

	Lavandera <i>Washerwoman</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Aldeana particular.
	Erudito <i>Savant</i>	Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Relojero <i>Clockmaker</i>	Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el Demonio de su Esbirro más cercano.
	Shugenja	Empiezas sabiendo si el jugador malo más cercano está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.
	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]
	Niña de las flores <i>Flowergirl</i>	Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.
	Amnésico <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Alsaahir	Una vez por día, si adivinas públicamente qué jugadores son Esbirros y qué jugadores son Demonios , ganan los buenos .
	Sereno <i>Nightwatchman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre quién eres.
	Alquimista <i>Alchemist</i>	Tienes la habilidad de 1 Esbirro que no esté en juego.
	Banshee	Si la Demonia te mata, todas las jugadoras lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.
	Virgen <i>Virgin</i>	La primera vez que te nominen, si quien nombra es Aldeano , es ejecutado inmediatamente.

FORASTERAS

	Fanático <i>Zealot</i>	Si hay 5 o más jugadores vivos, debes votar en todas las nominaciones.
	Gólem <i>Golem</i>	Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el Demonio , muere.
	Borracho <i>Drunk</i>	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano , pero no lo eres.
	Barbero <i>Barber</i>	Si mueres hoy o esta noche, el Demonio puede elegir 2 jugadores (no otro Demonio) para que intercambien personajes.

ESBIRROS

	Viuda <i>Widow</i>	En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora bueno sabe que la Viuda está en juego.
	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]
	Arpía <i>Harpy</i>	Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es mala o {uno} o ambas pueden morir.
	Goblin	Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.

DEMONIOS

	Yagababble	Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugador puede morir.
	Pukka	Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.
	Señor de Typhon <i>Lord of Typhon</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Los personajes malos están en una línea. Tú estás en medio. +1 Esbirro. -? a +? Forasteros]
	Legión <i>Legion</i>	Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los malos . Apareces también como Esbirro . [La mayoría de jugadores son Legión]

-  Crepúsculo
-  Señor de Typhon
-  Alquimista
-  Yaggababble
-  Esbirros
-  Demonio
-  Viuda
-  Padrina
-  Arpía
-  Pukka
-  Amnésica
-  Lavandera
-  Relojero
-  Shugenja
-  Tonto del pueblo
-  Serenos
-  General
-  Amanecer

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



WHISPER GOLD



EMBRUJOS



El Fanático puede aparecer como **malo** para la habilidad de Legión.



El Alquimista con la habilidad de Viuda ve los personajes del Grimorio, pero no los recordatorios, fichas de noche... Sólo el Alquimista y otro personaje son correctos.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  General
-  Serenos
-  Tonta del pueblo
-  Niña de las flores
-  Amnésico
-  Bansee
-  Barbero
-  Padrina
-  Yaggababble
-  Señor de Typhon
-  Pukka
-  Legión
-  Arpía
-  Crepúsculo