











ALDEANOS

	Amnésico <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Arista <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.
	Aeronauta <i>Balloonist</i>	Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastera]
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo, estás {envenenado} hasta que 1 bueno muera ejecutado.
	Pescador <i>Fisherman</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	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.


FORASTEROS

	Lunático <i>Lunatic</i>	Crees que eres el Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loca sobre que eres una Forastera, puedes ser ejecutada.

ESBIRROS

	Goblin	Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutada ese día, tu equipo gana.
	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.

DEMONIOS

	Leviatán <i>Leviathan</i>	Si más de 1 jugadora buena es ejecutada, las malas ganan. Todas las jugadoras saben que estás en juego. Después del día 5, las malas ganan.
---	-------------------------------------	---

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Viuda
-  Amnésico
-  Aeronauta
-  Amanecer
-  Leviatán

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



LAISSEZ UN FAIRE



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N

S
A
R
T
O

-  Leviatán
-  Amanecer
-  Aeronauta
-  Amnésico
-  Lunático
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS