



Clockmaker
Relojero

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



Shugenja

Empiezas sabiendo si el jugador **malo** más cercano está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.



Pirate
Pirata

Empiezas sabiendo cuántos Piratas hay en juego. Si los únicos personajes **buenos** vivos son Piratas, ganan los **buenos**. **[+0 a +2 Piratas]**



Sailor
Marinero

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.



Town Crier
Pregonero

Cada noche* descubres si 1 **Esbirro** ha nominado hoy.



Tarotista

Cada noche* elige 1 jugador: descubres si su habilidad ha funcionado anormalmente alguna vez por otro personaje.



Profeta

Cada día puedes ir a hablar con el Narrador y decirle una palabra: el Narrador te dará 2 consejos relacionados con dicha palabra, uno de ellos **malo**.



Voyeur
Mirón

Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): si muere esta noche, todos los jugadores saben quién eres.



Enlightened One
Iluminado

Piensas que eres un **Forastero**, pero no lo eres. Si eres elegido o afectado por la habilidad de un jugador **malo**, te conviertes en un **Aldeano** que no esté en juego.



Suicida

Si el **Demonio** te mata, el **Demonio** muere la siguiente noche.



Poppy Grower
Cultivadora de opio

Las **Esbirros** y la **Demonia** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Scavenger
Carroñero

Si tus 2 vecinos han muerto, ocurre algo **bueno**.



Actor:lanterns
Actor

Todos los Actores os conocéis. Las condiciones de victoria se invierten si hay un Actor en juego, aunque esté muerto. **[Todos los buenos son Actores]**

FORASTERAS



Cruzado

Si estás vivo cuando acaba la partida, sólo ganáis la partida tú y tus escuderos. Cada 2 noches, elige 1 jugador: es marcado como escudero y no lo sabe. Si el **Demonio** es escudero, estás borracho.



Ogre
Ogro

En tu primera noche elige 1 jugador (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracho o envenenado.



Drunk
Borracho

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero no lo eres.



Prisoner
Prisionero

No puedes votar. Empiezas conociendo 1 personaje que no está en juego. Si la mayoría de jugadores votan para liberarte, te conviertes en ese personaje y su alineamiento.

ESBIRROS



Vizier
Visir

Todos los jugadores saben quién eres. No puedes morir durante el día. Si algún **bueno** vota, puedes elegir ejecutar inmediatamente.



Widow
Viuda

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora **bueno** sabe que la Viuda está en juego.



Esbirria

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Hobgoblin

Si públicamente declaras ser el Hobgoblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, otro jugador muere en tu lugar.

DEMONIAS



Pukka

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada. La anterior jugadora envenenada muere y después está sana.



Lil' Monsta

Cada noche las **Esbirras** eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es la **Demonia**». Cada noche* 1 jugadora puede morir. **[+1 Esbirra]**



Ojo

Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, la Narradora decide quién muere.



Legion
Legión

Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirra**. **[La mayoría de jugadoras son Legión]**

-  Crepúsculo
-  Cultivadora de opio
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Actriz
-  Lil' Monsta
-  Viuda
-  Pukka
-  Esbirria
-  Pirata
-  Relojera
-  Shugenja
-  Cruzado
-  Ogro
-  Visir
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



EN GRUPOS



EMBRUJOS



No pueden estar los dos en juego.



Si el **Demonio** no puede elegir a quién matar por la noche y el Actor está en el guión, en cualquier momento el **Demonio** puede pedirle al Narrador que quiere matarse a sí mismo. El Narrador mata al **Demonio** esta noche.



Si el **Demonio** no puede elegir a quién matar por la noche y el Actor está en el guión, en cualquier momento el **Demonio** puede pedirle al Narrador que quiere matarse a sí mismo. El Narrador mata al **Demonio** esta noche.



Si el Cultivador de opio está en juego, los **Esbirros** no se despiertan juntos. Despiertan un a un hasta que alguno elige cuidar a Lil' Monsta.



El Visir puede morir por ejecución si cuida de Lil' Monsta.



Si la Cultivadora de opio está en juego, la Viuda no ve el Grimorio hasta que la Cultivadora de opio muera.



Si la **Demonia** no puede elegir a quién matar por la noche y la Actriz está en el guión, en cualquier momento la **Demonia** puede pedirle a la Narradora que quiere matarse a sí misma. La Narradora mata a la **Demonia** esta noche.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SEMI-CONTRACTAS



-  Crepúsculo
-  Cultivador de opio
-  Marinero
-  Mirón
-  Legión
-  Pukka
-  Ojo
-  Lil' Monsta
-  Suicida
-  Esbirria
-  Pregonero
-  Cruzado
-  Tarotista
-  Amanecer