

	Bounty Hunter <i>Cazarrecompensas</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora mala . Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora mala esta noche. [1 Aldeana es mala]
	Grandmother <i>Abuela</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si la Demonia la mata, tú también mueres.
	Pixie <i>Duendecilla</i>	Empiezas conociendo 1 Aldeana en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	Balloonist <i>Aeronauta</i>	Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastera]
	Snake Charmer <i>Encanta-serpientes</i>	Cada noche elige 1 jugadora viva: si es la Demonia intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.
	Gambler <i>Tahúr</i>	Cada noche* elige 1 jugadora e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.
	Gossip <i>Chismosa</i>	Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugadora muere.
	Savant <i>Erudita</i>	Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	Artist <i>Artista</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.
	Magician <i>Maga</i>	La Demonia piensa que eres una Esbirra . Las Esbirras piensan que eres una Demonia .
	Virgin <i>Virgen</i>	La primera vez que te nominen, si quien nombra es Aldeana , es ejecutada inmediatamente.
	Amnesiac <i>Amnésica</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	Cannibal <i>Caníbal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala , estás envenenada hasta que 1 buena muera ejecutada.

FORASTERAS

	Mutant <i>Mutante</i>	Si estás loca sobre que eres una Forastera , puedes ser ejecutada.
	Drunk <i>Borracha</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana , pero no lo eres.
	Lunatic <i>Lunática</i>	Crees que eres la Demonia , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Puzzlemaster <i>Maestra del puzle</i>	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.

ESBIRRAS

	Godfather <i>Padrino</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Poisoner <i>Envenenadora</i>	Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.
	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.
	Widow <i>Viuda</i>	En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora buena sabe que la Viuda está en juego.

DEMONIAS

	Pukka	Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada. La anterior jugadora envenenada muere y después está sana.
	No Dashii	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están envenenadas.
	Shabaloth	Cada noche* elige 2 jugadoras: mueren. 1 jugadora muerta elegida la noche anterior puede ser regurgitada.
	Lleech	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está envenenada. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Maga
-  Leech
-  Envenenadora
-  Viuda
-  Encanta-serpientes
-  Padrino
-  Lunática
-  Pukka
-  Duendecilla
-  Amnésica
-  Abuela
-  Aeronauta
-  Cazarrecompensas
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



WITH GREAT POWER...



EMBRUJOS



Cuando la Viuda ve el Grimorio, las fichas de **Demonia** y Maga se quitan.



S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Cazarrecompensas
-  Aeronauta
-  Abuela
-  Amnésica
-  Chismosa
-  Padrino
-  Leech
-  No Dash!!
-  Shabaloth
-  Pukka
-  Lunática
-  Pit-Hag
-  Encanta-serpientes
-  Tahúr
-  Envenenadora
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS