



**Sabio**  
Savant

Cada día, puedes visitar en privado al Narrador para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



**Líder Sectario**  
Cult Leader

Cada noche, te vuelves del alineamiento de un vecino vivo. Si todos los jugadores **buenos** eligen entrar en tu secta, tu equipo gana.



**Al-Saahir**  
Alsaahir

Una vez al día, si adivinas públicamente quiénes son **Esbirro(s)** y quiénes son **Demonio(s)**, los **buenos** ganan.



**Encanta-Serpientes**  
Snake Charmer

Cada noche, elige a 1 jugador vivo: si es elegido un **Demonio**, cambiáis personajes y alineamientos y es envenenado.



**Cazador**  
Slayer

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



**Filósofo**  
Philosopher

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje **bueno**: ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.



**Galán**  
Huntsman

Una vez por partida, por la noche, elige a un jugador vivo: si eliges a la Damisela, se convierte en un **Aldeano** que no está en juego. [+la Damisela]



**Caníbal**  
Cannibal

Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es **malo**, estás envenenado hasta que un jugador **bueno** muere por ejecución.



**Pescador**  
Fisherman

Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para recibir algún consejo que ayude a ganar a tu equipo.



**Amnésica**  
Amnesiac

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, adivinarla en privado: descubres lo cerca que has estado.



**Ateo**  
Atheist

El Narrador puede romper las reglas de la partida, y si es ejecutado, los **buenos** ganan, incluso si estás muerto. [No hay personajes malos]



**Alcalde**  
Mayor

Si solo hay 3 jugadores vivos y no hay ejecuciones, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede morir otro jugador puede en tu lugar.



**Cultiva-Adormideras**  
Poppy Grower

**Esbirros** y **Demonios** no se conocen. Si mueres, por la noche descubren quiénes son .



**Torpe**  
Klutz

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.



**Santo**  
Saint

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



**Político**  
Politician

Si fuiste el máximo responsable de la derrota de tu equipo, cambias de alineamiento y ganas, incluso si estás muerto.



**Damisela**  
Damsel

Todos los **Esbirros** saben que estás en juego. Si un **Esbirro** te adivina públicamente (una vez), tu equipo pierde.



**Hereje**  
Heretic

Quien gana, pierde y quien pierde, gana, incluso si estás muerto.



**Asesino**  
Assassin

Una vez por partida, por la noche\*, elige a 1 jugador: muere, incluso si no pudiera por algún motivo.



**Azotamientos**  
Fearmonger

Cada noche, elige a 1 jugador: si lo nominas y lo ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si eliges a un nuevo jugador.



**Gemela Malvada**  
Evil Twin

Os conocéis un jugador enemigo y tú. Si el jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Los **buenos** no pueden ganar si ambos estáis vivos.



**Duende**  
Goblin

Si declaras públicamente ser el Duende cuando seas nominado y ejecutado ese día, tu equipo gana.



**Zombuul**

Cada noche\*, si hoy no ha muerto nadie, elige a jugador: muere. La 1º vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.



**Vortex**

Cada noche\*, elige a jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, los **malos** ganan.



**Fang Gu**

Cada noche\*, elige a jugador: muere. El 1º **Forastero** que mates se convierte en Fang Gu **malo** y mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Cultiva-Adormideras
-  Esbirros
-  Demonio
-  Encanta-Serpientes
-  Gemela Malvada
-  Azotamientos
-  Galán
-  Damisela
-  Amnésica
-  Líder Sectario
-  Amanecer

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



## GANA COMO PUEDas



### EMBRUJOS



# S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Líder Sectario
-  Amnésica
-  Damisela
-  Galán
-  Asefno
-  Vortex
-  Fang Gu
-  Zombui
-  Azotamientos
-  Serpentes
-  Encanta-Adormideras
-  Cultiva-Adormideras
-  Filósofo
-  Crepúsculo

## RECOMENDACIONES



### VIAJEROS

-  Carnicero
-  Juez
-  Aprendiz
-  Vudú
-  Pistolero

### FÁBULAS