

# No Greater Joy

## Mieszczanie



### Zegarmistrz

Na początku gry dowiadujesz się, ile kroków dzieli Demona od jego najbliższego Sługusa.



### Śledczy

Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.



### Empata

Każdej nocy dowiadujesz się, ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.



### Pokojówka

Każdej nocy wybierz 2 żywych graczy (nie siebie). Dowiadujesz się, ilu z nich obudziło się ze względu na swoją zdolność.



### Artysta

Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte. (tak/nie)



### Mędrzec

Jeśli zabije Cię Demon, dowiadujesz się, że jest to jeden z dwóch graczy.

## Outsiderzy



### Pijak

Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale Twoja umiejętność nie działa prawidłowo.



### Fajtlapa

Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.

## Sługusi



### Kochanica Diabła

Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy, a Demon zginie: zostajesz Demonem.



### Baron

W grze jest dwóch dodatkowych Outsiderów. [+2 Outsiderów]

## Demony



### Chochlik

Każdej nocy\* wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Demonem.

\* Każdej nocy, z wyjątkiem pierwszej nocy.