

	Flowergirl <i>Niña de las flores</i>	Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.
	Noble	Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malos .
	Monk <i>Monje</i>	Cada noche* elige 1 jugadora (no a ti): está a salvo del Demonia esta noche.
	Washerwoman <i>Lavandera</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Aldeana particular.
	General	Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno , malos o ninguno.
	Gossip <i>Chismoso</i>	Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.
	Seamstress <i>Costurera</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	Fisherman <i>Pescador</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	Savant <i>Erudita</i>	Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Artist <i>Artista</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.
	Ravenkeeper <i>Criador de cuervos</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.
	Amnesiac <i>Amnésico</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Atheist <i>Ateo</i>	El Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los buenos , aunque estés muerto. [No hay malos]

FORASTERAS

	Drunk <i>Borracha</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Moonchild <i>Hija de la Luna</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era buena , muere.
	Saint <i>Santo</i>	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.
	Barber <i>Barbera</i>	Si mueres hoy o esta noche, la Demonia puede elegir 2 jugadoras (no otra Demonia) para que intercambien personajes.

ESBIRROS

	Godfather <i>Padrino</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Poisoner <i>Envenenador</i>	Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.
	Pit-Hag	Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una Demonia , las muertes esta noche son arbitrarias.
	Mastermind <i>Mente maestra</i>	Si la Demonia muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugadora es ejecutado ese día, su equipo pierde.
	Organ Grinder <i>Organillero</i>	Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Los votos contra ti solo cuentan si tú votas.

DEMONIOS

	Vortex	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las habilidades de las Aldeanas dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan las malas .
	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 malos y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastero]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenadora
-  Padrino
-  Amnésico
-  Lavandera
-  Costurera
-  Noble
-  General
-  Amanecer

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



CURIOUS GEORGE



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS



S E M C O N Z A R T O

-  Crepúsculo
-  Envenenadora
-  Monje
-  Pit-Hag
-  Fang Gu
-  Vortex
-  Vigormortis
-  Padrina
-  Chismosa
-  Barbera
-  Amnésica
-  Hijo de la Luna
-  Criadora de cuervos
-  Niña de las flores
-  Costurera
-  General
-  Amanecer