

	Bibliotecaria <i>Librarian</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Forastera particular (o que hay 0 en juego).
	Noble	Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es {malo} .
	Duendecillo <i>Pixie</i>	Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	Predicador <i>Preacher</i>	Cada noche elige 1 jugador: si es Esbirro lo sabe. Los Esbirros elegidos no tienen habilidad.
	Soñadora <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo , 1 de ellos es correcto.
	Pregonero <i>Town Crier</i>	Cada noche* descubres si 1 Esbirro ha nominado hoy.
	Enterrador <i>Undertaker</i>	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	Oráculo <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son malos .
	Arista <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.
	Cazador <i>Huntsman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 Aldeano que no esté en juego. [+ Damisela]
	Criadora de cuervos <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugadora: descubres su personaje.
	Costurera <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	Virgen <i>Virgin</i>	La primera vez que te nominen, si quien nomina es Aldeano , es ejecutado inmediatamente.

FORASTEROS

	Damisela <i>Damsel</i>	Las Esbirras saben que estás en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.
	Borracha <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Matona <i>Goon</i>	Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loco sobre que eres un Forastero , puedes ser ejecutado.

ESBIRROS

	Cerenovus	Cada noche, elige 1 jugadora y 1 personaje bueno : mañana la jugadora está loca sobre que es ese personaje o puede ser ejecutada.
	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]
	Mezepheles	Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora bueno en decirla se convierte en mala esta noche.
	Envenenador <i>Poisoner</i>	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado} esta noche y el día de mañana.

DEMONIOS

	Diablilla <i>Imp</i>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una Esbirra se convierte en la Diablilla.
	Pukka	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado}. El anterior jugador {envenenado} muere y después está sano.
	Vigormortis	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las Esbirras que mates mantienen su habilidad y 1 Aldeano vecina suya está {envenenado}. [-1 Forastera]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Predicador
-  Envenenador
-  Padrino
-  Cerenovus
-  Mezepheles
-  Pukka
-  Duendecillo
-  Cazador
-  Damisela
-  Bibliotecaria
-  Soñadora
-  Costurera
-  Noble
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



HIDE AND SEEK



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

-  Crepúsculo
-  Predicador
-  Envenenador
-  Cerenovus
-  Mezepheles
-  Diabilla
-  Pukka
-  Vigormortis
-  Padrino
-  Cazador
-  Damisela
-  Criadora de cuervos
-  Enterrador
-  Soñadora
-  Pregonero
-  Oráculo
-  Costurera
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS