

Herb Doctor

Herborista

Cada noche elige 1 jugadora (no a ti): aprendes una palabra relacionada con su habilidad.



Maître

Comienzas sabiendo que el Demonio es vecino de 1 de 3 personajes.



Mayor Alcaldesa

Flowergirl

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.



Niña de las flores

Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.



Exorcista Exorcista

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.



Innkeeper Posadero

Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.



Artist Artista

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.





Pedant Seonbi El Demonio sabe que estás en juego. Si el Demonio te adivina en privado (una vez por partida), incluso si estás muerto, esta noche puede elegir a 1 jugador para que muera.



Drunk *Borracho*

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano, pero no lo eres.

ESBIRROS



Corpse Walker Nigromante

La primera vez que tus vecinas Aldeanas vivas mueran, aparecen como vivas. [-1 Forastera]



Devil's Advocate *Abogada del diablo*

Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.





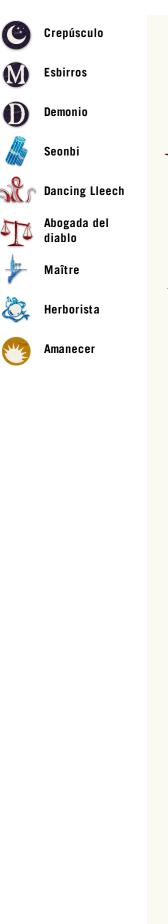
Qiong Qi

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si una Forastera ha muerto hoy, la jugadora elegida aparece como viva y otra jugadora muere. [+1 Forastera]



Dancing Lleech

Empiezas eligiendo 1 jugadora: está envenenada. Cada noche* elige 1 jugadora: muere y la envenenada pasa a ser la siguiente jugadora buena viva en sentido horario. Mueres sólo si la envenenada muere.











EMBRUJOS



E И О О N

S R R S

Amanecer



Herborista



sel əb sñiN

Seonbi

flores



doesing Lleech



Exorcista



Abogada del oldsib



Posadera



Crepúsculo



RECOMENDACIONES



VIA JEROS

FÁBULAS