

	Cocinera <i>Chef</i>	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadoras malas hay.
	Marinera <i>Sailor</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.
	Limpiadora <i>Chambermaid</i>	Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.
	Líder de culto <i>Cult Leader</i>	Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.
	Niña de las flores <i>Flowergirl</i>	Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.
	Oráculo <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son malos .
	Monje <i>Monk</i>	Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio esta noche.
	Erudito <i>Savant</i>	Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Costurera <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	Embaucador <i>Fool</i>	La primera vez que mueras, no mueres.
	Sabio <i>Sage</i>	Si el Demonio te mata descubres que es 1 de 2 jugadores.
	Maga <i>Magician</i>	La Demonia piensa que eres una Esbirra . Las Esbirras piensan que eres una Demonia .
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala , estás {envenenado} hasta que 1 bueno muera ejecutada.

FORASTEROS

	Chapucera <i>Tinker</i>	Puedes morir en cualquier momento.
	Patosa <i>Klutz</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es mala , tu equipo pierde.
	Borracha <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Lunática <i>Lunatic</i>	Crees que eres la Demonia , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

ESBIRROS

	Padrino <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Abogada del diablo <i>Devil's Advocate</i>	Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.
	Mezephelus	Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador bueno en decirla se convierte en malo esta noche.
	Boomdandy	Si eres ejecutada, todas las jugadoras menos 3 mueren. 1 minuto después, la jugadora con más jugadoras apuntándola {muere}.

DEMONIOS

	Lleech	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está {envenenado}. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.
	Vigormortis	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los Esbirros que mates mantienen su habilidad y 1 Aldeano vecino suyo está {envenenado}. [-1 Forastero]
	Vortex	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Las habilidades de los Aldeanos dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan los malos .
	Zombuul	Cada noche*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugadora: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerta.

-  Crepúsculo
-  Maga
-  Esbirros
-  Lunática
-  Demonio
-  Marinera
-  Lleech
-  Padrino
-  Abogada del diablo
-  Mezepheles
-  Cocinera
-  Costurera
-  Líder de culto
-  Limpiadora
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



THE HORRIFYING SPECTACLE OF PUBLI...

EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

S
E
M
C
O
N
Z
O
N
S
A
R
T
O

-  Crepúsculo
-  Marinera
-  Monje
-  Abogada del diablo
-  Mezepheles
-  Lunática
-  Zombui
-  Vortex
-  Vigormortis
-  Lleech
-  Padrino
-  Sabio
-  Chapucera
-  Niña de las flores
-  Oráculo
-  Costurera
-  Líder de culto
-  Limpiadora
-  Amanecer