



TOWNSFOLK



Bibliotecario

Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero en particular. (O que hay cero en juego.)



Detective

Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.



Relojero

Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.



Shugenja

Comienzas sabiendo si el jugador del equipo malo más cerca de ti está en dirección horaria o anti-horaria. Si es equidistante, la info es arbitraria.



Émpata

Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.



Camarera

Cada noche, escoge a dos jugadores vivos (no tú mismo): aprendes cuántos despertaron esta noche gracias a su habilidad.



Soñador

Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Viajeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo, 1 de ellos es correctos.



Prodigio

Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa.



Velador

Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende quién eres.



Artista

Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.



Cazador

Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.



Costurera

Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.



Filósofo

Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.

OUTSIDERS



Soplón

Los Minions comienzan informados de 3 personajes que no están en juego.



Ogro

En tu 1ra noche, escoge a un jugador (no tú mismo): eres de su equipo (no sabes cuál) aún si estás borracho o envenenado.



Reclusa

Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.



Mutante

Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.

MINIONS



Espía

Cada noche, vez el Grimoire. Puede que te registres con el equipo bueno y como un Aldeano o Forastero, aún muerto.



Cerenovus

Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o puede que sea ejecutado.



Barón

Hay Forasteros extra en el juego. [+2 Forasteros]



Marioneta

Piensas que eres un personaje del equipo bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [El Demonio está a tu lado]

DEMONS



Pukka

Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado. El jugador previamente envenenado muere y se cura.