

	<b>Noble</b>	Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es {malo}.
	<b>Bibliotecaria</b> <i>Librarian</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una <b>Forastera</b> particular (o que hay 0 en juego).
	<b>Duendecillo</b> <i>Pixie</i>	Empiezas conociendo 1 <b>Aldeano</b> en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	<b>General</b>	Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: <b>bueno</b> , <b>malo</b> o ninguno.
	<b>Adivino</b> <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el <b>Demonio</b> . Hay 1 jugador <b>bueno</b> que aparece como <b>Demonio</b> para ti.
	<b>Oráculo</b> <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántas jugadoras muertas son <b>malas</b> .
	<b>Monje</b> <i>Monk</i>	Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del <b>Demonio</b> esta noche.
	<b>Costurera</b> <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	<b>Filósofa</b> <i>Philosopher</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje <b>bueno</b> : ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracha.
	<b>Maga</b> <i>Magician</i>	La <b>Demonia</b> piensa que eres una <b>Esbirra</b> . Las <b>Esbirras</b> piensan que eres una <b>Demonia</b> .
	<b>Criador de cuervos</b> <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.
	<b>Alcalde</b> <i>Mayor</i>	Si sólo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otro jugador.
	<b>Caníbal</b> <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es <b>mala</b> , estás {envenenado} hasta que 1 <b>bueno</b> muera ejecutada.

## FORASTEROS

	<b>Recluso</b> <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como <b>malo</b> y como <b>Esbirro</b> o <b>Demonio</b> , aunque estés muerto.
	<b>Borracho</b> <i>Drunk</i>	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un <b>Aldeano</b> , pero no lo eres.
	<b>Política</b> <i>Politician</i>	Si eres la jugadora más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerta.
	<b>Lunático</b> <i>Lunatic</i>	Crees que eres el <b>Demonio</b> , pero no lo eres. El <b>Demonio</b> sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

## ESBIRROS

	<b>Cerenovus</b>	Cada noche, elige 1 jugadora y 1 personaje <b>bueno</b> : mañana la jugadora está loca sobre que es ese personaje o puede ser ejecutada.
	<b>Barón</b> <i>Baron</i>	Hay <b>Forasteros</b> extra en juego. [+2 <b>Forasteros</b> ]
	<b>Mezepheles</b>	Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora <b>bueno</b> en decirla se convierte en <b>mala</b> esta noche.
	<b>Marioneta</b> <i>Marionette</i>	Piensas que eres un personaje <b>bueno</b> , pero no lo eres. La <b>Demonia</b> sabe quién eres. [Estás adyacente a la <b>Demonia</b> ]

## DEMONIOS

	<b>Diablillo</b> <i>Imp</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un <b>Esbirro</b> se convierte en el Diablillo.
	<b>Vigormortis</b>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los <b>Esbirros</b> que mates mantienen su habilidad y 1 <b>Aldeano</b> vecino suyo está {envenenado}. [-1 <b>Forastero</b> ]

-  Crepúsculo
-  Filósofa
-  Maga
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Marioneta
-  Cerenovus
-  Mezepheles
-  Duendecillo
-  Bibliotecaria
-  Adivino
-  Costurera
-  Noble
-  General
-  Amanecer

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



TRUST



EMBRUJOS



S  
E  
M  
C  
O  
N  
Z  
A  
R  
T  
O

-  Amanecer
-  General
-  Costurera
-  Oráculo
-  Adivino
-  Creador de cuervos
-  Vigormortis
-  Diabillio
-  Lunático
-  Mezepheles
-  Cerenovus
-  Monje
-  Filósofa
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS