

**Zegarmistrz**

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

**Śledczy**

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

**Empata**

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

**Pokojówka**

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

**Artysta**

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

**Mędrzec**

Jeśli zabije Cię Demon, dowiadujesz się, że jest to jeden z dwóch graczy.

# No greater joy +

+ dodatkowe postacie

**Pogromca**

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

**Zaklinacz Węży**

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

**Pijak**

Nie wiesz, że jesteś Pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszczaninem, ale Twoja umiejętność nie działa prawidłowo.

**Fajtlapa**

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

**Szaleniec**

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

**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.

→ 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... ☺