



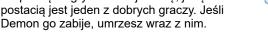
Zegarmistrz

Na początku gry dowiadujesz się, ile kroków dzieli Demona od jego najbliższego Sługusa.



Babcia

Na początku gry dowiadujesz się, jaką postacią jest jeden z dobrych graczy. Jeśli





Empata

Każdej nocy dowiadujesz się, ilu z Twoich żyjących sąsiadów jest złych.



Egzorcysta

Każdej nocy* wybierz gracza (innego, niż poprzedniej nocy). Jeśli wybrany gracz jest Demonem, to dowiaduje się on kim jesteś, po czym nie budzi się tej nocy.



Wyrocznia

Każdej nocy* dowiadujesz się, ilu martwych graczy jest złych.



Artysta

Raz w trakcie gry, za dnia, na osobności zadaj Bajarzowi pytanie zamknięte. (tak/nie)



Szwaczka

Raz w trakcie gry, nocą, wybierz 2 graczy (nie siebie) - dowiadujesz się, czy są w tej samej drużynie



Odludek (Pustelnik)

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



Mutant

Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Outsiderem, możesz zostać stracony.

("Szaleństwo" – próba przekonania np. grupy do danej informacji.)



Bibliotekarz

Na początku gry dowiadujesz się, że jeden z graczy jest konkretnym Outsiderem (lub że jest ich 0 w grze).

Uncertain Death

Niepewna śmierć



Kwiaciarka

Każdej nocy* dowiadujesz się, czy Demon dziś zagłosował.



Wróżka

Każdej nocy wybierasz 2 graczy – dowiadujesz się, czy któryś z nich jest Demonem. Jeden z dobrych graczy jest przez Ciebie rejestrowany jako zły.



Grabarz

Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono dziś podczas egzekucji.



Pogromca

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



Mnich

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



Cukiereczek

Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.



Szaleniec

Myślisz, że jesteś Demonem, ale nim nie jesteś. Demon wie, kim jesteś, oraz kogo wybierasz

(Szaleniec nie zobaczy tego żetonu, bo wylosuje Demona) (Jeśli dostałeś ten żeton podczas przydzielania postaci: Masz PEWNOŚĆ, że jesteś Demonem ORAZ wiesz, że w grze jest Szaleniec)



Skrytobójca

Raz w trakcie gry, w nocy*, wybierz gracza. Ginie on, nawet jeśli z jakiegokolwiek powodu nie powinien.



Kochanica Diabła

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



Ojciec Chrzestny

Zaczynasz wiedząc jacy Outsiderzy są w grze. Jeśli dzisiaj któryś z nich umarł, dzisiejszą nocą wybierz gracza: ten gracz umiera. [-1 lub +1 Outsider]



Marionetka

Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś. [Sąsiadujesz z Demonem]



No Dashii

Każdej nocy* wybierz gracza, który umiera. Dwójka sąsiadujących z Tobą Mieszczan jest zatruta.



Pukka

Każdej nocy, wybierz gracza, który zostanie zatruty. Poprzedni zatruty gracz umiera, po czym zdrowieje.

