























Mieszczanie

	Alchemik	Masz umiejętność Sługusa.
	Szlachcic	Na początku poznajesz 3 graczy, z których tylko jeden jest zły.
	Wróżka	Zaczynasz znając 1 postać w grze. Jeśli byłeś "szalony", że jesteś tą postacią, zyskujesz jej zdolność, gdy umrze.
	Łowca nagród	Zaczynasz znając jednego złego gracza. Jeżeli gracz którego znasz umrze, poznajesz kolejnego złego gracza. [1 Mieszczanin jest zły]
	Baloniarz	Każdej nocy, dowiadujesz się o graczu z innym typem postaci niż poprzedniej nocy. [+0 lub +1 Przybysz]
	Empata	Każdej nocy dowiadujesz się ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.
	Zaklinacz węży	Każdej nocy wybierz żywego gracza - jeśli wybrałeś Demona, to zamieniacie się z nim postaciami i drużynami a on zostaje otruty.
	Plotkara	Każdego dnia możesz wygłosić publiczne oświadczenie. Jeśli było prawdziwe, jeden z graczy umrze nocą.
	Sklerotyk	Nie znasz swojej umiejętności. Każdego dnia na osobności zgadnij jaka ona jest: dowiadujesz się jak blisko byłeś.
	Artysta	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	Filozof	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	Księżę	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczkę, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczkę]
	Kultywator maku	Sługusi i Demony nie znają się. Jeśli umrzesz, dowiedzą się, kim są tej nocy.




Przybysze

	Zbir	Każdej nocy pierwszy gracz, który wskaże Cię za pomocą swojej zdolności jest pijany do zmierzchu. Przechodzisz na jego stronę.
	Mutant	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	Księżniczka	Wszyscy sługusi wiedzą, że Księżniczka jest w grze. Jeżeli Sługus publicznie ciebie wskaże (raz), twoja drużyna przegrywa.
	Pijak	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.

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]
	Truciciel	Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.
	Podżegacz	Każdej nocy wskaż gracza. Jeżeli go nominujesz i zostanie stracony, jego drużyna przegrywa. Wszyscy wiedzą gdy wskażesz nowego gracza.
	Goblin	Jeżeli po nominacji publicznie ogłosisz, że jesteś Goblinsiem i tego samego dnia zostaniesz stracony, twoja drużyna wygrywa.
	Wybuchochlik	Jeżeli zostaniesz stracony, wszyscy umierają oprócz 3 graczy. Po odliczaniu do 10 gracz na którego wskazuje najwięcej osób umiera.

Demony

	Potworek	Każdej nocy Sługusi wybierają, kto opiekuje się żetonem Potworka i „jest Demonem”. Każdej nocy umiera jeden gracz*. [+1 Minion]
	Legion	Każdej nocy* gracz może umrzeć. Egzekucje nie powiodą się, jeśli głosowało tylko zło. Jesteś również Sługusem. [Większość graczy to Legion]
	Vortex	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Zdolności Mieszczan zwracają fałszywe informacje. Każdego dnia, jeśli nikt nie został stracony, zło wygrywa.