

Trouble Brewing

Idzie Burza



Pracznik

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



Bibliotekarz

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



Śledczy (Badacz)

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 wydaje Ci się Demonem.



Grabarz

Każdej nocy* poznajesz rolę gracza straconego dziś podczas egzekucji.



Mnich

Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.



Hodowca Kruków (Kruczyca)

Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - poznajesz jego rolę.



Dziewica

Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię Mieszkaniec, zostaje on natychmiast stracony.



Pogromca (Łowca Demonów)

Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz jednego gracza - jeśli jest Demonem, ginie.



Żołnierz

Nie możesz zostać zabity przez Demona.



Burmistrz

Jeśli przy trzech żywych graczach nie nastąpi egzekucja, Twoja drużyna wygrywa. Jeśli miałbyś zginąć nocą, inny gracz może zginąć zamiast Ciebie.



Lokaj

Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie). Jutro możesz głosować tylko, jeśli ten gracz zagłosuje



Pijak

Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszkańcem (Twoja „mieszczkańska” umiejętność nie działa prawidłowo).



Odludek (Pustelnik)

Możesz być przedstawiany jako Zły (czyli jako Sługus lub Demon), nawet po śmierci.



Święty

Jeśli zginiesz przez egzekucję, Twoja drużyna przegrywa.



Truciciel

Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.



Szpieg

Każdej nocy zaglądasz do Grymuaru. Możesz być pokazany jako Dobry (tj. Mieszkaniec lub Outsider), nawet po śmierci.



Kochanica Diabła

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



Baron

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



Chochlik

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

*nie podczas pierwszej nocy