

	Knight <i>Caballero</i>	Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el Demonio .
	Noble	Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es mala .
	Investigator <i>Investigador</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Esbirro particular.
	Fortune Teller <i>Adivino</i>	Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el Demonio . Hay 1 jugador bueno que aparece como Demonio para ti.
	Chambermaid <i>Limpiadora</i>	Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.
	King <i>Rey</i>	Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El Demonio sabe quién eres.
	Banshee	Si la Demonia te mata, todas las jugadoras lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.
	Village Idiot <i>Tonta del pueblo</i>	Cada noche elige 1 jugadora: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontas del pueblo, una extra está borracha]
	Farmer <i>Granjera</i>	Si mueres por la noche, 1 jugadora viva bueno se convierte en Granjera.
	Exorcist <i>Exorcista</i>	Cada noche* elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es la Demonia , ésta sabe quién eres y no se despierta esta noche.
	Choirboy <i>Niño del coro</i>	Si el Demonio mata al Rey, descubres qué jugador es el Demonio [+ Rey]
	Philosopher <i>Filósofa</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno : ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracha.
	Sailor <i>Marinera</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.

FORASTERAS

	Drunk <i>Borracha</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Golem <i>Gólem</i>	Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el Demonio , muere.
	Ogre <i>Ogro</i>	En tu primera noche elige 1 jugador (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracho o envenenado.
	Moonchild <i>Hija de la Luna</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era bueno , muere.

ESBIRRAS

	Mezephales	Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora bueno en decirla se convierte en mala esta noche.
	Poisoner <i>Envenenador</i>	Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.
	Scarlet Woman <i>Mujer escarlata</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia . (No cuentan las viajeras)
	Mastermind <i>Mente maestra</i>	Si la Demonia muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugadora es ejecutado ese día, su equipo pierde.

DEMONIOS

	Legion <i>Legión</i>	Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las malas . Apareces también como Esbirra . [La mayoría de jugadoras son Legión]
	Kazali	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. [Eliges las Esbirros en juego y qué jugadoras son. -? a +? Forasteras]
	No Dashii	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están envenenadas.
	Imp <i>Diablilla</i>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una Esbirra se convierte en la Diablilla.

-  Crepúsculo
-  Kazali
-  Filósofa
-  Esbirros
-  Demonio
-  Rey
-  Marinera
-  Envenenadora
-  Mezepheles
-  Investigadora
-  Adivino
-  Caballero
-  Noble
-  Tonto del pueblo
-  Ogro
-  Limpiadora
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



EL CASTILLO ENCANTADO



EMBRUJOS



Kazali no puede elegir al Rey si la Niño del coro está en juego.



SECONDA TRACTAS

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Marinero
-  Envenenadora
-  Mezepheles
-  Mujer escarlata
-  Exorcista
-  Legión
-  Diabliño
-  No Dash!!
-  Kazali
-  Banshee
-  Niño del coro
-  Granjera
-  Hijo de la Luna
-  Adivina
-  Tonta del pueblo
-  Rey
-  Limpiadora
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS