



















Boozling autorstwa Lau





Mieszczanie

	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.
	Najwyższa Kapłanka	Każdej nocy dowiedz się z którym graczem, zdaniem Bajarza, powinieneś jutro porozmawiać.
	Baloniarz	Każdej nocy, dowiadujesz się o graczu z innym typem postaci niż poprzedniej nocy. [+0 lub +1 Przybysz]
	Wróżbita	Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest fałszywym tropem.
	Wyrocznia	Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.
	Uczony	Każdego dnia możesz odwiedzić Bajarza, żeby na osobności dowiedzieć się 2 rzeczy - jedna z nich jest prawdziwa, a jedna fałszywa.
	Filozof	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	Księż	Raz na grę, w nocy, wybierz żywego gracza: Księżniczkę, jeśli zostanie wybrana, staje się niebiorącym udziału w grze Mieszczaninem. [+ Księżniczka]
	Rybak	Raz na grę, poproś Bajarza o poradę która pomoże ci wygrać.
	Pogromca	Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz jednego gracza - jeśli jest Demonem ginie.
	Mędrzec	Jeśli zabije Cię Demon, dowiadujesz się, że jest to jeden z dwóch graczy.
	Kanibal	Masz umiejętność ostatniej straconej osoby. Jeżeli jest zła, jesteś otruty aż kolejna osoba nie zostanie stracona.




Przybysze

	Pijak	Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale twoja umiejętność nie działa prawidłowo.
	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.
	Fajtłapa	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.
	Golem	Możesz nominować tylko raz na grę. Kiedy to zrobisz, jeśli nominowany nie jest Demonem, umiera.

Sługusi

	Baron	W grze jest dwóch dodatkowych Przybyszów. [+2 Przybyszy]
	Cerenovus	Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony.
	Kochanka Diabła	Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem (podróżnicy się nie liczą).
	Marionetka	Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]

Demony

	No Dashi	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
	Pango	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Przybysz, którego tak zabijesz, zostaje złym Pango, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Przybysz]
	Czart	Każdej nocy*, wybierz gracza, który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, Sługus zostaje Czartem.