























TOWNSFOLK

	Detective	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.
	Chef	Comienzas sabiendo cuántos pares de jugadores del equipo malo están sentados juntos.
	Abuelita	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, mueres también.
	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.
	Hipnotizador	Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después se envenena.
	Aeronauta	Cada noche, aprendes un jugador de una categoría diferente al de anoche. [+0 o +1 Forastero]
	Vidente	Cada noche, escoge a 2 jugadores: aprendes si alguno de ellos es el Demonio. Hay un jugador del equipo bueno que se registra como Demonio para ti.
	Ludópata	Cada noche*, escoge a un jugador y adivina su personaje: si adivinas mal, mueres.
	Prodigio	Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa.
	Amnésico	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, intenta adivinarla en privado: sabrás qué tan cerca estás de adivinarla.
	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.
	Cuida-Cuervos	Si te mueres en la noche, te despiertas para escoger a un jugador: aprendes su personaje.
	Caníbal	Tienes la habilidad del que más recientemente murió por ejecución. Si dicha persona es del equipo malo, estás envenenado hasta que alguien del equipo bueno muera por ejecución.




OUTSIDERS

	Querida	Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante.
	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.
	Borracho	No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.
	Lunático	Piensas que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién escoges en las noches.

MINIONS

	Viuda	En tu primera noche, mira el Grimoire y escoge a un jugador: está envenenado. Un jugador del equipo bueno sabe que hay una Viuda en juego.
	Padrino	Comienzas sabiendo cuáles Forasteros están en juego. Si 1 murió en el día, escoge a un jugador esta noche: se muere. [-1 o +1 Forastero]
	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.
	Hechicera	Cada noche*, escoge a un jugador y un personaje. Se convierte en ese personaje (si no está en juego). Si un Demonio es creado, las muertes esta noche son arbitrareas.

DEMONS

	Imp	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.
	Vigormortis	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Minions que mates mantienen su habilidad y envenenan a un Aldeano vecino. [-1 Forastero]
	Fang Gu	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. El primer Forastero que se muera así se convierte en un Fang Gu del equipo malo y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]