현상금 사냥꾼



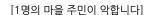
게임 시작 시 서로 인접해 있는 악한 진영 참가자 쌍의 수를 알 수 있습니다. 요리사



귀족 당신은 처음에 3명의 참가자를 알고 시작하며, 그 중 오직 1명만이 악합니다.



당신은 처음에 1명의 악한 참가자를 알고 시작합니다. 당신이 알고 있는 참가자가 죽으면, 오늘 밤 다른 악한 참가자를 알게 됩니다.





기구조종사 매일 밤, 당신은 전날 밤과 다른 유형의 캐릭터인 참가자를 알게 됩니다. [외부인 +0 또는 +1]



설교자 매일 밤, 참가자 한 명을 선택합니다: 선택된 하수인은 이것을 알게 됩니다. 선택된 모든 하수인들은 능력이 없습니다.



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



도박사 매일 밤*, 참가자 1명을 선택하고 그의 캐릭터를 추측합니다. 추측이 틀리면, 당신은 죽습니다.



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



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



성결자 게임 중 처음으로 누군가가 당신을 낮에 처형 후보로 지명했을 때, 그 지명자가 마을 주민이면 즉시 처형됩니다.



당신은 게임에 참가중이지 않은 하수인의 능력을 하나 얻습니다. 연금술사

OUTSIDERS



주정뱅이 당신은 자신이 주정뱅이라는 사실을 모르며, 마을 주민 중 하나라고 착각하고 있습니다.



이발사

은둔자

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



당신이 죽을 경우, 이야기꾼은 하수인의 능력을 하나 얻습니다. 역병의사



당신이 죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 악한 진영, 하수인, 또는 악마로 간주될 수 있습니다.



성자 당신이 낮 투표로 처형되면 당신의 팀은 패배합니다.

MINIONS

OFMONS



암살자 게임당 한 번, 밤에* 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 어떤 보호 능력이 있더라도 그 참가자는 반드시 죽습니다.



사이코패스 매일, 지명 전에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다: 그들은 죽습니다. 처형되면, 가위바위보에서 질 때만 죽습니다.



독살범 매일 밤, 참가자 한 명을 선택하면 그 참가자는 그날 밤부터 다음 날 낮까지 중독 상태가 됩니다.



고블린 당신이 지명되었을 때 공개적으로 자신이 고블린이라고 주장하고 그 날 처형된다면, 당신의 팀이 승리합니다.



현재 어떤 외부인들이 게임에 참여 중인지 알고 시작합니다. 만약 낮에 외부인이 죽으면, 그날 밤 한 명을 선택해 죽일 수 있습니다. 대부



[외부인 -1 또는 +1]



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



매일 밤*, 참가자 한 명을 선택하세요: 그 참가자는 사망합니다. [당신이 어떤 참가자가 어떤 하수인이 될지 선택합니다. 외부인 -?,



매일 밤*, 참가자 한 명을 지목하면 그 참가자가 사망합니다. [악마 진영은 모두 나란히 앉아있고, 당신이 그들 가운데 위치합니다. 티폰의 군주 하수인이 1명 추가되며, 외부인 수가 늘어나거나 줄어들 수 있습니다.]



임프 매일 밤*, 한 명을 선택해 죽입니다. 이 능력으로 자결할 경우, 하수인 중 한 명이 새로운 임프가 됩니다.