

	Grandmother <i>Abuela</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si la Demonia la mata, tú también mueres.
	Sailor <i>Marinera</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.
	Chambermaid <i>Sirvienta</i>	Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.
	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.
	Innkeeper <i>Posadero</i>	Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.
	Gambler <i>Tahúr</i>	Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Gossip <i>Chismosa</i>	Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugadora muere.
	Courtier <i>Cortesano</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje: está borracho durante 3 días y 3 noches.
	Professor <i>Profesora</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora muerta. Si es Aldeana, resucita.
	Minstrel <i>Juglar</i>	Cuando una Esbirra muera por ejecución, todas las jugadoras (salvo viajeras) están borrachas hasta el crepúsculo de mañana.
	Tea Lady <i>Dama del té</i>	Si tus vecinas vivas son buenas, no pueden morir.
	Pacifist <i>Pacifista</i>	Los jugadores buenos ejecutados pueden no morir.
	Fool <i>Bufón</i>	La primera vez que mueras, no mueres.
	Magician <i>Mago</i>	El Demonio piensa que eres un Esbirro. Los Esbirros piensan que eres un Demonio.

FORASTEROS

	Goon <i>Matón</i>	Cada noche, el primer jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.
	Lunatic <i>Lunático</i>	Crees que eres el Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Tinker <i>Manitas</i>	Puedes morir en cualquier momento.
	Moonchild <i>Niño de la Luna</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo. Esta noche, si era bueno, muere.
	Snitch <i>Soplón</i>	Los Esbirros empiezan conociendo 3 faroles.

ESBIRROS

	Godfather <i>Padrino</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Assassin <i>Asesina</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Devil's Advocate <i>Abogada del diablo</i>	Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.
	Mastermind <i>Mente maestra</i>	Si el Demonio muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.
	Marionette <i>Marioneta</i>	Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]

DEMONIOS

	Zombuul <i>Zombuul</i>	Cada noche*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugadora: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerta.
	Pukka <i>Pukka</i>	Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada. La anterior jugadora envenenada muere y después está sana.
	Shabaloth <i>Shabaloth</i>	Cada noche* elige 2 jugadoras: mueren. 1 jugadora muerta elegida la noche anterior puede ser regurgitada.
	Po <i>Po</i>	Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.

-  Crepúsculo
-  Aprendiz
-  Esbirros
-  Demonio
-  Mago
-  Marinera
-  Marioneta
-  Cortesano
-  Padrino
-  Soplón
-  Abogada del diablo
-  Lunático
-  Pukka
-  Abuela
-  Sirvienta
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



WORSE MOON RISING



EMBRUJOS

  La Marioneta no recibe 3 personajes que no estén en juego. El Demonio recibe 3 extra.



S E M C O N S A R T O

-  Amanecer
-  Sirvienta
-  Abuela
-  Niño de la Luna
-  Mantitas
-  Profesora
-  Chismosa
-  Padrino
-  Asesina
-  Po
-  Shabaloth
-  Pukka
-  Zombui
-  Exorcista
-  Lunático
-  Abogada del diablo
-  Tahúr
-  Posadero
-  Cortesano
-  Marinera
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Aprendiz
-  Institutriz
-  Voudon
-  Jueza
-  Obispo

FÁBULAS