





















	<b>사서</b>	두 참가자 중 한 명이 특정 외부인임을 알거나, 이방인이 없음을 알고 시작합니다.
	<b>시계공</b>	첫날 밤 악마와 가장 가까운 하수인 사이의 거리를 알 수 있습니다. (바로 옆자리는 1)
	<b>할머니</b>	당신은 선한 참가자 한 명과 그의 캐릭터를 알고 시작합니다. 악마가 그 참가자를 죽이면, 당신도 함께 죽습니다.
	<b>점쟁이</b>	매일 밤, 참가자 2명을 지목하면 그중에 악마가 있는지 알 수 있습니다. 단, 선한 진영 참가자 1명이 악마로 간주됩니다.
	<b>초민감자</b>	매일 밤, 당신의 좌우에 있는 생존자들 중 악한 진영의 수를 알 수 있습니다.
	<b>수도사</b>	매일 밤*, 자신을 제외한 참가자 한 명을 선택합니다. 그 참가자는 오늘 밤 악마로부터 안전합니다.
	<b>장의사</b>	매일 밤*, 그날 낮에 처형된 참가자의 직업을 알아낼 수 있습니다.
	<b>도박사</b>	매일 밤*, 참가자 1명을 선택하고 그의 캐릭터를 추측합니다. 추측이 틀리면, 당신은 죽습니다.
	<b>예술가</b>	게임에서 단 한 번, 낮 동안 이야기꾼에게 비밀리에 예/아니오로 답할 수 있는 질문을 할 수 있습니다.
	<b>처단자</b>	게임 중 한 번, 낮에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 참가자가 악마라면 즉시 사망합니다.
	<b>어릿광대</b>	당신은 처음 죽을 때, 죽지 않습니다.
	<b>까마귀 사육사</b>	밤에 죽으면, 깨어나서 참가자 한 명을 선택해서 그 참가자의 직업을 알아낼 수 있습니다.
	<b>시장</b>	생존자가 3명 남았을 때 처형이 발생하지 않으면 당신 팀이 승리합니다. 밤에 당신이 죽을 경우, 다른 참가자가 대신 죽을 수 있습니다.


## OUTSIDERS

	<b>주정뱅이</b>	자신이 주정뱅이라는 사실을 모르며, 마을주민 중 하나라고 착각하고 있습니다.
	<b>은둔자</b>	죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 악한 진영, 하수인, 또는 악마로 간주될 수 있습니다.
	<b>성자</b>	낮에 투표로 처형되면 당신의 팀은 패배합니다.
	<b>달의 아이</b>	자신이 죽었다는 사실을 알게 되면, 공개적으로 살아있는 참가자 1명을 선택합니다. 그가 선한 참가자라면, 오늘 밤 그는 죽습니다.

## MINIONS

	<b>남작</b>	게임에 외부인 2명이 추가로 참여합니다. [외부인 +2]
	<b>독살범</b>	매일 밤, 참가자 한 명을 선택해서 그날 밤부터 다음 날 낮까지 중독 상태로 만듭니다.
	<b>암살자</b>	게임당 한 번, 밤에* 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 어떤 보호 능력이 있더라도 그 참가자는 반드시 죽습니다.
	<b>악마의 대변인</b>	매일 밤, 살아있는 참가자 1명(어제와 다른)을 선택합니다. 그는 내일 처형되더라도 죽지 않습니다.
	<b>스파이</b>	매일 밤, 그리모어를 확인할 수 있습니다. 죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 선한 진영, 마을 주민, 또는 외부인으로 간주될 수 있습니다.
	<b>진홍의 여인</b>	악마가 죽을 때 생존자가 5명 이상이면 당신은 새로운 악마가 됩니다. (여행자는 생존자 수에서 제외)

## DEMONS

	<b>임프</b>	매일 밤*, 한 명을 선택해 사망시킵니다. 이 능력으로 자결할 경우, 하수인 중 한 명이 새로운 임프가 됩니다.
--	-----------	--