



**Virgen**  
*Virgin*

La primera vez que te nominen, si quien nomina es **Aldeana**, es ejecutada inmediatamente.



**Ejecutor**  
*Slayer*

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



**Costurera**  
*Seamstress*

Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.



**Profesora**  
*Professor*

Una vez por partida, por la noche\*, elige 1 jugadora muerta. Si es **Aldeana**, resucita.



**Filósofo**  
*Philosopher*

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje **bueno**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.



**Arista**  
*Artist*

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.

FORASTEROS



**Hija de la Luna**  
*Moonchild*

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era **bueno**, muere.



**Patoso**  
*Klutz*

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.

ESBIRROS



**Mente maestra**  
*Mastermind*

Si el **Demonio** muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.



**Gemelo malvado**  
*Evil Twin*

Tú y 1 jugador del equipo contrario os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Los **buenos** no pueden ganar si ambos vivís.

DEMONIOS



**Pukka**

Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado}. El anterior jugador {envenenado} muere y después está sano.

 Crepúsculo

 Filósofo

 Esbirros

 Demonio

 Gemelo malvado

 Pukka

 Costurera

 Amanecer

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A

N  
O  
C  
H  
E



ON THIN ICE



EMBRUJOS



S  
E  
M  
C  
O  
N  
S  
A  
R  
T  
O


RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Amanecer

 Costurera

 Hija de la Luna

 Profesora

 Pukka

 Filósofo

 Crepúsculo