

**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 Demon go zabije, umrzesz wraz z nim.

**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

**Bibliotekarz**

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

**Kwaciarka**

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.

**Odludek (Pustelnik)**

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

**Cukiereczek**

Po Twojej śmierci jeden z graczy będzie pijany.

**Mutant**

Jeśli "szalejesz" na punkcie bycia Outsiderem, możesz zostać stracony. („Szaleństwo” – próba przekonania np. grupy do danej informacji.)

**Szaleniec**

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

**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]

**Kochanica Diabła**

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

**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.