




















	<b>Acrobat</b> <i>Acróbata</i>	Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, mueres.
	<b>Dreamer</b> <i>Soñadora</i>	Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.
	<b>Empath</b> <i>Empática</i>	Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son malas.
	<b>Fortune Teller</b> <i>Pitoniso</i>	Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el Demonio. Hay 1 jugador bueno que aparece como Demonio para ti.
	<b>Investigator</b> <i>Investigador</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Esbirro particular.
	<b>Juggler</b> <i>Malabarista</i>	En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadoras. Esta noche sabes cuántos has acertado.
	<b>Knight</b> <i>Caballero</i>	Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el Demonio.
	<b>Mathematician</b> <i>Matemático</i>	Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.
	<b>Philosopher</b> <i>Filósofo</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.
	<b>Ravenkeeper</b> <i>Guardián de cuervos</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.
	<b>Undertaker</b> <i>Enterradora</i>	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	<b>Virgin</b> <i>Virgen</i>	La primera vez que te nominen, si quien nombra es Aldeano, es ejecutado inmediatamente.




FORASTEROS

	<b>Drunk</b> <i>Borracha</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana, pero no lo eres.
	<b>Goon</b> <i>Matona</i>	Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.
	<b>Ogre</b> <i>Ogra</i>	En tu primera noche elige 1 jugadora (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracha o envenenada.
	<b>Plague Doctor</b> <i>Doctor de plaga</i>	Cuando mueres, el Narrador gana la habilidad de un Esbirro.
	<b>Zealot</b> <i>Fanática</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas, debes votar en todas las nominaciones.

ESBIRRAS

	<b>Boffin</b> <i>Rata de laboratorio</i>	La Demonia (incluso borracha o envenenada) tiene la habilidad de una buena que no esté en juego. Ambas sabéis cuál.
	<b>Marionette</b> <i>Marioneta</i>	Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]
	<b>Poisoner</b> <i>Envenenadora</i>	Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.
	<b>Witch</b> <i>Bruja</i>	Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nombra, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.
	<b>Xaan</b> <i>Xaan</i>	En la noche X, todos los Aldeanos están envenenados hasta el crepúsculo. [X Forasteros]

DEMONIOS

	<b>Lord of Typhon</b> <i>Señor de Typhon</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Los personajes malos están en una línea. Tú estás en medio. +1 Esbirro. -? a +? Forasteros]
	<b>Pukka</b> <i>Pukka</i>	Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.
	<b>Leech</b> <i>Leech</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador vivo: está envenenado. Mueres sólo si ese jugador está muerto.

-  Crepúsculo
-  Señor de Typhon
-  Rata de laboratorio
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Lleech
-  Xaan
-  Envenenadora
-  Bruja
-  Pukka
-  Investigador
-  Empática
-  Pitoniso
-  Soñadora
-  Caballero
-  Ogra
-  Matemático
-  Amanecer





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



## FREAKY FRIDAY



### EMBRUJOS

-  Si el Demonio tiene un vecino vivo y Aldeano o Forastero cuando el Doctor de plaga muere, ese jugador se convierte en una Marioneta mala. Si ya hay un jugador malo extra, esto no ocurre.
-  Si la Demonia tiene la habilidad de Matona, no puede volverse mala por esa habilidad.
-  La Demonia no puede tener la habilidad de Ogra.
-  Si el Demonio fuera a tener la habilidad de Borracha, en vez de eso el Rata de laboratorio elige a un jugador Aldeano para tenerla.



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

-  Amanecer
-  Matemático
-  Malabarista
-  Soñadora
-  Enterradora
-  Pitoniso
-  Empática
-  Guardián de cuervos
-  Lleech
-  Señor de Typhon
-  Pukka
-  Bruja
-  Acrobata
-  Envenenadora
-  Xaan
-  Filósofo
-  Crepúsculo

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS