

































<p><b>Pracza</b></p>  <p>Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy to konkretny Mieszczanin.</p>	<p><b>Bibliotekarz</b></p>  <p>Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy jest konkretnym Outsiderem.</p>	<p><b>Śledczy</b></p>  <p>Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy to konkretny Sługus.</p>	<p><b>Kucharz</b></p>  <p>Zaczynasz grę wiedząc ile jest par złych graczy siedzących obok siebie.</p>
<p><b>Empata</b></p>  <p>Każdej nocy dowiadujesz się ilu z twoich dwóch żywych sąsiadów jest złych.</p>	<p><b>Wróżka</b></p>  <p>Każdej nocy wybierz 2 graczy: Dowiadujesz się czy któryś jest Demonem.</p>	<p><b>Grabarz</b></p>  <p>Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono dziś podczas Egzekucji.</p>	<p><b>Mnich</b></p>  <p>Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.</p>
<p><b>Hodowca kruków</b></p>  <p>Jeśli zginiesz w nocy, budzisz się, aby wybrać gracza: poznajesz jego postać.</p>	<p><b>Dziewica</b></p>  <p>Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze ,a nominuje cię Mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.</p>	<p><b>Łowca demonów</b></p>  <p>Raz na grę, w ciągu dnia publicznie wybierz postać: Jeśli jest Demonem – ginie.</p>	<p><b>Żołnierz</b></p>  <p>Nie możesz zostać zabity przez Demona.</p>
<p><b>Burmistrz</b></p>  <p>Jeśli tylko 3 graczy żyje i nie dojdzie do Egzekucji, Twoja drużyna wygrywa. Jeśli zginiesz nocą, inny gracz może zginąć zamiast Ciebie.</p>	<p><b>Lokaj</b></p>  <p>Każdej nocy, wybierz gracza. Możesz głosować tylko jeśli ten gracz głosuje</p>	<p><b>Pijak</b></p>  <p>Nie wiesz, że jesteś pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszkańcem, ale nie jesteś.</p>	<p><b>Pustelnik</b></p>  <p>Możesz ujawniać się jako zły i jako Sługus lub Demon, nawet po śmierci.</p>
<p><b>Święty</b></p>  <p>Jeśli zginiesz przez egzekucję, Twoja drużyna przegrywa</p>	<p><b>Truciciel</b></p>  <p>Każdej nocy wybierz gracza – zostaje on otruty na tę noc i kolejny dzień. Zatruty traci swoją zdolność postaci.</p>	<p><b>Szpieg</b></p>  <p>Każdej nocy możesz oglądać Grymuar. Możesz ujawniać się jako Dobry, Mieszkaniec i Outsider, nawet po śmierci.</p>	<p><b>Baron</b></p>  <p>Jest 2 Outsiderów więcej w grze</p>

<p><b>Kochanka Diabła</b></p>  <p>Jeśli jest 5 lub więcej żywych graczy (bez podróźników) i Demon zginie, zostajesz Demonem</p>	<p><b>Chochlik</b></p>  <p>Każdej nocy* wybierz gracza, który umrze. Jeśli zabijesz sam siebie w ten sposób, Sługus zostaje nowym Chochlikiem</p>	<p><b>Złodziej</b></p>  <p>Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie): jego łos liczy się jutro negatywnie</p>	<p><b>Biurokrata</b></p>  <p>Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie): jego głos liczy się jutro jako 3 głosy.</p>
<p><b>Rewolwerowiec</b></p>  <p>Każdego dnia po pierwszym głosowaniu, możesz wybrać gracza, który głosował: umiera.</p>	<p><b>Koziół Ofiarny</b></p>  <p>Jeśli gracz z twojego sojuszu zostanie stracony, ty możesz zostać stracony zamiast niego.</p>	<p><b>Żebrak</b></p>  <p>Aby głosować, msisz użyć żetonu do głosowania. Martwi gracze mogą zdecydować się dać Ci swoje. Jeśli tak się zdarzy, poznajesz ich sojusznictwo. Jesteś trzeźwy i zdrowy.</p>	
			

<b>Praczka</b> 	<b>Biblitekarz</b> 	<b>Śledczy</b> 	<b>Kucharz</b> 
<b>Empata</b> 	<b>Wróżka</b> 	<b>Grabarz</b> 	<b>Mnich</b> 
<b>Hodowca kruków</b> 	<b>Dziewica</b> 	<b>Łowca demonów</b> 	<b>Żołnierz</b> 
<b>Burmistrz</b> 	<b>Lokaj</b> 	<b>Pijak</b> 	<b>Pustelnik</b> 
<b>Święty</b> 	<b>Truciciel</b> 	<b>Szpieg</b> 	<b>Baron</b> 
<b>Kochanka Diabła</b> 	<b>Chochlik</b> 	<b>Złodziej</b> 	<b>Biurokrata</b> 