

Mieszkańcy



Praczką

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.



Zaklinacz Węży

Każdej nocy wybierasz żywego gracza. Jeśli wybrałeś Demona: zamieniasz się z nim postaciami i drużynami i zostaje on zatruty.



Mnich

Każdej nocy* wybierasz 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.



Pokojówka

Każdej nocy wybierasz 2 żywych graczy (nie siebie). Dowiadujesz się, ilu z nich obudziło się ze względu na swoją zdolność.



Karczmarz

Każdej nocy* wybierasz 2 graczy. Żaden z nich nie może umrzeć tej nocy, ale jeden z nich będzie pijany do zmierzchu.

Outsidery



Zbir

Każdej nocy pierwszy gracz, który wybierze Cię swoją umiejętnością, będzie pijany aż do zmierzchu. Przechodzisz na jego stronę.



Fajtlapa

Kiedy dowiesz się, że nie żyjesz, publicznie wybierasz jednego żywego gracza - jeśli jest zły, Twoja drużyna przegrywa.



Kapuś

Sługusi zaczynają znając 3 postacie nie w grze.



Szaleniec

Myślisz, że jesteś Demonem, ale nim nie jesteś. Demon wie, kim jesteś, oraz kogo wybierasz nocą. (Szaleniec nie zobaczy tego żetonu) (Jeśli dostałeś ten żeton podczas przydzielania postaci: Masz PEWNOŚĆ, że jesteś Demonem ORAZ wiesz, że w grze jest Szaleniec)

Sługusi



Marionetka

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



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]

Demony



Pukka

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

→ Jeśli grasz w Scenariusz, w którym jest Szaleniec: jeśli wylosujesz żeton Chochlika, istnieje możliwość, że nim nie jesteś (bo jesteś Szaleńcem). Ale być może Szaleńca w ogóle nie ma w grze i faktycznie jesteś Demonem... ☺