

	해리 포터	어둠의 군주에 의해 처음으로 죽임을 당할 때, 죽지 않고 모든 악의 세력이 다음날까지 취한 상태가 됩니다. 어둠의 군주는 당신이 게임에 참여하고 있다는 것을 압니다. [+1 호크룩스]
	론 위즐리	매일 밤 악의 세력이 선택한 플레이어 한 명을 알 수 있습니다.
	헤르미온느	플레이어 한 명을 선택하여 마을 주민, 외부인, 하수인 중 하나임을 알고 게임을 시작합니다. 어둠의 군주는 마을 주민으로 보입니다. 낮에 누군가의 발언을 공개적으로 정정하면 이야기꾼이 그날 밤 추가 능력 사용 기회를 줄 수 있습니다.
	네빌 룽바텀	게임 중 한 번, 낮에 공개적으로 플레이어 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 플레이어가 하수인이라면 죽습니다.
	덤블도어	밤에 죽으면 플레이어 한 명을 선택할 수 있고, 선택된 플레이어는 당신의 정체를 알게 됩니다. 선택된 플레이어가 악의 세력이라면 내일 낮과 밤까지 취한 상태가 됩니다.
	스네이프	매일 밤 자신을 제외한 플레이어 한 명을 선택합니다. 선택된 플레이어는 그날 밤부터 내일 낮까지 하수인의 능력으로부터 보호됩니다.
	해그리드	매일 밤 플레이어 한 명을 선택하여 론, 헤르미온느, 해리인지 알게됩니다. 만약 셋 중 하나라면 호크룩스를 가지고 있는지도 알게됩니다. (1 = 있음, 0 = 없음)
	루나 러브굿	매일 낮에 이야기꾼을 찾아가면 플레이어 두 명을 알게 됩니다. 그 중 한 명은 이야기꾼이 생각하기에 어제 낮/밤동안 선한 팀에 가장 긍정적인 영향을 준 플레이어입니다.
	시리우스 블랙	인간 형태로 시작합니다. 매일 밤 취함/중독 상태더라도 애니마구스로 변신할 수 있지만, 다시 인간이 될 순 없습니다. 애니마구스일 땐 처형으로만 죽습니다. 인간일 때 밤에 죽으면 플레이어 두 명을 선택하고, 그 중 몇 명이 악의 세력이거나 호크룩스를 갖고 있는지 알게됩니다.
	맥고나걸	매일 밤, 마을 주민 직업 하나를 선택할 수 있습니다. 그날 밤에만 그 직업의 능력을 얻습니다. 만약 선택한 마을 주민이 게임에 참가중이라면 그 마을주민은 당신이 죽을 때까지 취한 상태가 됩니다. (중복 직업 선택 불가)
	리무스 루핀	매일 밤* 생존자 중 한 명을 선택합니다. 선하다면 그 플레이어는 내일 밤에 죽고, 악하다면 당신은 그날 밤 취한 상태가 됩니다. 당신의 능력으로 인해 누군가가 죽는 밤에는 다른 플레이어들은 죽을 수 없습니다.
	매드아이 무디	매일 어제와 다른 플레이어를 악하다고 광적으로 설득한다면, 그날 밤 그 플레이어의 진영을 알 수도 있습니다.
	폭스	당신의 이웃은 중독되지 않습니다. 밤에 죽으면 당신을 죽인 플레이어의 직업 유형을 알 수 있고 다음 날 밤이 시작되면 부활합니다. 부활 후 능력을 잃습니다.

OUTSIDERS

	도비	주인이 될 플레이어를 선택하고 시작합니다. 주인이 죽을 위험에 처하면 대신 당신이 죽습니다. 주인은 이야기꾼에게 가서 당신을 자유롭게 해줄 수 있고, 자유가 되면 밤에 다시 이 능력을 사용할 수 있습니다.
	드레이코 말포이	악으로 시작합니다. 매일 밤 루시우스 말포이와 해리 포터 중 살아있는 사람은 당신이 누구인지 추측할 수 있습니다. 먼저 맞힌 사람의 진영으로 영구적으로 바뀝니다. 루시우스가 먼저 추측합니다.
	록하트	마을 주민이라고 착각하고 있습니다. 낮에 능력을 사용했다고 주장하거나 시도하면 처형 당할 수 있습니다. 거짓말이더라도 마찬가지입니다.
	스캐버스	매일 낮 자신을 제외한 생존자 중 한 명의 선한 역할을 공개적으로 추측해야 합니다. 틀리면 마지막으로 추측했던 선한 생존자는 스캐버스가 다시 추측할 때까지 취한 상태가 될 수 있습니다. 모든 생존자를 추측하면 스캐버스는 영구적으로 취한 상태가 됩니다. 이 능력은 죽어도 계속됩니다.

MINIONS

	루시우스 말포이	모든 능력에 거짓으로 감지될 수 있습니다. [+1 외부인, +1 드레이코 말포이]
	바실리스크	매일 밤 플레이어 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 플레이어가 자신의 능력으로 그날 밤에 깨어날 예정이었다면 죽고, 깨어나지 않았다면 당신이 살아있는 동안 깨어날 수 없게 됩니다. 깨어날 때마다 이 사실을 알게 됩니다. 선택한 플레이어가 해리 포터라면 대신 당신이 죽습니다.
	벨라트릭스	2일차 밤 이후, 지명 전에 벨라트릭스라고 주장할 수 있습니다. 주장하면 선한 플레이어 한 명이 어떤 이유로든 죽지 않을 상황이어도 죽습니다. 처형당할 때 다른 생존한 악의 세력이 모두 투표하지 않으면 죽지 않습니다.
	내기니	호크룩스를 가지고 시작합니다. 매일 밤 플레이어 한 명을 선택해 그날 밤부터 다음 날 낮까지 중독시킵니다. 네빌을 선택하면 네빌은 이 사실을 알게 됩니다.
	그린델왈드	매일 밤* 죽은 사람을 선택해서 그 사람의 능력을 사용할 수 있습니다. 어둠의 군주가 처형되더라도 하룻밤 더 진행합니다. 밤에 어둠의 군주를 선택하면, 새 어둠의 군주가 되며 죽음은 이야기꾼이 정합니다. (어둠의 군주가 될 뿐 그린델왈드라는 직업은 유지)

DEMONS

	볼드모트 경	매일 밤*, 한 명을 선택해 죽입니다. (기본 하수인 수 - 1)만큼 선한 플레이어들이 호크룩스를 갖고, 어둠의 군주는 누가 가졌는지 알고 시작합니다. 어둠의 군주는 모든 호크룩스가 파괴되어야 죽을 수 있습니다. 호크룩스를 가진 선한 플레이어가 죽거나 처형되면 호크룩스가 대신 파괴됩니다. [내기니 추가]
	죽음을 먹는 자들	매일 밤*, 모든 생존한 하수인들이 죽일 사람을 정합니다. 모든 하수인이 죽으면 게임이 끝납니다. 모든 하수인들은 악한 마을주민 직업을 알고 시작합니다. [악한 마을주민 +1]
	톰 리들	매일 밤*, 한 명을 선택해 죽입니다. 외부인을 선택했다면 한 명 더 선택할 수 있습니다. [외부인 +1]
	그 사람	매일 밤* 한 명을 선택해 죽입니다. 자살하면 하수인 한 명이 어둠의 군주가 됩니다. 금기어를 알고 시작하며, 선한 플레이어가 그 단어를 말하면 죽을 수 있습니다.