

| | | |
|--|-------|---|
|  | 귀족 | 당신은 처음에 3명의 참가자를 알고 시작하며, 그 중 오직 1명만이 악합니다. |
|  | 사서 | 두 참가자 중 한 명이 특정 외부인임을 알거나, 이방인이 없음을 알고 시작합니다. |
|  | 슈겐자 | 게임 시작 시 가장 가까운 악한 참가자가 시계 방향으로 있는지 반시계 방향으로 있는지 알고 시작합니다. 만약 양쪽 거리가 동일하다면, 이 정보는 임의로 정해집니다. |
|  | 기구조종사 | 매일 밤, 당신은 전날 밤과 다른 유형의 캐릭터인 참가자를 알게 됩니다. [외부인 +0 또는 +1] |
|  | 마을바보 | 매일 밤, 참가자 한 명을 선택하세요: 당신은 그 참가자의 진영을 알게 됩니다. [마을 바보 +0~2. 추가된 바보 중 1명은 취함] |
|  | 몽상가 | 매일 밤, 여행자와 당신을 제외한 사람 중 한 명을 선택하면 선한 캐릭터 하나와 악한 캐릭터 하나를 알 수 있습니다. 그중 하나가 그 사람의 진짜 정체입니다. |
|  | 예언자 | 매일 밤*, 사망한 참가자 중 몇 명이 악한 진영인지 알 수 있습니다. |
|  | 여관주인 | 매일 밤*, 2명의 참가자를 선택합니다. 그들은 오늘 밤 죽지 않지만, 그 중 한명은 내일 낮까지 술에 취합니다. |
|  | 재봉사 | 게임 중 한 번, 밤에 자신을 제외한 두 명의 참가자를 선택하여 그들이 같은 진영인지 알아낼 수 있습니다. |
|  | 어부 | 게임 중 한 번, 낮 동안 이야기꾼을 방문하여 승리를 돋는 조언을 얻을 수 있습니다. |
|  | 농부 | 당신이 밤에 죽으면, 살아있는 선한 참가자 한 명이 농부가 됩니다. |
|  | 성결자 | 낮에 처형 후보로 처음 지명되었을 때, 당신을 지명한 사람이 마을주민이라면 그 사람은 즉시 처형됩니다. |
|  | 마술사 | 악마는 당신을 하수인으로 생각합니다. 하수인들은 당신을 악마로 생각합니다. |

OUTSIDERS

| | | |
|--|------|--|
|  | 주정뱅이 | 자신이 주정뱅이라는 사실을 모르며, 마을주민 중 하나라고 착각하고 있습니다. |
|  | 온둔자 | 죽은 상태에서도, 다른 참가자의 능력에 의해 악한 진영, 하수인, 또는 악마로 간주될 수 있습니다. |
|  | 성자 | 낮에 투표로 처형되면 당신의 팀은 패배합니다. |
|  | 아가씨 | 모든 하수인은 당신이 게임에 있다는 것을 알고 있습니다. 하수인이 공개적으로 당신을 맞추면(한 번), 당신의 팀이 패배합니다. |

MINIONS

| | | |
|--|--------|---|
|  | 하피 | 매일 밤 2명의 참가자를 선택합니다. 다음날 첫번째 참가자는 두번째 참가자가 악마라고 광적으로 설득해야 합니다. 그렇지 않으면 둘 중 한명은 죽을 수 있습니다. |
|  | 폭탄광 | 당신이 처형되면, 3명을 제외한 모든 참가자가 죽습니다. 10초 후, 가장 많은 참가자가 가리키는 참가자가 죽습니다. |
|  | 진홍의 여인 | 악마가 죽을 때 생존자가 5명 이상이면 당신은 새로운 악마가 됩니다. (여행자는 생존자 수에서 제외) |
|  | 과학자 | 악마는 (취하거나 중독된 상태라도) 게임에 등장하지 않은 선한 캐릭터의 능력을 가집니다. 당신과 악마 둘 다 어떤 능력인지 알고 있습니다. |
|  | 남작 | 게임에 외부인 2명이 추가로 참여합니다. [외부인 +2] |

DEMONS

| | | |
|--|-------|--|
|  | 푸카 | 매일 밤, 참가자 한 명을 선택해 중독시킵니다. 이전에 당신에게 중독된 참가자는 사망하고, 중독이 풀립니다. |
|  | 임프 | 매일 밤*, 한 명을 선택해 사망시킵니다. 이 능력으로 자결할 경우, 하수인 중 한 명이 새로운 임프가 됩니다. |
|  | 비거모티스 | 매일 밤* 한 명을 선택해 죽입니다. 당신이 죽인 하수인은 자신의 능력을 유지하며, 그와 이웃한 마을 주민 중 한 명이 중독됩니다. [외부인 -1] |