

**Pracznik**

Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Mieszkańcem.

**Bibliotekarz**

Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Outsiderem

**Śledczy (Badacz)**

Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z dwóch graczy jest konkretnym Sługusem.

**Kucharz**

Na początku gry dowiadujesz się, ile par Złych graczy siedzi obok siebie.

**Empata**

Każdej nocy dowiadujesz się ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest Złych.

**Wróżka**

Każdej nocy wybierasz 2 graczy - dowiadujesz się czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z Dobrych graczy wydaje Ci się Demonem.

**Grabarz**

Każdej nocy* poznajesz rolę gracza straconego dziś podczas egzekucji.

Trouble Brewing

Idzie Burza

**Mnich**

Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.

**Hodowca Kruków (Kruczyca)**

Jeśli zginiesz nocą, budzisz się i wybierasz gracza - poznajesz jego rolę.

**Dziewica**

Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje Cię Mieszkaniec, zostaje on natychmiast stracony.

**Pogromca (Łowca Demonów)**

Raz w trakcie gry, w ciągu dnia, publicznie wybierasz jednego gracza - jeśli jest Demonem, ginie.

**Żołnierz**

Nie możesz zostać zabity przez Demona.

**Burmistrz**

Jeśli przy trzech żywych graczach nie nastąpi egzekucja, Twoja drużyna wygrywa. Jeśli miałbyś zginąć nocą, inny gracz może zginąć zamiast Ciebie.

**Lokaj**

Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie). Jutro możesz głosować tylko, jeśli ten gracz zagłosuje

**Pijak**

Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszkańcem (Twoja „mieszczkańska” umiejętność nie działa prawidłowo).

**Odludek (Pustelnik)**

Możesz być przedstawiany jako Zły (czyli jako Sługus lub Demon), nawet po śmierci.

**Święty**

Jeśli zginiesz przez egzekucję, Twoja drużyna przegrywa.

**Truciciel**

Każdej nocy wybierz gracza, którego umiejętność nie zadziała tej nocy ani jutro za dnia.

**Szpieg**

Każdej nocy zaglądasz do Grymuaru. Możesz być pokazany jako Dobry (tj. Mieszkaniec lub Outsider), nawet po śmierci.

**Kochanica Diabła**

Jeśli przy życiu pozostaje 5 lub więcej graczy a Demon zginie, zostajesz Demonem.

**Baron**

W grze jest dwóch dodatkowych Outsiderów. [+2 Outsiderów]

**Chochlik**

Każdej nocy* wybierz gracza który umiera. Jeśli zabijesz w ten sposób siebie, sługus zostaje Demonem.

*nie podczas pierwszej nocy