

	요리사	서로 인접한 악한 참가자 쌍의 수를 알고 시작합니다.
	조사관	두 참가자 중 한 명이 특정 하수인임을 알고 시작합니다.
	할머니	당신은 선한 참가자 한 명과 그의 캐릭터를 알고 시작합니다. 악마가 그 참가자를 죽이면, 당신도 함께 죽습니다.
	기구조종사	매일 밤, 당신은 전날 밤과 다른 유형의 캐릭터인 참가자를 알게 됩니다. [외지인 +0 또는 +1]
	뱀 조련사	매일 밤 생존자 중 한 명을 선택합니다. 만약 악마를 선택하면, 당신과 악마는 서로의 직업과 진영을 바꾸고 악마였던 사람은 중독 상태가 됩니다.
	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.
	점쟁이	매일 밤, 참가자 2명을 지목하면 그중에 악마가 있는지 알 수 있습니다. 단, 선한 진영 참가자 1명이 악마로 간주됩니다.
	도박사	매일 밤*, 참가자 1명을 선택하고 그의 캐릭터를 추측합니다. 추측이 틀리면, 당신은 죽습니다.
	천재	매일 낮에 이야기꾼을 찾아가 두 가지 정보를 들을 수 있습니다. 하나는 진실이고 다른 하나는 거짓입니다.
	철학자	게임 중 한 번, 밤에 선한 캐릭터 하나를 선택하여 그 능력을 얻습니다. 만약 해당 캐릭터가 게임에 참여 중이라면, 그 캐릭터는 취한 상태가 됩니다.
	식인종	당신은 최근 처형된 사람의 능력을 가집니다. 그 사람이 악하다면, 선한 참가자가 처형으로 죽을 때까지 당신은 중독됩니다.
	기억상실자	당신은 자신의 능력이 무엇인지 모릅니다. 매일, 비공개로 자신의 능력이 무엇인지 추측하세요: 당신은 얼마나 정확한지 알게 됩니다.
	까마귀 사육사	밤에 죽으면, 깨어나서 참가자 한 명을 선택해서 그 참가자의 직업을 알아낼 수 있습니다.

OUTSIDERS

	미치광이	당신은 자신이 악마라고 생각하지만, 그렇지 않습니다. 진짜 악마는 당신이 누구인지 알고, 당신이 밤에 누구를 선택하는지 알고 있습니다.
	주정뱅이	자신이 주정뱅이라는 사실을 모르며, 마을주민 중 하나라고 착각하고 있습니다.
	은둔자	죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 악한 진영, 하수인, 또는 악마로 간주될 수 있습니다.
	연인	당신이 사망하면 한 명의 참가자가 그 이후로 취한 상태가 됩니다.
	돌연변이	외지인이라는 사실을 밝힐 경우 처형당할 수 있습니다.

MINIONS

	대부	현재 어떤 외지인들이 게임에 참여 중인지 알고 시작합니다. 만약 낮에 외지인이 죽으면, 그날 밤 한 명을 선택해 죽일 수 있습니다. [외지인 -1 또는 +1]
	세레노부스	매일 밤, 한 명의 참가자와 선한 진영의 캐릭터 하나를 지정합니다. 지정된 참가자는 다음날 광적으로 자신이 그 캐릭터라고 다른 이들을 설득해야 하며, 그러지 않으면 처형될 수 있습니다.
	곰보할멈	매일 밤*, 참가자 한 명을 선택해 게임에 없는 다른 직업으로 바꿀 수 있습니다. 만약 이 능력으로 악마가 새로 만들어진다면, 그날 밤 누가 죽을지는 이야기꾼이 정합니다.
	과부	첫날밤 그리모어를 보고 한 명을 선택해서 중독시킵니다. 1명의 선한 참가자는 과부가 게임에 있다는 것을 알고 시작합니다.

DEMONS

	임프	매일 밤*, 참가자 한 명을 선택해 죽입니다. 만일 자기 자신을 선택한다면 자신은 죽고 다른 하수인을 임프로 만듭니다.
	비거모티스	매일 밤*, 참가자 한 명을 선택해 죽입니다. 당신에 의해 죽은 하수인은 자신의 능력을 유지하며, 그와 이웃한 마을 주민 중 한 명이 중독됩니다. [외지인 -1]
	팡구	매일 밤*, 참가자 한 명을 선택해 죽입니다. 이 능력으로 외지인을 처음 죽이면, 그 외지인은 사악한 팡구로 변하고 당신이 대신 죽습니다. [외지인 +1]