




















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

	<b>Querida</b>	Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante.
	<b>Reclusa</b>	Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.
	<b>Mutante</b>	Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.
	<b>Borracho</b>	No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.
	<b>Lunático</b>	Piensas que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién escoges en las noches.

MINIONS

	<b>Viuda</b>	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.
	<b>Padrino</b>	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]
	<b>Cerenovus</b>	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.
	<b>Hechicera</b>	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 arbitrarias.

DEMONS

	<b>Imp</b>	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.
	<b>Vigormortis</b>	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]