MY FIRST, MY LAST, MY... 1.2



Noble (Noble)

Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es mala.



Shugenja (Shugenja)

Empiezas sabiendo si la jugadora mala más cercana está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.



Empath (Empática)

Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son malas.



Dreamer (Soñadora)

Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.



Flowergirl (Florista)

Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Exorcist (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.



Drunk (Borracha)

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana, pero no lo eres.



Recluse (Reclusa)

Puedes aparecer como mala y como Esbirra o Demonia, aunque



Godfather (Padrino)

Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forasterol



Poisoner (Envenenadora)

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.



Gossip (Chismosa)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugadora muere.



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, haz le en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.



Farmer (Granjera)

Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva buena se convierte en Granjera.



Mayor (Alcaldesa)

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



Monk (Monje)

Cada noche* elige 1 jugadora (no a ti): está a salvo del Demonia esta noche.



Philosopher (Filósofa)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracha.



Klut z (Patosa)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es mala, tu equipo pierde.



Goon (Matona)

Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.



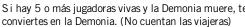
Witch (Bruja)

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nomina, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.



Scarlet Woman (Mujer escarlata)

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te





Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una Esbirra se convierte en la Diablilla.



Fang Gu (Fang Gu)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. La primera Forastera que mates se convierte en Fang Gu mala y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastera]



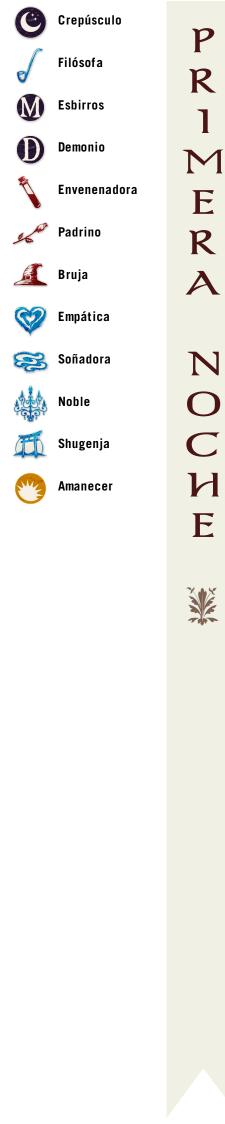
Shabaloth (Shabaloth)

Cada noche* elige 2 jugadoras: mueren. 1 jugadora muerta elegida la noche anterior puede ser regurgitada.



No Dashii (No Dashii)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están envenenadas.



MY FIRST, MY LAST, MY... 1.2



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una Forastera y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.



















派

S

E

И

)

O

N

S K L



















































VIAJEROS

RECOMENDACIONES

