

	General	Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno , malo o ninguno.
	Tonto del pueblo <i>Village Idiot</i>	Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontos del pueblo, {uno} extra está borracho]
	Pregonera <i>Town Crier</i>	Cada noche* descubres si 1 Esbirra ha nominado hoy.
	Posadera <i>Innkeeper</i>	Cada noche* elige 2 jugadoras: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracha hasta el crepúsculo.
	Tahúr <i>Gambler</i>	Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Exorcista <i>Exorcist</i>	Cada noche* elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es el Demonio , éste sabe quién eres y no se despierta esta noche.
	Amnésica <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Sereno <i>Nightwatchman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre quién eres.
	Ejecutora <i>Slayer</i>	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugadora: si es la Demonia , muere.
	Pescador <i>Fisherman</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	Soldado <i>Soldier</i>	Estás a salvo del Demonio .
	Trovador <i>Minstrel</i>	Cuando un Esbirro muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo , estás {envenenado} hasta que 1 bueno muera ejecutado.

FORASTEROS

	Damisela <i>Damsel</i>	Las Esbirras saben que estás en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.
	Borracha <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Gólem <i>Golem</i>	Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si la nominada no es la Demonia , muere.
	Político <i>Politician</i>	Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerto.

ESBIRROS

	Padrino <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Invocadora <i>Summoner</i>	Recibes 3 faroles. En la tercera noche elige 1 jugadora: se vuelve mala y la Demonia que elijas. [No hay Demonia]
	Asesino <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Mujer escarlata <i>Scarlet Woman</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia . (No cuentan las viajeras)

DEMONIOS

	Yaggababble	Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugadora puede morir.
	Pukka	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado}. El anterior jugador {envenenado} muere y después está sano.
	Ojo	Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, la Narradora decide quién muere.
	Po	Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.

-  Crepúsculo
-  Yaggababble
-  Esbirros
-  Invocadora
-  Demonio
-  Padrino
-  Pukka
-  Damisela
-  Amnésica
-  Tonto del pueblo
-  Sereno
-  General
-  Amanecer

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



A GRIMM CHORUS



EMBRUJOS



Si el Exorcista elige a Yaggababble, la habilidad de Yaggababble no causa muertes esta noche.



La Invocadora puede elegir a una jugadora para convertirla en Pukka la segunda noche.



S E M C O N Z A R T O

- Amanecer 
- General 
- Serenio 
- Tonto del pueblo 
- Pregonera 
- Amnésica 
- Damisela 
- Padrino 
- Asesino 
- Yaggababble 
- Ojo 
- Po 
- Pukka 
- Exorcista 
- Invocadora 
- Mujer escarlata 
- Tahúr 
- Posadera 
- Crepúsculo 

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Prostituto
-  Juez
-  Chivo expiatorio
-  Mendiga
-  Ladrón

FÁBULAS