

	Tonta del pueblo <i>Village Idiot</i>	Cada noche elige 1 jugadora: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontas del pueblo, {uno} extra está borracha]
	Vaquera <i>Vaquero</i>	Empiezas eligiendo 1 jugadora: se convierte a tu alineamiento, pero no lo sabe. [+1 Forastera]
	Suma sacerdotisa <i>High Priestess</i>	Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.
	Cazarrecompensas <i>Bounty Hunter</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora mala. Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora mala esta noche. [1 Aldeana es mala]
	Adivina <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadoras: sabes si alguna es la Demonia. Hay 1 jugadora buena que aparece como Demonia para ti.
	Cocinera <i>Chef</i>	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadoras malas hay.
	Posadera <i>Innkeeper</i>	Cada noche* elige 2 jugadoras: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracha hasta el crepúsculo.
	Licántropa <i>Lycanthrope</i>	Cada noche* elige 1 jugadora viva. Si es buena, muere, pero no puede haber más muertes esta noche.
	Enterradora <i>Undertaker</i>	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	Raventaker	Si mueres por la noche descubres 1 personaje vivo de cada tipo.
	Embaucadora <i>Fool</i>	La primera vez que mueras, no mueres.
	Catadora <i>Catador</i>	Cada noche elige 1 jugadora: si es buena y muere, hasta el atardecer, mueres tú en su lugar.
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala, estás envenenada hasta que 1 buena muera ejecutada.
	Cultivadora de opio <i>Poppy Grower</i>	Las Esbirros y la Demonia no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

FORASTEROS

	Maestra del puzle <i>Puzzlemaster</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.
	Reclusa <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como mala y como Esbirra o Demonia, aunque estés muerta.
	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.
	Mal-vada <i>Mal-vado</i>	Crees que eres una Esbirra. La Demonia te conoce y sabe qué información de Esbirra has recibido la primera noche.

ESBIRROS

	Envenenadora <i>Poisoner</i>	Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.
	Fearmonger	Cada noche elige 1 jugadora: si la nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todas las jugadoras saben si has elegido a una nueva jugadora.
	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.
	Creyente	La Narradora puede romper las reglas. Si mueres ejecutada, una jugadora descubre que estás en juego. Las buenas sólo pueden ganar si ejecutan a la Narradora, aunque estés muerta. [No hay más malas]

DEMONIAS

	Vigormortis	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las Esbirras que mates mantienen su habilidad y 1 Aldeana vecina suya está envenenada. [-1 Forastera]
	Legión <i>Legion</i>	Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las malas. Apareces también como Esbirra. [La mayoría de jugadoras son Legión]
	Putrefactora <i>Potrefactor</i>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si eliges a una Esbirra, {uno} de sus vecinas buenas vivas queda envenenada. [+1 Forastera]
	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
-  Cultivador de opio
-  Esbirros
-  Demonio
-  Lunática
-  Mal-vado
-  Envenenador
-  Abogado del diablo
-  Fearmonger
-  Cocinera
-  Adivina
-  Tonta del pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Vaquera
-  Suma sacerdotisa
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



MALOS MUERTOS



EMBRUJOS



SECONDA TRACTA

-  Crepúsculo
-  Cultivadora de opio
-  Envenenador
-  Posadero
-  Catador
-  Abogada del diablo
-  Fearmonger
-  Lunática
-  Licántropa
-  Legión
-  Zombui
-  Vigormortis
-  Putregactor
-  Raventaker
-  Adivina
-  Enterradora
-  Tonto del pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Suma sacerdotisa
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS