

	Cocinero	Empiezas descubriendo cuántos pares de jugadores MALVADOS hay sentados uno al lado del otro.
	Investigador	Empiezas descubriendo que 1 de 2 jugadores es un ESBIRRO en concreto.
	Lavandera	Empiezas descubriendo que 1 de 2 jugadores es un ALDEANO en concreto.
	Empática	Cada noche descubres cuántos de tus dos vecinos <u>VIVOS</u> son MALVADOS .
	Adivina	Cada noche elige a 2 jugadores: descubres si alguno es el DEMONIO . Hay un jugador bueno que percibes como DEMONIO .
	Enterrador	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución durante el día.
	Monje	Cada noche* elige a 1 jugador (no a ti mismo): esa noche estará a salvo del DEMONIO .
	Cazador	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador <u>VIVO</u> : si es el DEMONIO , muere de inmediato.
	Filósofo	Una vez por partida, durante la noche elige a un personaje BUENO : ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, pasa a estar borracho.
	Soldado	Estás a salvo del DEMONIO .
	Criacuervos	Si mueres por la noche, serás despertado para elegir a 1 jugador: descubres su personaje.
	Virgen	La primera vez que te nominen, si el que te nombra es un ALDEANO , es ejecutado de inmediato.

FORASTEROS

	Santo	Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.
	Recluso	Puedes ser percibido como MALVADO , tanto como ESBIRRO como DEMONIO , incluso muerto.
	Torpe	Cuando descubras que has muerto, elige a 1 jugador vivo públicamente: si es MALVADO tu bando pierde.
	Borracho	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un ALDEANO , pero no lo eres en realidad.

ESBIRROS

	Padrino	Empiezas descubriendo qué FORASTEROS hay en juego. Si muere alguno durante el día, por la noche elige a 1 jugador: muere. [-1 / +1 FORASTERO]
	Envenenador	Cada noche elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.
	Espía	Cada noche ves el Grimorio. Puedes ser percibido como BUENO , tanto como ALDEANO como FORASTERO , incluso muerto.
	Dama Escarlata	Si hay 5 o más jugadores vivos (los VIAJEROS no cuentan) y el DEMONIO muere, te conviertes en el DEMONIO .

DEMONIOS

	Pukka	Cada noche elige a 1 jugador: Estará envenenado. El anterior jugador envenenado muere y deja de estar envenenado.
	No Dashii	Cada noche* elige a 1 jugador: muere. Tus dos ALDEANOS vecinos están envenenados.
	Diablillo	Cada noche* elige a 1 jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un ESBIRRO se convierte en el DEMONIO

*No la primera noche