

	Cocinera <i>Chef</i>	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadoras malas hay.
	Investigadora <i>Investigator</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Esbirra particular.
	Abuela <i>Grandmother</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si el Demonia la mata, tú también mueres.
	Soñador <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo , 1 de ellos es correcto.
	Encantador de serpientes <i>Snake Charmer</i>	Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el Demonio intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.
	Aeronauta <i>Balloonist</i>	Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastero]
	Adivina <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadoras: sabes si alguna es la Demonia . Hay 1 jugadora buena que aparece como Demonia para ti.
	Tahúr <i>Gambler</i>	Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Erudita <i>Savant</i>	Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Amnésica <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Filósofo <i>Philosopher</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno : ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.
	Criadora de cuervos <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugadora: descubres su personaje.
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo , estás {envenenado} hasta que 1 bueno muera ejecutado.

FORASTEROS

	Dulzura <i>Sweetheart</i>	Cuando mueras 1 jugadora está borracha.
	Recluso <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como malo y como Esbirro o Demonio , aunque estés muerto.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loca sobre que eres una Forastera , puedes ser ejecutada.
	Borracho <i>Drunk</i>	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano , pero no lo eres.
	Lunática <i>Lunatic</i>	Crees que eres la Demonia , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

ESBIRROS

	Viuda <i>Widow</i>	En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está {envenenado}. 1 jugadora buena sabe que la Viuda está en juego.
	Padrino <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Cerenovus	Cada noche, elige 1 jugadora y 1 personaje bueno : mañana la jugadora está loca sobre que es ese personaje o puede ser ejecutada.
	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.

DEMONIOS

	Diablilla <i>Imp</i>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una Esbirra se convierte en la Diablilla.
	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 malo y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastero]

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Lunática
-  Demonio
-  Viuda
-  Encantador de serpientes
-  Padrino
-  Cerenovus
-  Amnésica
-  Investigadora
-  Cocinera
-  Adivina
-  Abuela
-  Soñador
-  Aeronauta
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



CATFISHING



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

-  Amanecer
-  Aeronauta
-  Soñador
-  Adivina
-  Criadora de cuervos
-  Abuela
-  Amnésica
-  Dulzura
-  Padrino
-  Vigormortis
-  Fang Gu
-  Diabilla
-  Lunática
-  Pit-Hag
-  Cerenovus
-  Encantador de serpientes
-  Tahúr
-  Filósofo
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS