Artysta</b>	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte. (tak/nie)
	<b>Baloniarz</b>	Każdej nocy dowiadujesz się o graczu innego typu niż poprzedniej nocy. [+0 lub +1 Outsider]
	<b>Ateista</b>	Bajarz może łamać zasady gry, a jeśli zostanie stracony, dobro wygrywa, nawet jeśli jesteś martwy. [Brak złych postaci]
	<b>Żeglarz</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza. Któryś z Was będzie pijany do zmięzchu. Nie możesz umrzeć.
	<b>Egzorcysta</b>	Każdej nocy* wybierz gracza (innego, niż poprzedniej nocy). Jeśli wybrany gracz jest Demonem, to dowiaduje się on kim jesteś, po czym nie budzi się tej nocy.
	<b>Rycerz</b>	Zaczynasz znając 2 graczy, którzy nie są Demonem.




## Outsiderzy

	<b>Polityk</b>	Jeśli byłeś graczem najbardziej odpowiedzialnym za przegraną swojej drużyny, zmieniasz drużynę i wygrywasz, nawet jeśli nie żyjesz.
	<b>Pijak</b>	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale Twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	<b>Golem</b>	Możesz nominować tylko raz na grę. Jeśli nominowany nie jest Demonem, umiera.
	<b>Kapuś</b>	Sługusi zaczynają znając 3 postacie nie w grze.

## Sługusi

	<b>Ojciec Chrzestny</b>	Zaczynasz wiedząc jacy Outsiderzy są w grze. Jeśli dzisiaj któryś z nich umarł, dzisiejszą nocą wybierz gracza: ten gracz umiera. [-1 lub +1 Outsider]
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]
	<b>Baron</b>	W grze jest dwóch dodatkowych Outsiderów. [+2 Outsiderów]
	<b>Kataryniarz</b>	Wszyscy gracze zamykają oczy podczas głosowania, a wynik głosowania jest tajny. Głosy oddane na Ciebie liczą się tylko wtedy, gdy Ty zagłosujesz.

## Demony

	<b>Pukka</b>	Każdej nocy, wybierz gracza, który zostanie zatruty. Poprzedni zatruty gracz umiera, po czym zdrowieje.
	<b>Fang Gu</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Outsider, którego zabijesz w ten sposób, zostaje złym Fang Gu, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Outsider].
	<b>Kazali</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza: ten gracz umiera. [Ty wybierasz, którzy gracze są Sługusami. -? to +? Outsiders]