


















Illusion of Evil autorstwa Navean





Mieszczanie

| | | |
|--|---------------------|---|
|  | Babcia | Zaczynasz grę, znając tożsamość i postać jednego dobrego gracza. Jeśli Demon go zabije, umierasz wraz z nim. |
|  | Łowca nagród | Zaczynasz znając jednego złego gracza. Jeżeli gracz którego znasz umrze, poznajesz kolejnego złego gracza. [1 Mieszczanin jest zły] |
|  | Żeglarz | Każdej nocy wybierz żywego gracza. Któryś z Was będzie pijany do zmrzchu. Nie możesz umrzeć. |
|  | Król | Każdej nocy, jeśli jest więcej lub tyle samo martwych co żywych graczy, poznajesz 1 żywą postać. Demon wie, że jesteś Królem. |
|  | Kwaciarka | Każdej nocy* dowiadujesz się, czy Demon dziś zagłosował. |
|  | Wyrocznia | Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych. |
|  | Wilkołak | Każdej nocy* wybierz żywego gracza. Jeśli jest dobry, umiera, a Demon nie zabija tej nocy. Jeden dobry gracz jest dla ciebie zły. |
|  | Plotkara | Każdego dnia możesz wygłosić publiczne oświadczenie. Jeśli było prawdziwe, jeden z graczy umrze nocą. |
|  | Dworzanin | Raz w trakcie gry, nocą, wybierz postać. Jest ona pijana przez 3 noce i 3 dni. |
|  | Szwaczka | Raz w trakcie gry, nocą, wybierz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie. |
|  | Błazen | Za pierwszym razem kiedy miałbyś umrzeć, przeżywasz. |
|  | Iluzjonista | Demon myśli, że jesteś Sługusem. Sługusi myślą, że jesteś Demonem. |
|  | Chórzysta | Jeżeli Demon zabije Króla, dowiadujesz się kto jest Demonem. [+ Król] |





Przybysze

| | | |
|--|------------------|--|
|  | Mutant | Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony. |
|  | Cyganka | Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego gracza. Tej nocy, jeśli był to dobry gracz, umiera. |
|  | Pijak | Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo. |
|  | Szaleniec | Myślisz, że jesteś Demonem, ale nie jesteś. Demon wie, kim jesteś oraz kogo wybierasz nocą. |

Sługusi

| | | |
|--|-------------------------|---|
|  | Ojciec chrzestny | 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] |
|  | Adwokat diabła | Każdej nocy wybierz żywego gracza (innego niż poprzedniej nocy). Jeśli jutro zostanie stracony, nie umrze. |
|  | Cerenovus | Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony. |
|  | Goblin | Jeżeli po nominacji publicznie ogłosisz, że jesteś Goblinem i tego samego dnia zostaniesz stracony, twoja drużyna wygrywa. |

Demony

| | | |
|--|--------------------|---|
|  | Vortex | Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Zdolności Mieszczan zwracają fałszywe informacje. Każdego dnia, jeśli nikt nie został stracony, zło wygrywa. |
|  | Zombul | Każdej nocy*, jeśli dziś nikt nie zginął, wybierz gracza, który umrze. Kiedy umrzesz po raz pierwszy, będziesz nadal żyć, ale będziesz się pokazywać jako martwy. |
|  | Vigormortis | Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz] |
|  | Pango | Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Przybysz, którego tak zabijesz, zostaje złym Pango, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Przybysz] |