

	Noble	Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es { malo .
	Lavandera <i>Washerwoman</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Aldeana particular.
	Bibliotecaria <i>Librarian</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Forastera particular (o que hay 0 en juego).
	Empático <i>Empath</i>	Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos .
	General	Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno , malo o ninguno.
	Soñador <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo , 1 de ellos es correcto.
	Posadero <i>Innkeeper</i>	Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.
	Malabarista <i>Juggler</i>	En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.
	Artista <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.
	Costurera <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	Criadora de cuervos <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugadora: descubres su personaje.
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala , estás envenenada hasta que 1 bueno muera ejecutada.
	Ateo <i>Atheist</i>	El Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los buenos , aunque estés muerto. [No hay malos]

FORASTEROS

	Acróbata <i>Acrobat</i>	Cada noche*, si alguno de tus vecinos vivos buenos está borracho o envenenado, mueres.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loca sobre que eres una Forastera , puedes ser ejecutada.
	Borracho <i>Drunk</i>	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano , pero no lo eres.
	Hija de la Luna <i>Moonchild</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era bueno , muere.

ESBIRROS

	Viuda <i>Widow</i>	En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora bueno sabe que la Viuda está en juego.
	Padrina <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué Forasteras están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugadora esta noche: muere. [-1 o +1 Forastera]
	Invocador <i>Summoner</i>	Recibes 3 faroles. En la tercera noche elige 1 jugador: se vuelve malo y el Demonio que elijas. [No hay Demonio]
	Asesino <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Marioneta <i>Marionette</i>	Piensas que eres un personaje bueno , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]

DEMONIAS

	Yaggababble	Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugadora puede morir.
	Pukka	Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.
	Po	Cada noche* puedes elegir 1 jugadora: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadoras esta noche.

-  Crepúsculo
-  Yaggababble
-  Esbirros
-  Demonio
-  Invocadora
-  Marioneta
-  Viuda
-  Padrina
-  Pukka
-  Lavandera
-  Bibliotecaria
-  Empático
-  Soñadora
-  Costurera
-  Noble
-  General
-  Amanecer

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



BALLAD OF A FALLING GOD



EMBRUJOS



If the Juggler guesses on their first day and dies by execution, tonight the living Cannibal learns how many guesses the Juggler got correct.



The Marionette neighbors the Summoner. The Summoner knows who the Marionette is.



The Summoner may choose a player to become the Pukka on the 2nd night.



S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  General
-  Malabarista
-  Costurera
-  Soñador
-  Empática
-  Criador de cuervos
-  Hija de la Luna
-  Acrobata
-  Padrina
-  Asesina
-  Yaggababble
-  Po
-  Pukka
-  Invocador
-  Posadero
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS