






















| | | |
|--|---------------|---|
|  | 노련한 선원 | 게임 시작 시 5개의 캐릭터를 알게 됩니다. 2개는 게임에 참가중인 캐릭터, 3개는 게임에 참가중이지 않은 캐릭터입니다. |
|  | 항해사 | 게임 시작 시 3명의 플레이어를 알게 됩니다. 마을주민 1명, 외부인 1명, 하수인 1명입니다. (순서 임의) [외부인 -1 또는 +1] |
|  | 갑판장 | 게임 시작 시 연달아 앉아있는 선한 진영 플레이어들 중 가장 큰 그룹의 인원 수를 알게 됩니다. |
|  | 갑판원 | 게임 시작 시 게임 중인 캐릭터 하나를 알게 됩니다. 만약 오늘 당신이 알게 된 캐릭터가 처형되어 죽었다면, 오늘 밤 다른 진영의 게임 중인 캐릭터 하나를 알게 됩니다. |
|  | 선장 | 매일 밤*, 자신을 제외한 2명의 플레이어를 선택합니다. 첫 번째 플레이어가 오늘 밤 죽는다면, 대신 두 번째 플레이어가 죽습니다. 만약 악마가 이 능력으로 죽게 된다면, 오늘 밤의 죽음은 이야기꾼이 정합니다. |
|  | 카리브 해적 | 매일 밤*, 자신을 제외한 두명의 플레이어를 선택합니다. 만약 둘의 진영이 서로 다르다면, 당신은 죽습니다. |
|  | 푼내기 선원 | 매일 밤*, 만약 당신이 오늘 하수인을 지명했다면, 당신은 죽습니다. |
|  | 여급 | 매일 낮 이야기꾼으로부터 비밀리에 살아있는 이웃 플레이어들에 대한 진실된 정보를 하나 얻을 수 있습니다. |
|  | 사략선 해적 | 매일 낮 이야기꾼으로부터 과제를 받을 수 있습니다. 매일 밤*, 이전 과제를 완료했다면 게임 중인 캐릭터 하나를 알게 됩니다. |
|  | 1등 항해사 | 게임에서 한 번, 밤에 (L), (S), (I)를 선택하면 게임 중인 캐릭터들의 이름에 해당 글자가 포함된 수를 알게 됩니다. |
|  | 화약 운반수 | 첫째 날, 공개적으로 2명의 플레이어를 선택합니다. 둘 중 하나가 하수인이라면, 당신과 선택된 하수인은 오늘 밤 죽습니다. |
|  | 지중해 해적 | 밤에 죽으면 플레이어 한 명과 마을주민 직업 하나를 선택합니다. 선택된 플레이어가 악마가 아니라면 그 마을주민으로 변경됩니다. |
|  | 소라게 | 생존자가 3명만 남았을 때 당신이 한 번도 플레이어를 지명한 적이 없다면: 소라게 팀이 승리하게 [외부인 +1] |





OUTSIDERS

| | | |
|--|------------|---|
|  | 따개비 | 첫날 밤, 플레이어 한 명을 선택하며 선택한 플레이어가 투표할 때만 투표할 수 있습니다. 당신이 죽더라도, 선택한 플레이어가 이기는 경우 승리합니다. |
|  | 딸기코 | 당신은 마을주민이라고 생각하지만, 사실은 딸기코입니다. 당신은 악한 진영으로 감지되며 하수인 또는 외부인으로 보일 수 있습니다. |
|  | 인어 | 인어와 악마를 제외하고 인어를 지명한 사람은 인어가 다시 지명될 때까지 만취 상태가 됩니다. 이는 인어가 죽은 후에도 유지됩니다. |
|  | 밀항자 | 게임에 참가중인 마을주민 중 하나라고 광적으로 설득한다면 당신은 밤에 죽지 않습니다. 당신이 죽으면, 모든 하수인들은 매일 밤 그리모어를 봅니다. |

MINIONS

| | | |
|--|---------------|--|
|  | 비밀 여사제 | 악한 플레이어가 낮에 악마를 지명하면, 지명된 악마는 당신과 캐릭터를 교체하고 다음날 아침까지 '중독'됩니다. 생존자가 4명 이하라면 이 능력을 잃습니다. |
|  | 엔데드 해적 | 처형되어 죽은 날 밤, 살아있는 선한 이웃 중 한 명을 선택해서 죽일 수 있습니다. |
|  | 바다 정령 | 첫날 밤 선한 플레이어 한 명을 선택하여 중독시킵니다. 중독된 선한 플레이어를 포함 3명만 살아남은 경우, 당신이 이미 죽었더라도 당신의 팀이 승리합니다. 선한 플레이어 1명은 바다 정령이 게임에 참가중임을 알고 있습니다. |
|  | 살점 포식자 | 매일 밤, 플레이어 한 명을 선택할 수 있습니다. 해당 플레이어의 마을주민 능력은 다음 밤이 되기전까지 거짓 정보를 제공합니다. 만약 그날 밤에 죽어야 할 플레이어라면, 하루 뒤 밤에 죽게 됩니다. |

DEMONS

| | | |
|--|-------------|--|
|  | 크라켄 | 매일 밤*, 플레이어 한 명을 선택해서 죽입니다. 처음 외부인을 죽였을 경우, 그 외부인의 살아있는 선한 이웃 중 한 명이 함께 죽습니다. [외부인 -1 또는 +1] |
|  | 칼립소 | 매일 밤, 3명의 플레이어를 선택합니다. 전날 밤에 첫 번째로 선택했던 플레이어가 죽습니다. 만약 그 플레이어가 오늘 처형되었다면, 나머지 두 명이 오늘 밤에 죽습니다. |
|  | 루살카 | 당신은 자신의 능력이 무엇인지 모르지만, 매일 밤 힌트를 얻습니다. 선한 플레이어 1명이 당신의 능력을 알고 있습니다. 그 사람이 루살카가 게임에 있다는 것을 밝힐 경우 당신은 자신의 능력을 알게 됩니다. |
|  | 우미보즈 | 매일 밤*, 한 명을 선택해서 죽입니다. 두 우미보즈가 서로 다른 대상을 고르면 능력은 발동되지 않습니다. 당신은 하수인처럼 보일 수 있습니다. [하수인 중 한 명을 우미보즈로 변경] |