






trouble_incoming2





Mieszczanie

	Praczk	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Mieszczaninem.
	Bibliotekarz	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z graczy jest konkretnym Outsiderem (lub że jest ich 0 w grze).
	Śledczy	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.
	Kucharz	Na początku gry dowiadujesz się, ile par złych graczy siedzi obok siebie.
	Empata	Każdej nocy dowiadujesz się, ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.
	Wróżka	Każdej nocy wybierasz 2 graczy – dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest przez Ciebie rejestrowany jako zły.
	Grabarz	Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono dziś podczas egzekucji.
	Mnich	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
	Pokojówka	Każdej nocy wybierz 2 żywych graczy (nie siebie). Dowiadujesz się, ilu z nich obudziło się ze względu na swoją zdolność.
	Hodowca Kruków	Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza – dowiadujesz się, jaką jest postacią.
	Dziewica	Gdy zostaniesz nominowana po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię Mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.
	Pogromca	Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz gracza: jeśli jest Demonem, ginie.
	Karczmarz	Każdej nocy* wybierz 2 graczy. Żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do zmiernu.



Outsiderzy

	Zbir	Każdej nocy pierwszy gracz, który wybierze Cię swoją umiejętnością, będzie pijany aż do zmiernu. Przechodzisz na jego stronę.
	Szaleniec	Myślisz, że jesteś Demonem, ale nim nie jesteś. Demon wie, kim jesteś, oraz kogo wybierasz nocą.
	Cyganka	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego gracza. Jeśli był to dobry gracz, umrze tej nocy.
	Fajtlapa	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.
	Kapuś	Sługusi zaczynają znając 3 postacie nie w grze.

Sługusi

	Marionetka	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]
	Baron	W grze jest dwóch dodatkowych Outsiderów. [+2 Outsiderów]
	Szpieg	Każdej nocy zaglądasz do Grymuaru. Możesz być rejestrowany jako dobry i jako Mieszczanin lub Outsider, nawet po śmierci.
	Kochanica Diabła	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy, a Demon zginie: zostajesz Demonem.

Demony

	Chochlik	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Demonem.
	Pukka	Każdej nocy, wybierz gracza, który zostanie zatruty. Poprzedni zatruty gracz umiera, po czym zdrowieje.

Podróżni



Wykolejeniec

Jeśli byłeś dziś zabawny, to nie możesz zostać wygnany.



Matrona

Każdego dnia możesz wybrać do 3 zestawów 2 graczy do wymiany miejsc. Gracze nie mogą wstać ze swoich miejsc aby rozmawiać na osobności.



Voudon

Tylko ty i zmarli możecie głosować. Zmarli nie potrzebują tokenu głosu żeby głosować. 50% większość nie jest wymagana.



Sędzia

Raz na grę, jeśli inny gracz został nominowany, możesz zdecydować się na wymuszenie wykonania lub niewykonania bieżącej egzekucji.



Barista

Każdej nocy, aż do zmierzchu, 1) gracz trzeźwieje, zdrowieje i dostaje prawdziwe informacje, lub 2) ich zdolność działa dwa razy. Gracz dowiaduje się, która opcja na niego działa.

Baśniowi



Księżna

Każdego dnia, 3 graczy może wybrać się do Ciebie w odwiedzin. W nocy*, każdy odwiedzający dowiaduje się, ilu odwiedzających jest złych, ale jeden dostaje fałszywe informacje.



Dżin

Użyj specjalnej zasady Dżina. Wszyscy gracze znają tę zasadę.



Wartownik

Może być 1 ekstra lub 1 mniej Outsiderów w grze.



Ogrodnik

Bajarz przydziela przynajmniej jedną postać graczom.

Uroki



Marionetka nie poznaje 3 postaci poza grą. Zamiast tego Demon poznaje dodatkowe 3 postaci.

* Każdej nocy, z wyjątkiem pierwszej nocy.