























Mieszczanie

	Rycerz	Zaczyna znając dwóch graczy, którzy nie są Demonem.
	Babcia	Zaczynasz grę, znając tożsamość i postać jednego dobrego gracza. Jeśli Demon go zabije, umierasz wraz z nim.
	Generał	Każdej nocy dowiadujesz się, która strona, zdaniem Bajarza, wygrywa: dobra, zła, czy żadna.
	Karczmarz	Każdej nocy* wybierz 2 graczy: żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do kolejnego zmierzchu.
	Uczony	Każdego dnia możesz odwiedzić Bajarza, żeby na osobności dowiedzieć się 2 rzeczy - jedna z nich jest prawdziwa, a jedna fałszywa.
	Sklerotyk	Nie znasz swojej umiejętności. Każdego dnia na osobności zgadnij jaka ona jest: dowiadujesz się jak blisko byłeś.
	Żongler	Swojego pierwszego dnia, publicznie zgadnij, jakimi postaciami jest 5 bądź mniej graczy. Następnej nocy dowiesz się, ile zgadłeś poprawnie.
	Alsahir	Raz dziennie, jeśli publicznie zgadniesz, którzy gracze są Sługusami, a którzy Demonami, dobro wygrywa.
	Filozof	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	Błazen	Za pierwszym razem kiedy miałbyś umrzeć, przeżywasz.
	Pacyfista	Dobrzy gracze poddani egzekucji mogą nie umrzeć.
	Herbaciarka	Jeśli obydwójce z Twoich żyjących sąsiadów jest dobrych, żadne z nich nie może umrzeć.
	Chłop	Jeżeli umrzesz w nocy, żywy dobry gracz zostaje Chłopem.




Przybysze

	Druciarz	Możesz umrzeć w dowolnym momencie.
	Lekarz plagi	Jeśli umrzesz, Bajarz zyskuje umiejętność Sługusa, którego nie ma w grze.
	Pijak	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	Fajtłapa	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.

Sługusi

	Wdowa	Pierwszej nocy zajrzyj do grymuaru i wybierz gracza: jest on otruty. Jeden dobry gracz wie, że w grze jest Wdowa.
	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.
	Skrytobójca	Raz w trakcie gry, w nocy*, wybierz gracza. Ginie on, nawet jeśli z jakiegokolwiek powodu nie powinien.
	Wiedźma	Każdej nocy wybierz gracza - jeśli jutro nominuje, umrze. Tracisz tę zdolność przy trzech żywych graczach.

Demony

	Gaducha	Zaczynasz znając tajną frazę. Za każdym razem gdy powiesz ją publicznie, gracz może umrzeć.
	Władca Minosu	Każdej nocy*, wybierz gracza który umrze. [Wszyscy źli są obok siebie, jesteś po środku. +1 Sługus. od -? do +? Przybyszy]
	Ojo	Każdej nocy*, wybierz postać. Gracz który jest tą postacią umiera. Jeśli nie ma jej w grze, Bajarz wybiera, kto umiera.