

	Abuela <i>Grandmother</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si el Demonia la mata, tú también mueres.
	Marinero <i>Sailor</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.
	Limpiadora <i>Chambermaid</i>	Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.
	Exorcista <i>Exorcist</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.
	Posadero <i>Innkeeper</i>	Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.
	Tahúr <i>Gambler</i>	Cada noche* elige 1 jugadora e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Chismoso <i>Gossip</i>	Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.
	Cortesano <i>Courtier</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje: está borracho durante 3 días y 3 noches.
	Profesor <i>Professor</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador muerto. Si es Aldeano , resucita.
	Trovadora <i>Minstrel</i>	Cuando una Esbirra muera por ejecución, todas las jugadoras (salvo viajeras) están borrachas hasta el crepúsculo de mañana.
	Dama del té <i>Tea Lady</i>	Si tus vecinas vivas son buenas , no pueden morir.
	Pacifista <i>Pacifist</i>	Los jugadoras buenas ejecutadas pueden no morir.
	Embaucadora <i>Fool</i>	La primera vez que mueras, no mueres.

FORASTEROS

	Matón <i>Goon</i>	Cada noche, el primer jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.
	Lunática <i>Lunatic</i>	Crees que eres la Demonia , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Chapucera <i>Tinker</i>	Puedes morir en cualquier momento.
	Hijo de la Luna <i>Moonchild</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo. Esta noche, si era bueno , muere.

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]
	Asesino <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Abogada del diablo <i>Devil's Advocate</i>	Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.
	Mente maestra <i>Mastermind</i>	Si el Demonio muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.

DEMONIOS

	Pukka	Cada noche elige 1 jugadora: está {envenenado}. La anterior jugadora {envenenado} muere y después está sana.
	Shabaloth	Cada noche* elige 2 jugadoras: mueren. 1 jugadora muerta elegida la noche anterior puede ser regurgitada.
	Po	Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.
	Lleech	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador vivo: está {envenenado}. Mueres sólo si ese jugador está muerto.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Lunática
-  Demonio
-  Marinero
-  Lleech
-  Cortesano
-  Padrino
-  Abogada del diablo
-  Pukka
-  Abuela
-  Limpiadora
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



BAD LLEECH RISING



EMBRUJOS



Si el Mente maestra est vivo y el {husped} de Lleech muere por ejecucin, Lleech vive pero pierde su habilidad.



SEHCONTRACTAS

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Crepúsculo
-  Marinero
-  Cortesano
-  Posadero
-  Tahúr
-  Abogada del diablo
-  Lunática
-  Exorcista
-  Pukka
-  Shabaloht
-  Po
-  Lleech
-  Asesino
-  Padrino
-  Chismoso
-  Profesor
-  Chapucera
-  Hijo de la Luna
-  Abuela
-  Limpiadora
-  Amanecer