



예술가

게임에서 단 한 번, 낮 동안 이야기꾼에게 비밀리에 예/아니오로 답할 수 있는 질문을 할 수 있습니다.



시계공

첫날 밤 악마와 가장 가까운 하수인 사이의 거리를 알 수 있습니다. (바로 옆자리는 1)



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.



꽃집 소녀

매일 밤* 당신은 악마가 오늘 투표에 참여했는지 알 수 있습니다.



저글러

첫날에 최대 5명의 플레이어의 직업을 공개적으로 추측할 수 있습니다. 그날 밤 자신이 몇 개나 맞혔는지 알게 됩니다.



수학자

매일 밤, 다른 이의 능력으로 인해 비정상적으로 작동한 능력의 개수를 알 수 있습니다. (그 날 새벽부터 계산)



예언자

매일 밤*, 사망한 플레이어 중 몇 명이 악한 진영인지 알 수 있습니다.



철학자

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



현자

밤에 악마에게 죽임을 당하면 깨어나서 두 명의 플레이어를 알게 됩니다. 그중 한 명이 당신을 죽인 악마입니다.



자폐증 천재

매일 낮에 이야기꾼을 찾아가 두 가지 정보를 들을 수 있습니다. 한 가지는 진실이고 다른 한 가지는 거짓입니다.



재봉사

게임 중 한 번, 밤에 자신을 제외한 두 명의 플레이어를 선택하여 그들이 같은 진영인지 알아낼 수 있습니다.



뱀 조련사

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



마을 포고꾼

매일 밤*, 그날 낮에 하수인이 누군가를 지명했는지 알 수 있습니다.

OUTSIDERS



이발사

당신이 낮이나 밤에 사망하면, 악마는 다른 악마를 제외한 두 명의 플레이어를 선택해 그들의 역할을 바꿀 수 있습니다.



얼뜨기

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



돌연변이

외부인이라는 사실을 밝힐 경우 처형당할 수 있습니다.



연인

당신이 사망하면 한 명의 플레이어가 그 이후로 취한 상태가 됩니다.

MINIONS



세레노부스

매일 밤, 한 명의 플레이어와 선한 진영의 캐릭터 하나를 지정합니다. 지정된 플레이어는 다음날 광적으로 자신이 그 캐릭터라고 다른 이들을 설득해야 하며, 그러지 않으면 처형될 수 있습니다.



악한 쌍둥이

당신과 상대 진영의 한 플레이어는 서로의 정체를 알게 됩니다. 선한 쌍둥이가 처형되면 악한 진영이 승리합니다. 두 쌍둥이가 모두 살아있는 한 선한 진영은 승리할 수 없습니다.



곰보 할멈

매일 밤* 플레이어를 한 명을 선택해 게임에 없는 다른 캐릭터로 바꿀 수 있습니다. 만약 이 능력으로 악마가 새로 만들어진다면, 그날 밤 누가 죽을지는 이야기꾼이 정합니다.



마녀

매일 밤 한 명을 저주할 수 있습니다. 저주받은 자가 다음날 누군가를 지명하면 죽게 됩니다. 단, 생존자가 3명일 경우 능력이 사라집니다.

DEMONS



팡구

매일 밤* 한 명을 선택하여 죽입니다. 이 능력으로 외부인을 처음 죽이면, 그 외부인은 사악한 팡구로 변하고 당신이 대신 죽습니다. [외부인 +1]



노다시

매일 밤* 한 명의 플레이어를 선택하면 그 플레이어는 사망합니다. 당신과 인접한 두 명의 마을 주민은 중독 상태가 됩니다.



비거모티스

매일 밤* 한 명의 플레이어를 선택하여 죽입니다. 당신이 죽인 하수인은 자신의 능력을 유지하며, 그와 이웃한 마을 주민 중 한 명이 중독됩니다. [외부인 -1]



불독스

매일 밤* 한 명의 플레이어를 선택하여 죽입니다. 마을 주민의 능력은 거짓 정보를 제공합니다. 매일 아무도 처형되지 않으면 악이 승리합니다.