

	Librarian <i>Bibliotecario</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero en concreto. (0 que no hay en juego.)
	Investigator <i>Investigador</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Esbirro en concreto.
	Empath <i>Empática</i>	Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malos .
	Balloonist <i>Aeronauta</i>	Cada noche, descubres a 1 jugador de diferente tipo de personaje que el de la noche anterior. [+0 o +1 Forastero]
	Dreamer <i>Soñador</i>	Cada noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 malo , 1 de ellos es correcto.
	Snake Charmer <i>Encantador de serpientes</i>	Cada noche, elige a 1 jugador vivo: si es elegido un Demonio , cambiáis personajes y alineamientos y es envenenado.
	Town Crier <i>Pregonero</i>	Cada noche*, descubres si algún Esbirro nominó hoy.
	Slayer <i>Exterminador</i>	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador: si es el Demonio , muere.
	Savant <i>Erudito</i>	Cada día, puedes visitar en privado al Narrador para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Amnesiac <i>Amnésico</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, puedes adivinarla en privado: descubres lo cerca que has estado.
	Seamstress <i>Costurera</i>	Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.
	Courtier <i>Cortesano</i>	Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje: está borracho durante 3 noches y 3 días.
	Magician <i>Mago</i>	El Demonio cree que eres un Esbirro . Los Esbirros creen que eres un Demonio .

FORASTERAS

	Mutant <i>Mutante</i>	Si estás Loco de ser un Forastero , puedes ser ejecutado.
	Damsel <i>Damisela</i>	Todos los Esbirros saben que la Damisela está en juego. Si un Esbirro te adivina públicamente (una vez), tu equipo pierde.
	Lunatic <i>Lunático</i>	Crees que eres un Demonio , pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Politician <i>Político</i>	Si fuiste el máximo responsable de la derrota de tu equipo, cambias de alineamiento y ganas, incluso si estás muerto.

ESBIRRAS

	Cerenovus <i>Cerenovus</i>	Cada noche, elige a 1 jugador y a 1 personaje bueno : mañana está Loco de ser ese personaje, o puede ser ejecutado.
	Pit-Hag <i>Pit-Hag</i>	Cada noche*, elige a 1 jugador y a 1 personaje en el que se convertirá (si no está en juego). Si se crea un Demonio , esta noche las muertes son arbitrarias.
	Baron <i>Barón</i>	Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]
	Goblin <i>Duende</i>	Si declaras públicamente ser el Duende cuando seas nominado y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.
	Marionette <i>Marioneta</i>	Crees que eres un personaje bueno , pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Eres vecino del Demonio]

DEMONIAS

	Leviathan <i>Leviatán</i>	Si hay más de 1 ejecución de jugadores buenos , los malos ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los malos ganan.
---	-------------------------------------	---

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Mago
-  Marioneta
-  Cortesano
-  Encantador de serpientes
-  Cerenovus
-  Damisela
-  Lunático
-  Amnésico
-  Bibliotecario
-  Investigador
-  Émpatica
-  Soñador
-  Costurera
-  Aeronauta
-  Leviatán
-  Amanecer

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



HAROLD HOLT'S REVENGE



EMBRUJOS

-  Si Pit-Hag crea una Damisela, el Narrador elige qué jugador lo es.
-  Si Pit-Hag convierte a un jugador malo en Político, no puede volverse bueno por su propia habilidad.
-  Cerenovus puede elegir volver a un jugador loco de que es el Duende.
-  Después del día 5, Pit-Hag no puede elegir Leviatán.
-  Si la Marioneta piensa que es el Aeronauta, puede ser añadido +1 Forastero.
-  La Marioneta no descubre que la Damisela está en juego.



S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Leviatán
-  Aeronauta
-  Costurera
-  Pregonero
-  Soñador
-  Émpatica
-  Amnésico
-  Damisela
-  Lunático
-  Pit-Hag
-  Cerenovus
-  Encantador de serpientes
-  Cortesano
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS