






















TOWNSFOLK

	시계공	첫날 밤 악마와 가장 가까운 하수인 사이의 거리를 알 수 있습니다. (바로 옆자리는 1)
	할머니	당신은 선한 참가자 한 명과 그의 캐릭터를 알고 시작합니다. 악마가 그 참가자를 죽이면, 당신도 함께 죽습니다.
	사서	두 참가자 중 한 명이 특정 외부인임을 알거나, 이방인이 없음을 알고 시작합니다.
	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.
	구마사제	매일 밤*, 어제와 다른 참가자 한 명을 선택합니다. 만약 악마가 선택되면, 악마는 당신의 정체를 알게 되고 오늘 밤 깨어날 수 없습니다.
	꽃파는 소녀	매일 밤* 당신은 악마가 오늘 투표에 참여했는지 알 수 있습니다.
	예언자	매일 밤*, 사망한 참가자 중 몇 명이 악한 진영인지 알 수 있습니다.
	장 의사	매일 밤*, 그날 낮에 처형된 참가자의 직업을 알아낼 수 있습니다.
	예술가	게임에서 단 한 번, 낮 동안 이야기꾼에게 비밀리에 예/아니오로 답할 수 있는 질문을 할 수 있습니다.
	처단자	게임 중 한 번, 낮에 공개적으로 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 선택된 참가자가 악마라면 즉시 사망합니다.
	재봉사	게임 중 한 번, 밤에 자신을 제외한 두 명의 참가자를 선택하여 그들이 같은 진영인지 알아낼 수 있습니다.
	수도사	매일 밤*, 자신을 제외한 참가자 한 명을 선택합니다. 그 참가자는 오늘 밤 악마로부터 안전합니다.



OUTSIDERS

	미치광이	당신은 자신이 악마라고 생각하지만, 그렇지 않습니다. 진짜 악마는 당신이 누구인지 알고, 당신이 밤에 누구를 선택하는 지 알고 있습니다.
	돌연변이	외부인이라는 사실을 밝힐 경우 처형당할 수 있습니다.
	연인	당신이 사망하면 한 명의 참가자가 그 이후로 취한 상태가 됩니다.
	은둔자	죽은 후에도 다른 사람의 능력에는 악한 진영, 하수인, 또는 악마로 간주될 수 있습니다.

MINIONS

	대부	현재 어떤 외부인들이 게임에 참여 중인지 알고 시작합니다. 만약 낮에 외부인이 죽으면, 그날 밤 한 명을 선택해 죽일 수 있습니다. [외부인 -1 또는 +1]
	암살자	게임당 한 번, 밤에* 참가자 한 명을 선택할 수 있습니다. 어떤 보호 능력이 있더라도 그 참가자는 반드시 죽습니다.
	진홍의 여인	악마가 죽을 때 생존자가 5명 이상이면 당신은 새로운 악마가 됩니다. (여행자는 생존자 수에서 제외)
	꼭두각시	당신은 자신이 선한 캐릭터라고 생각하지만 그렇지 않습니다. 악마는 당신이 누구인지 알고 있습니다. [당신은 악마와 이웃합니다]

DEMONS

	노다시	매일 밤* 한 명을 선택해 죽입니다. 당신과 인접한 두 명의 마을 주민은 중독 상태가 됩니다.
	푸카	매일 밤, 참가자 한 명을 선택해 중독시킵니다. 이전에 당신에게 중독된 참가자는 사망하고, 중독이 풀립니다.