



Administrador
Steward

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



Duendecillo
Pixie

Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando mueras.



Aeronauta
Balloonist

Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 **Forastera**]



Matemático
Mathematician

Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.



Oráculo
Oracle

Cada noche* sabes cuántas jugadoras muertas son **malas**.



Posadera
Innkeeper

Cada noche* elige 2 jugadoras: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracha hasta el crepúsculo.



Tahúr
Gambler

Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.



Ejecutora
Slayer

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugadora: si es la **Demonia**, muere.



Costurera
Seamstress

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



Alquimista
Alchemist

Tienes la habilidad de 1 **Esbirro** que no esté en juego.



Pacifista
Pacifist

Los jugadores **buenos** ejecutados pueden no morir.



Dama del té
Tea Lady

Si tus vecinas vivas son **buenas**, no pueden morir.



Granjera
Farmer

Si mueres por la noche, 1 jugadora viva **buenas** se convierte en Granjera.

FORASTEROS



Maestra del puzle
Puzzlemaster

Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, pero si fallas recibes información falsa.



Doctor de plaga
Plague Doctor

Si mueres, el Narrador gana la habilidad de un **Esbirro**.



Borracha
Drunk

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una **Aldeana**, pero no lo eres.



Hijo de la Luna
Moonchild

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



Sombrero
Hatter

Si mueres hoy o esta noche, los **Esbirros** y el **Demonio** pueden elegir nuevos **Esbirros** y **Demonios** que ser.

ESBIRROS



Padrino
Godfather

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Envenenadora
Poisoner

Cada noche elige 1 jugadora: 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.



Pit-Hag

Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una **Demonia**, las muertes esta noche son arbitrarias.



Goblin

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

DEMONIOS



Lleech

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está {envenenado}. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.



Legión
Legion

Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los **malos**. Apareces también como **Esbirro**. [La mayoría de jugadores son Legión]

-  Crepúsculo
-  Alquimista
-  Esbirros
-  Demonio
-  Lleech
-  Envenenadora
-  Padrino
-  Abogado del diablo
-  Duendecillo
-  Costurera
-  Administrador
-  Aeronauta
-  Matemático
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



SYMPTOMS OF PARANOIA



EMBRUJOS



Si el Doctor de plaga muere, un **Esbirro** vivo gana la habilidad de Goblin además de la suya y lo sabe.



Si la Sombrerero muere y Legión está en juego, no pasa nada. Si la Sombrerero muere y una jugadora **mala** elige Legión, todas las jugadoras **malas** se convierten en Legión.



Si el Ejecutora dispara al huésped de Lleech, el huésped muere.



SEHCONTRACTO

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Crepúsculo
-  Envenenadora
-  Posadera
-  Tahúr
-  Abogado del diablo
-  Pit-Hag
-  Legión
-  Lleech
-  Padrino
-  Sombrerero
-  Granjera
-  Hijo de la Luna
-  Oráculo
-  Costurera
-  Aeronauta
-  Matemático
-  Amanecer