






















## Mieszczanie

	<b>Zegarmistrz</b>	Na początku gry dowiadujesz się, ile kroków dzieli Demona od jego najbliższego sługusa.
	<b>Marzyciel</b>	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie, nie przybysza). Zobaczysz 1 dobrą i 1 złą postać, jedna z nich jest prawdziwa.
	<b>Zaklinacz węży</b>	Każdej nocy wybierz żywego gracza - jeśli wybrałeś Demona, to zamieniacie się z nim postaciami i drużynami a on zostaje otruty.
	<b>Matematyk</b>	Każdej nocy dowiadujesz się, zdolności ilu graczy zadziałały nieprawidłowo (od świtu) ze względu na zdolność innej postaci.
	<b>Kwaciarka</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, czy Demon dziś zagłosował.
	<b>Krzykacz miejski</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, czy sługus dziś nominował.
	<b>Wyrocznia</b>	Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.
	<b>Uczony</b>	Każdego dnia możesz odwiedzić Bajarza, żeby na osobności dowiedzieć się 2 rzeczy - jedna z nich jest prawdziwa, a jedna fałszywa.
	<b>Szwaczka</b>	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie.
	<b>Filozof</b>	Raz w trakcie gry, nocą, wybierz dobrą postać - uzyskasz jej zdolność. Jeśli ta postać jest w grze, jest od teraz pijana.
	<b>Artysta</b>	Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte (tak/nie).
	<b>Żongler</b>	Swojego pierwszego dnia, publicznie zgadnij, jakimi postaciami jest 5 bądź mniej graczy. Następnej nocy dowiesz się, ilu zgadłeś poprawnie.
	<b>Mędrzec</b>	Jeśli zabije Cię Demon, dowiadujesz się, że jest to jeden z dwóch graczy.





## Przybysze

	<b>Mutant</b>	Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Przybyszem, możesz zostać stracony.
	<b>Cukiereczek</b>	Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.
	<b>Golibroda</b>	Jeśli umrzesz dziś za dnia bądź tej nocy, Demon może wybrać 2 graczy (ale nie innego Demona), którzy zamienią się postaciami.
	<b>Fajtłapa</b>	Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.

## Sługusi

	<b>Zły Bliźniak</b>	Ty i gracz z przeciwnej drużyny wiecie, kim jesteście. Jeśli Dobry gracz zostanie stracony, Zło wygrywa. Dobro nie może wygrać, jeśli żyją obaj bliźniacy.
	<b>Wiedźma</b>	Każdej nocy wybierz gracza - jeśli jutro nominuje, umrze. Tracisz tę zdolność przy trzech żywych graczach.
	<b>Cerenovus</b>	Każdej nocy wybierz gracza i dobrą postać - ma jutro szaleć na punkcie bycia tą postacią, bo inaczej może zostać stracony.
	<b>Baba Jaga</b>	Każdej nocy*, wybierz gracza i postać, którą zostanie (jeśli nie ma jej w grze). Jeśli zostanie tak stworzony Demon, zgony tej nocy zależą od Bajarza.

## Demony

	<b>Pango</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Pierwszy Przybysz, którego tak zabijesz, zostaje złym Pango, a Ty giniesz zamiast niego. [+1 Przybysz]
	<b>Vigormortis</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Sługusi, których zabijesz, nadal posiadają swoją zdolność i zatrują 1 sąsiadującego mieszczanina. [-1 Przybysz]
	<b>No Dashi</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest otruta.
	<b>Vortex</b>	Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Zdolności Mieszczan zwracają fałszywe informacje. Każdego dnia, jeśli nikt nie został stracony, zło wygrywa.