

**Ogre***Ogra*

En tu primera noche elige 1 jugadora (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracha o envenenada.

**Plague Doctor***Doctor de plaga*

Cuando mueres, el Narrador gana la habilidad de un **Esbirro**.

**Klutz***Patoso*

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.

**Barber***Barbero*

Cuando mueras, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores por la noche (no otro **Demonio**) para que intercambien personajes.

**Zealot***Fanática*

Si hay 5 o más jugadoras vivas, debes votar en todas las nominaciones.

ESBIRRAS

**Mezephales**

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora **buena** en decirla se convierte en **mala** esta noche.

**Godfather***Padrino*

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]

**Poisoner***Envenenadora*

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.

**Devil's Advocate***Abogada del diablo*

Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.

**Harpy***Arpia*

Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es **mala** o una o ambas pueden morir.

**Witch***Bruja*

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nomina, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.

**Cererovus**

Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje **bueno**: mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.

**Fearmonger**

Cada noche elige 1 jugador: si le nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador.

**Pit-Hag**

Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una **Demonia**, las muertes esta noche son arbitrarias.

**Psychopath***Psicópata*

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugadora: muere. Si eres ejecutada, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.

**Assassin***Asesina*

Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.

**Marionette***Marioneta*

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres. [Estás adyacente a la **Demonia**]

**Evil Twin***Gemelo malvado*

Tú y 1 jugador del equipo contrario os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Los **buenos** no pueden ganar si ambos vivís.

**Goblin**

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.

**Boondandy**

Si eres ejecutada, todas las jugadoras menos 3 mueren. Después de una cuenta atrás de 10 a 1, la jugadora con más jugadoras apuntándola muere.

**Mastermind***Mente maestra*

Si el **Demonio** muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.

**Scarlet Woman***Mujer escarlata*

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)

**Vizier***Visir*

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

**Organ Grinder***Organillero*

Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracho o no.

**Baron***Barón*

Hay **Forasteros** extra en juego. [+2 **Forasteros**]

DEMONIAS

**Lil' Monsta***Monstruo*

Cada noche los **Esbirros** eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es el **Demonio**». Cada noche* 1 jugador puede morir. [+1 **Esbirro**]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Lil' Monsta
-  Envenenador
-  Padrino
-  Organillero
-  Abogada del diablo
-  Gemelo malvado
-  Bruja
-  Cerenovus
-  Fearmonger
-  Arpía
-  Mezepheles
-  Ogra
-  Visir
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



MINION MASH



EMBRUJOS



El Narrador no puede ganar la habilidad de el Gemela malvada aunque el Doctor de plaga muera.



La Visir se despierta con la Fearmonger, sabe a quién ha elegido y no puede forzar su ejecución.



Si Pit-Hag convierte a una jugadora mala en la Ogra, no puede volverse buena por su habilidad.



Cerenovus puede elegir el Goblin.



Si la Doctor de plaga muere, una Esbirra viva gana la habilidad de Goblin además de la suya y lo sabe.



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



La Marioneta es vecina de un Esbirro, no del Demonio. La Marioneta no se despierta para ver quién cuida de Lil' Monsta y no sabe que es la Marioneta si está cuidando a Lil' Monsta.



Si la Demonia tiene una vecina viva y Aldeana o Forastera cuando la Doctor de plaga muere, esa jugadora se convierte en una Marioneta mala. Si ya hay una jugadora mala extra, esto no ocurre.



Si el Doctora de plaga muere, un Esbirro vivo gana la habilidad de Mujer escarlata además de la suya, y lo sabe.



Si la Doctora de plaga es ejecutada y la Narradora fuera a ganar la habilidad de Boomdandy, la habilidad de Boomdandy se ejecuta inmediatamente.



Si el Narrador gana la habilidad de Barón, hasta 2 jugadores se convierten en Forasteros que no estén en juego.



Si el Doctor de plaga muere, un Esbirro vivo gana la habilidad de Fearmonger además de la suya, y lo sabe.



La Fanática puede aparecer como mala para la Visir.



Si hay 5 o más jugadores vivos y quien cuida de Lil' Monsta muere, la Mujer escarlata cuida de Lil' Monsta hoy.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SECONDA



-  Amanecer
-  Barbera
-  Padrino
-  Asesina
-  Lil' Monsta
-  Mujer escarlata
-  Mezepheles
-  Arpía
-  Fearmonger
-  Pit-Hag
-  Cerenovus
-  Bruja
-  Abogada del diablo
-  Organillero
-  Envenenador
-  Crepúsculo