



Marinera
Sailor

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.



Limpiadora
Chambermaid

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



Adivino
Fortune Teller

Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el **Demonio**. Hay 1 jugador **bueno** que aparece como **Demonio** para ti.



Encantador de serpientes
Snake Charmer

Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



Monje
Monk

Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del **Demonio** esta noche.



Licántropo
Lycanthrope

Cada noche* elige 1 jugador vivo. Si es **bueno**, muere, pero no puede haber más muertes esta noche.



Exorcista
Exorcist

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.



Sereno
Nightwatchman

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre quién eres.



Cortesana
Courtier

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje: está borracha durante 3 días y 3 noches.



Costurera
Seamstress

Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.



Pacifista
Pacifist

Los jugadores **buenos** ejecutados pueden no morir.



Alquimista
Alchemist

Tienes la habilidad de 1 **Esbirro** que no esté en juego.



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
Cannibal

Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es **malo**, estás {envenenado} hasta que 1 **bueno** muera ejecutado.

FORASTEROS



Chapucero
Tinker

Puedes morir en cualquier momento.



Recluso
Recluse

Puedes aparecer como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, aunque estés muerto.



Borracha
Drunk

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una **Aldeana**, pero no lo eres.



Hijo de la Luna
Moonchild

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo. Esta noche, si era **bueno**, muere.

ESBIRROS



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.



Bruja
Witch

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nombra, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.



Mujer escarlata
Scarlet Woman

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)

DEMONIOS



Pukka

Cada noche elige 1 jugadora: está {envenenado}. La anterior jugadora {envenenado} muere y después está sana.



Vigormortis

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los **Esbirros** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeano** vecino suyo está {envenenado}. [-1 **Forastero**]



Fang Gu

Cada noche* elige 1 jugador: muere. El primer **Forastero** que mates se convierte en Fang Gu **malo** y, en vez de morir, mueres tú. [+1 **Forastero**]

-  Crepúsculo
-  Alquimista
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinera
-  Envenenador
-  Cortesana
-  Encantador de serpientes
-  Abogada del diablo
-  Bruja
-  Pukka
-  Adivino
-  Costurera
-  Sereno
-  Limpiadora
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



VEILED THREATS



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una [Forastera](#) y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.



SECONDA TRACTA

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Crepúsculo
-  Marinera
-  Envenenador
-  Cortesana
-  Encantador de serpientes
-  Monje
-  Abogada del diablo
-  Bruja
-  Mujer escarlata
-  Exorcista
-  Licántropo
-  Pukka
-  Fang Gu
-  Vigormortis
-  Chapucero
-  Hijo de la Luna
-  Adivino
-  Costurera
-  Sereno
-  Limpiadora
-  Amanecer