

	Investigador <i>Investigator</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Esbirro particular.
	Cocinera <i>Chef</i>	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadoras malas hay.
	Cazarrecompensas <i>Bounty Hunter</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora mala . Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora mala esta noche. [1 Aldeana es mala]
	Marinera <i>Sailor</i>	No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.
	Predicadora <i>Preacher</i>	Cada noche elige 1 jugadora: si es Esbirra lo sabe. Las Esbirras elegidas no tienen 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.
	Pregonero <i>Town Crier</i>	Cada noche* descubres si 1 Esbirro ha nominado hoy.
	Tahúr <i>Gambler</i>	Cada noche* elige 1 jugadora e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Exorcista <i>Exorcist</i>	Cada noche* elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es la Demonia , ésta sabe quién eres y no se despierta esta noche.
	Filósofa <i>Philosopher</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno : ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracha.
	Soldado <i>Soldier</i>	Estás a salvo del Demonia .
	Embaucador <i>Fool</i>	La primera vez que mueras, no mueres.
	Alcaldesa <i>Mayor</i>	Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.

FORASTEROS

	Santo <i>Saint</i>	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.
	Barbera <i>Barber</i>	Si mueres hoy o esta noche, la Demonia puede elegir 2 jugadoras (no otra Demonia) para que intercambien personajes.
	Borracha <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Política <i>Politician</i>	Si eres la jugadora más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerta.

ESBIRROS

	Bruja <i>Witch</i>	Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nombra, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.
	Espía <i>Spy</i>	Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como bueno y como Aldeana o Forastera , aunque estés muerta.
	Asesina <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Barón <i>Baron</i>	Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]

DEMONIOS

	Lil' Monsta	Cada noche las Esbirras eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es la Demonia ». Cada noche* 1 jugadora puede morir. [+1 Esbirra]
--	--------------------	--

-  Crepúsculo
-  Filósofa
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinera
-  Predicadora
-  Lil' Monsta
-  Bruja
-  Investigador
-  Cocinera
-  Cazarrecompensas
-  Líder de culto
-  Espía
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



DEADLY PENANCE DAY



EMBRUJOS



Si la Filósofa gana la habilidad de Cazarrecompensas, una Aldeana puede volverse mala.



SECONDA TRAKS

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Crepúsculo
-  Filósofa
-  Marinera
-  Predicadora
-  Tahúr
-  Bruja
-  Exorcista
-  Lil' Monsta
-  Asesina
-  Barbera
-  Pregonero
-  Cazarrecompensas
-  Líder de culto
-  Espía
-  Amanecer