

	<b>Cultivador de amapolas</b> <i>Poppy Grower</i>	Los <b>Esbirros</b> y el <b>Demonio</b> no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.
	<b>Relojera</b> <i>Clockmaker</i>	Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la <b>Demonia</b> de su <b>Esbirra</b> más cercana.
	<b>Noble</b>	Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es { <b>malo</b> }. Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecina viva. Si todas las jugadoras <b>buenas</b> eligen unirse a tu culto, tu bando gana.
	<b>Lideresa de culto</b> <i>Cult Leader</i>	
	<b>Soñador</b> <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje <b>bueno</b> y 1 personaje <b>malo</b> , 1 de ellos es correcto.
	<b>General</b>	Cada noche sabes qué alineamiento cree la Narradora que está ganando: <b>bueno</b> , <b>malo</b> o ninguno.
	<b>Marinera</b> <i>Sailor</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.
	<b>Encantador de serpientes</b> <i>Snake Charmer</i>	Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el <b>Demonio</b> intercambiais personajes y alineamiento y después está envenenado.
	<b>Cazador</b> <i>Huntsman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 <b>Aldeano</b> que no esté en juego. [+ <b>Damisela</b> ]
	<b>Alcaldesa</b> <i>Mayor</i>	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 jugadora.
	<b>Trovador</b> <i>Minstrel</i>	Cuando un <b>Esbirro</b> muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.
	<b>Filósofo</b> <i>Philosopher</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje <b>bueno</b> : ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.
	<b>Dama del té</b> <i>Tea Lady</i>	Si tus vecinas vivas son <b>buenas</b> , no pueden morir.

FORASTEROS

	<b>Damisela</b> <i>Damsel</i>	Las <b>Esbirras</b> saben que estás en juego. Si una <b>Esbirra</b> adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.
	<b>Gólem</b> <i>Golem</i>	Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si la nominada no es la <b>Demonia</b> , muere.
	<b>Hereje</b> <i>Heretic</i>	Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerto.
	<b>Santa</b> <i>Saint</i>	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.

ESBIRROS

	<b>Abogado del diablo</b> <i>Devil's Advocate</i>	Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.
	<b>Gemelo malvado</b> <i>Evil Twin</i>	Tú y 1 jugador del equipo contrario os conocéis. Si el jugador <b>bueno</b> es ejecutado, los <b>malos</b> ganan. Los <b>buenos</b> no pueden ganar si ambos vivís.
	<b>Fearmonger</b>	Cada noche elige 1 jugador: si le nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador.
	<b>Psicópata</b> <i>Psychopath</i>	Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugadora: muere. Si eres ejecutada, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.

DEMONIOS

	<b>Lil' Monsta</b>	Cada noche los <b>Esbirros</b> eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es el <b>Demonio</b> ». Cada noche* 1 jugador puede morir. [+1 <b>Esbirro</b> ]
	<b>Leech</b>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está {envenenado}. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.
	<b>Vortex</b>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las habilidades de las <b>Aldeanas</b> dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan las <b>malas</b> .
	<b>Zombuul</b>	Cada noche*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugadora: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerta.

 Crepúsculo

 Filósofo

 Cultivador de amapolas

 Esbirros

 Demonio

 Marinera

 Lil' Monsta

 Lleech

 Encantador de serpientes

 Abogado del diablo

 Gemelo malvado

 Fearmonger

 Cazador

 Damisela

 Relojera

 Soñador

 Noble

 Lideresa de culto

 General

 Amanecer

# PRIMERA NOCHE



## WINNER, WINNER, CHICKEN DINER



### EMBRUJOS



Si la Cultivador de amapolas está en juego, las **Esbirras** no se despiertan juntos. Despiertan {uno} a {uno} hasta que alguna elige cuidar a Lil' Monsta.



Si Lleech ha envenenado a la Hereje y Lleech muere, la Hereje sigue {envenenado}.



# SEMI-CONTRASTO

- Amanecer 
- General 
- Lideresa de culto 
- Soñador 
- Damisela 
- Cazador 
- Lil' Monsta 
- Lleech 
- Vortex 
- Zombui 
- Fearmonger 
- Abogado del diablo 
- Encantador de serpientes 
- Marinera 
- Cultivador de amapolas 
- Filósofo 
- Crepúsculo 

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS