

ALDEANOS

**Abuela**
GrandmotherEmpiezas conociendo 1 jugadora **buena** y su personaje. Si el **Demonia** la mata, tú también mueres.**Duendecillo**
PixieEmpiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.**Marinero**
Sailor

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.

**Limpiadora**
Chambermaid

Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.

**Matemático**
Mathematician

Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.

**Posadero**
Innkeeper

Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.

**Licántropa**
LycanthropeCada noche* elige 1 jugadora viva. Si es **buena**, muere, pero no puede haber más muertes esta noche.**Erudito**
Savant

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.

**Artista**
Artist

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.

**Dama del té**
Tea LadySi tus vecinas vivas son **buenas**, no pueden morir.**Mago**
MagicianEl **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.**Alcaldesa**
Mayor

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.

**Caníbal**
CannibalTienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás {envenenado} hasta que 1 **buena** muera ejecutada.

FORASTEROS

**Matona**
Goon

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

**Barbera**
BarberSi mueres hoy o esta noche, la **Demonia** puede elegir 2 jugadoras (no otra **Demonia**) para que intercambien personajes.**Lunática**
LunaticCrees que eres la **Demonia**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.**Maestra del puzle**
PuzzlemasterUna 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.

ESBIRROS

**Padrino**
GodfatherEmpiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]**Abogado del diablo**
Devil's Advocate

Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.

**Espía**
SpyCada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como **buena** y como **Aldeana** o **Forastera**, aunque estés muerta.**Asesino**
Assassin

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

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

DEMONIOS

**No Dashii**Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas **Aldeanas** están {envenenados}.**Zombuul**

Cada noche*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugador: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerto.

**Vigormortis**Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las **Esbirras** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeana** vecina suya está {envenenado}. [-1 **Forastera**]

-  Crepúsculo
-  Mago
-  Esbirros
-  Lunática
-  Demonio
-  Marinero
-  Marioneta
-  Padrino
-  Abogado del diablo
-  Duendecillo
-  Abuela
-  Espía
-  Limpiadora
-  Matemático
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



LUNAR ECLIPSE



EMBRUJOS



La Limpiadora descubre si la Matemático se despierta hoy o no, aunque la Limpiadora se despierte antes.



La Matemático sabe si la Lunática ataca a jugadoras diferentes a los de la **Demonio**.



Cuando la Espía ve el Grimorio, las fichas de **Demonio** y Mago se quitan.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Mendiga



Barista



Prostituto



Aprendiz



Vudón

FÁBULAS



Espíritu de marfil

SECONDA TRAKTOR



-  Crepúsculo
-  Marinero
-  Posadero
-  Abogado del diablo
-  Lunática
-  Licántropa
-  Zombui
-  No Dashii
-  Vigormortis
-  Asesino
-  Padrino
-  Barbera
-  Abuela
-  Espía
-  Limpiadora
-  Matemático
-  Amanecer