

**Filósofo**
*Philosopher*Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje **bueno**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.**Cazador**
*Huntsman*Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la **Damisela** se convierte en 1 **Aldeano** que no esté en juego. [+ **Damisela**]**Mayordomo**
Butler

Cada noche elige 1 jugador (no a ti): mañana sólo puedes votar si ese jugador está votando.

**Matona**
Goon

Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.

**Maestra del puzle**
*Puzzlemaster*Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, pero si fallas recibes información falsa.**Chapucera**
Tinker

Puedes morir en cualquier momento.

**Santa**
Saint

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.

**Dulzura**
Sweetheart

Cuando mueras 1 jugador está borracho.

**Doctor de plaga**
*Plague Doctor*Si mueres, el Narrador gana la habilidad de un **Esbirro**.**Recluso**
*Recluse*Puedes aparecer como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, aunque estés muerto.**Hereje**
Heretic

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.

**Mutante**
*Mutant*Si estás loco sobre que eres un **Forastero**, puedes ser ejecutado.**Damisela**
*Damsel*Las **Esbirras** saben que estás en juego. Si una **Esbirra** adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.**Patoso**
*Klutz*Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.**Gólem**
*Golem*Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el **Demonio**, muere.**Hijo de la Luna**
*Moonchild*Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo. Esta noche, si era **bueno**, muere.**Político**
Politician

Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerto.

**Lunático**
*Lunatic*Crees que eres el **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.**Barbero**
*Barber*Si mueres hoy o esta noche, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores (no otro **Demonio**) para que intercambien personajes.**Sombrero**
*Hatter*Si mueres hoy o esta noche, los **Esbirros** y el **Demonio** pueden elegir nuevos **Esbirros** y **Demonios** que ser.**Envenenador**
Poisoner

Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado} esta noche y el día de mañana.

**Abogada del diablo**
Devil's Advocate

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

**Asesina**
Assassin

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

**Mujer escarlata**
*Scarlet Woman*Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)**Kazali**Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Eliges los **Esbirros** en juego y qué jugadores son. -? a +? **Forasteros**]

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Kazali
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Envenenador
-  Abogada del diablo
-  Cazador
-  Damisela
-  Mayordomo
-  Amanecer

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



OOPS ALL OUTSIDERS



EMBRUJOS



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



Si Kazali elige a una Matona para convertirse en **Esbirra**, el resto de **Esbirras** los decide la Narradora.



Si Kazali elige a una Damisela para convertirse en **Esbirra** y un Cazador está en juego, una jugadora **buena** se convierte en la Damisela.



S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Mayordomo
-  Hijo de la Luna
-  Chapucera
-  Damisela
-  Cazador
-  Dulzura
-  Barbero
-  Sombrero
-  Asesina
-  Kazali
-  Lunático
-  Mujer escarlata
-  Abogada del diablo
-  Envenenador
-  Filósofo
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS