
























## Mieszczanie

	<b>Śledczy</b>	Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.
	<b>Wróżka</b>	Zaczynasz znając 1 postać w grze. Jeśli byłeś "szalony", że jesteś tą postacią, zyskujesz jej zdolność, gdy umrze.
	<b>Empata</b>	Każdej nocy dowiadujesz się ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.
	<b>Marzyciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawidłowa.
	<b>Matematyk</b>	Każdej nocy dowiadujesz się, zdolności ilu graczy zadziałały nieprawidłowo (od świtu) ze względu na zdolność innej postaci.
	<b>Wyrocznia</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.
	<b>Mnich</b>	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
	<b>Artysta</b>	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	<b>Rybak</b>	Raz na grę, poproś Bajarza o poradę która pomoże ci wygrać.
	<b>Księżę</b>	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczka, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczka]
	<b>Żołnierz</b>	Jesteś odporny na umiejętności Demona.
	<b>Kruczy strażnik</b>	Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - dowiadujesz się, jaką jest postać.
	<b>Kanibal</b>	Masz umiejętność ostatniej straconej osoby. Jeżeli jest zła, jesteś otruty aż kolejna osoba nie zostanie stracona.


## Przybysze

	<b>Mistrz zagadek</b>	1 gracz jest pijany, nawet jeżeli umrzesz. Jeżeli zgadniesz (raz) kto to jest, dowiesz się kto jest demonem, inaczej dowiesz się kto nim nie jest.
	<b>Odludek</b>	Możesz pokazać się jako zły i jako sługus lub Demon, nawet po śmierci.
	<b>Mutant</b>	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	<b>Księżniczka</b>	Wszyscy sługusi wiedzą, że Księżniczka jest w grze. Jeżeli Sługus publicznie ciebie wskaże (raz), twoja drużyna przegrywa.
	<b>Golibroda</b>	Jeśli umrzesz dziś za dnia bądź tej nocy, Demon może wybrać 2 graczy (ale nie innego Demona), którzy zamienią się postaciami.

## Sługusi

	<b>Truciciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.
	<b>Szpieg</b>	Każdej nocy zaglądasz do grymuaru. Możesz pokazać się jako dobry, czyli jako Mieszkaniec lub Przybysz, nawet po śmierci.
	<b>Kochanka Diabła</b>	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem (podróżnicy się nie liczą).
	<b>Wybuchochlik</b>	Jeżeli zostaniesz stracony, wszyscy umierają oprócz 3 graczy. Po odliczaniu do 10 gracz na którego wskazuje najwięcej osób umiera.
	<b>Marionetka</b>	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]

## Demony

	<b>No Dashi</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
--	-----------------	---