

## TOWNSFOLK



## 뱀 조련사

매일 밤 생존자 중 한 명을 선택합니다. 만약 악마를 선택하면, 당신과 악마는 서로의 직업과 진영을 바꾸고 악마였던 사람은 중독 상태가 됩니다.



## 알사히르

매일 낮, 당신이 어떤 플레이어들이 하수인이고 어떤 플레이어가 악마인지 공개적으로 지목하여 모두 맞힌다면, 선한 진영이 승리합니다.



## 처단자

게임당 한 번, 낮에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 참가자가 악마라면 즉시 사망합니다.



## 철학자

게임 중 한 번, 밤에 선한 캐릭터 하나를 선택하여 그 능력을 얻습니다. 만약 해당 캐릭터가 게임에 참여 중이라면, 그 캐릭터는 취한 상태가 됩니다.



## 연금술사

하수인 능력 하나를 갖습니다. 해당 능력 사용 시, 이야기꾼이 다른 선택을 하도록 요청할 수 있습니다.



## 성결자

낮에 처형 후보로 처음 지명되었을 때, 당신을 지명한 사람이 마을주민이라면 그 사람은 즉시 처형됩니다.

## OUTSIDERS



## 이단자

승리하는 쪽이 패배하고, 패배하는 쪽이 승리합니다. 당신이 죽어도 마찬가지입니다.



## 아가씨

모든 하수인은 당신이 게임에 있다는 것을 알고 있습니다. 하수인이 공개적으로 당신을 맞추면(한 번), 당신의 팀이 패배합니다.



## 얼뜨기

당신이 죽었다는 것을 알게 되면, 살아있는 참가자 한 명을 공개적으로 지목해야 합니다. 만약 지목한 사람이 악의 세력이라면, 당신의 진영이 패배합니다.

## MINIONS



## 사이코패스

매일, 지명 전에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다: 그들은 죽습니다. 처형되면, 가위바위보에서 질 때만 죽습니다.



## 고블린

당신이 지명되었을 때 공개적으로 자신이 고블린이라고 주장하고 그 날 처형된다면, 당신의 팀이 승리합니다.



## 폭탄광

당신이 처형되면, 3명을 제외한 모든 참가자가 죽습니다. 10초 후, 가장 많은 참가자가 가리키는 참가자가 죽습니다.

## DEMONS



## 푸카

매일 밤, 참가자 한 명을 선택해 중독시킵니다. 이전에 당신에게 중독된 참가자는 사망하고, 중독이 풀립니다.



## 볼투스

매일 밤\* 한 명을 선택해 죽입니다. 마을 주민의 능력은 거짓 정보만 제공합니다. 매일 아무도 처형되지 않으면 악이 승리합니다.

Fabled



## 파수꾼

게임에 1명의 외부인이 더 있거나 1명 적을 수 있습니다.



## 공작부인

매일, 3명의 참가자가 당신을 방문하기로 선택할 수 있습니다. 밤에\*, 각 방문자는 방문자 중 몇 명이 악한지 알게 되지만, 1명은 거짓 정보를 얻습니다.