



요리사

서로 인접한 악한 참가자 쌍의 수를 알고 시작합니다.



귀족

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



세탁부

두 참가자 중 한 명이 특정 마을주민임을 알고 시작합니다.



사서

두 참가자 중 한 명이 특정 외지인임을 알거나, 외지인이 없음을 알고 시작합니다.



픽시

당신은 처음에 게임에 있는 마을 주민 1명을 알고 시작합니다. 당신이 이 캐릭터라고 미쳐 있었다면, 그들이 죽을 때 그들의 능력을 얻습니다.



초민감자

매일 밤, 당신의 좌우에 있는 생존자들 중 악한 진영의 수를 알 수 있습니다.



점쟁이

매일 밤, 참가자 2명을 지목하면 그중에 악마가 있는지 알 수 있습니다. 단, 선한 진영 참가자 1명이 악마로 간주됩니다.



수도사

매일 밤*, 자신을 제외한 참가자 한 명을 선택합니다. 그 참가자는 오늘 밤 악마로부터 안전합니다.



처단자

게임 중 한 번, 낮에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 참가자가 악마라면 즉시 사망합니다.



군인

악마의 모든 능력은 당신에게 통하지 않습니다.



식인종

당신은 최근 처형된 사람의 능력을 가집니다. 그 사람이 악하다면, 선한 참가자가 처형으로 죽을 때까지 당신은 중독됩니다.



까마귀 사육사

밤에 죽으면, 깨어나서 참가자 한 명을 선택해서 그 참가자의 직업을 알아낼 수 있습니다.



시장

생존자가 3명 남았을 때 처형이 발생하지 않으면 당신 팀이 승리합니다. 밤에 당신이 죽을 경우, 다른 참가자가 대신 죽을 수 있습니다.



성결자

낮에 처형 후보로 처음 지명되었을 때, 당신을 지명한 사람이 마을주민이라면 그 사람은 즉시 처형됩니다.



오우거

첫날 밤, 자신 외의 참가자 한 명을 선택합니다. 어느 쪽인지 모른 채 그와 같은 진영이 되며, 취하거나 중독되어도 이 능력은 반드시 적용됩니다.



주정뱅이

자신이 주정뱅이라는 사실을 모르며, 마을주민 중 하나라고 착각하고 있습니다.



은둔자

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



성자

낮에 투표로 처형되면 당신의 팀은 패배합니다.



독살범

매일 밤, 참가자 한 명을 선택해서 그날 밤부터 다음 날 낮까지 중독 상태로 만듭니다.



스파이

매일 밤, 그리모어를 확인할 수 있습니다. 죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 선한 진영, 마을 주민, 또는 외지인으로 간주될 수 있습니다.



꼭두각시

당신은 자신이 선한 캐릭터라고 생각하지만 그렇지 않습니다. 악마는 당신이 누구인지 알고 있습니다. [당신은 악마와 이웃합니다]



진홍의 여인

악마가 죽을 때 생존자가 5명 이상이면 당신은 새로운 악마가 됩니다. (여행자는 생존자 수에서 제외)



남작

게임에 외지인 2명이 추가로 참여합니다. [외지인 +2]



임프

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