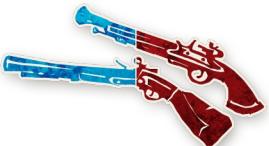


<b>Praczka</b>	<b>Biblitekarz</b>	<b>Śledczy</b>	<b>Kucharz</b>
			
Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy to konkretny Mieszczanin.	Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy jest konkretnym Outsiderem.	Zaczynasz grę wiedząc, że 1 z 2 graczy to konkretny Ślązak.	Zaczynasz grę wiedząc ile jest par złych graczy siedzących obok siebie.
<b>Empata</b>	<b>Wróżka</b>	<b>Grabarz</b>	<b>Mnich</b>
			
Każdej nocy dowiadujesz się ilu z dwóch dwóch żywych sąsiadów jest złych.	Każdej nocy wybierz 2 graczy: Dowiadujesz się czy któryś jest Demonem.	Każdej nocy* dowiadujesz się, którą postać stracono dziś podczas Egzekucji.	Każdej nocy* wybierz gracza (nie siebie), który tej nocy będzie chroniony przed Demonem.
<b>Hodowca kruków</b>	<b>Dziewica</b>	<b>Łowca demonów</b>	<b>Żołnierz</b>
			
Jeśli zginiesz w nocy, budzisz się, aby wybrać gracza: poznajesz jego postać.	Gdy zostaniesz nominowany po raz pierwszy w grze, a nominuje cię Mieszczanin, zostaje on natychmiast stracony.	Raz na grę, w ciągu dnia publicznie wybierz postać: Jeśli jest Demonem – ginie.	Nie możesz zostać zabity przez Demona.
<b>Burmistrz</b>	<b>Lokaj</b>	<b>Pijak</b>	<b>Pustelnik</b>
			
Jeśli tylko 3 graczy żyje i nie dojdzie do Egzekucji, Twoja drużyna wygrywa. Jeśli zginiesz nocą, inny gracz może zginąć zamiast Ciebie.	Każdej nocy, wybierz gracza. Możesz głosować tylko jeśli ten gracz głosuje	Nie wiesz, że jesteś pijakiem. Myślisz, że jesteś Mieszkańcem, ale nie jesteś.	Możesz ujawniać się jako zły i jako Ślązak lub Demon, nawet po śmierci.
<b>Święty</b>	<b>Truciciel</b>	<b>Szpieg</b>	<b>Baron</b>
			
Jeśli zginiesz przez egzekucję, Twoja drużyna przegrywa	Każdej nocy wybierz gracza – zostaje on otruty na tę noc i kolejny dzień. Zatruty traci swoją zdolność postaci.	Każdej nocy możesz oglądać Grymuar. Możesz ujawniać się jako Dobry, Mieszkańiec i Outsider, nawet po śmierci.	Jest 2 Outsiderów więcej w grze

<b>Kochanka Diabła</b>	<b>Chochlik</b>	<b>Złodziej</b>	<b>Biurokrata</b>
			
Jeśli jest 5 lub więcej żywych graczy (bez podróżników) i Demon zginie, zostajesz Demonem	Każdej nocy* wybierz gracza, który umrze. Jeśli zabijesz sam siebie w ten sposób, Sługus zostaje nowym Chochlikiem	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie): jego los liczy się jutro negatywnie	Każdej nocy wybierz gracza (nie siebie): jego głos liczy się jutro jako 3 głosy.
<b>Rewolwerowiec</b>	<b>Kozioł Ofiarny</b>	<b>Żebrak</b>	
			
Każdego dnia po pierwszym głosowaniu, możesz wybrać gracza, który głosował: umiera.	Jeśli gracz z twojego sojuszu zostanie stracony, ty możesz zostać stracony zamiast niego.	Aby głosować, musisz użyć żetonu do głosowania. Martwi gracze mogą zdecydować się dać Ci swoje. Jeśli tak się zdarzy, poznajesz ich sojusznicstwo. Jesteś trzeźwy i zdrowy.	
<b>Lapacz Burz</b>	<b>Rewolucjonista</b>	<b>Wieszcz Zaglady</b>	<b>Księżna</b>
			
Publicznie wskaż dobrą postać. Jeśli jest w grze może umrzeć tylko przez egzekucję, ale żli poznają jej tożsamość.	Wiadomo, że 2 siedzących graczy jest w tej samej drużynie. Raz na grę jeden z nich rejestruje się fałszywie	Jeśli żyje 4 lub więcej graczy, każdy z nich (raz na grę) może publicznie zdecydować, że ktoś z ich drużyny umrze.	Każdego dnia 3 graczy może wspólnie zdecydować, aby cię odwiedzić. W nocy* każdy odwiedzający dowiaduje się, ilu odwiedzających jest złych, ale 1 otrzymuje fałszywe informacje.
<b>Alchemik</b>	<b>Adwokat Diabła</b>	<b>Fang Gu</b>	<b>Szaleniec</b>
			
Posiadasz umiejętność Sługusa, którego nie ma w grze.	Każdej nocy wybieraj żywego gracza (innego niż wczoraj): jeśli zostanie stracony jutro, nie umrze.	Każdej nocy* wybierz gracza: umiera. Pierwszy Outsider, którego zabijesz, staje się złym Fang Gu a ty giniesz zamiast niego. [+1 Outsider]	Myślisz, że jesteś Demonem, ale nim nie jesteś. Demon wie, kim jesteś i kogo wybierasz w nocy.
<b>Marionetka</b>			
			
Myślisz, że jesteś dobrą postacią, ale tak nie jest. Demon wie, kim jesteś i siedzisz obok niego.			

<b>Praczka</b> 	<b>Biblitekarz</b> 	<b>Śledczy</b> 	<b>Kucharz</b> 
<b>Empata</b> 	<b>Wróżka</b> 	<b>Grabarz</b> 	<b>Mnich</b> 
<b>Hodowca kruków</b> 	<b>Dziewica</b> 	<b>Łowca demonów</b> 	<b>Żołnierz</b> 
<b>Burmistrz</b> 	<b>Lokaj</b> 	<b>Pijak</b> 	<b>Pustelnik</b> 
<b>Święty</b> 	<b>Truciciel</b> 	<b>Szpieg</b> 	<b>Baron</b> 
<b>Kochanka Diabła</b> 	<b>Chochlik</b> 	<b>Złodziej</b> 	<b>Biurokrata</b> 