

ALDEANOS

	Cocinero Chef	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malos hay.
	Lavandera Washerwoman	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Aldeana particular.
	Bibliotecario Librarian	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero particular (o que hay 0 en juego).
	Marinero Sailor	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.
	General	Cada noche sabes qué alineamiento cree la Narradora que está ganando: bueno, malo o ninguno.
	Limpiadora Chambermaid	Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.
	Encantador de serpientes Snake Charmer	Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el Demonio intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.
	Niña de las flores Flowergirl	Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.
	Enterradora Undertaker	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	Posadero Innkeeper	Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.
	Filósofo Philosopher	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.
	Embaucadora Fool	La primera vez que mueras, no mueres.
	Dama del té Tea Lady	Si tus vecinas vivas son buenas, no pueden morir.
	Virgen Virgin	La primera vez que te nominen, si quien nombra es Aldeana, es ejecutada inmediatamente.

FORASTEROS

	Santo Saint	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.
	Dulzura Sweetheart	Cuando mueras 1 jugadora está borracha.
	Patosa Klutz	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es mala, tu equipo pierde.
	Borracho Drunk	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano, pero no lo eres.
	Barbero Barber	Si mueres hoy o esta noche, el Demonio puede elegir 2 jugadores (no otro Demonio) para que intercambien personajes.

ESBIRROS

	Envenenador Poisoner	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado} esta noche y el día de mañana.
	Abogado del diablo Devil's Advocate	Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.
	Espía Spy	Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como buena y como Aldeana o Forastera, aunque estés muerta.
	Psicópata Psychopath	Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugador: muere. Si eres ejecutado, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.
	Barón Baron	Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]

DEMONIOS

	Al-Hadikhia	Cada noche* elige 3 jugadoras (todas descubren quiénes son): cada {uno} elige en silencio si vive o muere, pero si todas viven, todas mueren.
---	--------------------	---

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Envenenador
-  Encantador de serpientes
-  Abogado del diablo
-  Lavandera
-  Bibliotecario
-  Cocinero
-  Espía
-  General
-  Limpiadora
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



REPTILES II: LIZARD IN THE CITY



EMBRUJOS



OTRAS RECOMENDACIONES

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Marinero
-  Envenenador
-  Posadero
-  Encantador de serpientes
-  Abogado del diablo
-  Al-Hadikhia
-  Barbero
-  Duizura
-  Enterradora
-  Niña de las flores
-  Espía
-  General
-  Limpiadora
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Atrapa tormentas