

	<b>Noble</b>	Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es {malo}.
	<b>Duendecillo</b> <i>Pixie</i>	Empiezas conociendo 1 <b>Aldeano</b> en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	<b>Aeronauta</b> <i>Balloonist</i>	Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 <b>Forastero</b> ]
	<b>Adivino</b> <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el <b>Demonio</b> . Hay 1 jugador <b>bueno</b> que aparece como <b>Demonio</b> para ti.
	<b>Oráculo</b> <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son <b>malos</b> .
	<b>Matemática</b> <i>Mathematician</i>	Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.
	<b>Erudita</b> <i>Savant</i>	Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.
	<b>Costurera</b> <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	<b>Cazador</b> <i>Huntsman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la <b>Damisela</b> se convierte en 1 <b>Aldeano</b> que no esté en juego. [+ <b>Damisela</b> ]
	<b>Pescador</b> <i>Fisherman</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	<b>Ejecutora</b> <i>Slayer</i>	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugadora: si es la <b>Demonia</b> , muere.
	<b>Criadora de cuervos</b> <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugadora: descubres su personaje.
	<b>Caníbal</b> <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es <b>mala</b> , estás {envenenado} hasta que 1 <b>bueno</b> muera ejecutada.

## FORASTEROS

	<b>Mutante</b> <i>Mutant</i>	Si estás loca sobre que eres una <b>Forastera</b> , puedes ser ejecutada.
	<b>Damisela</b> <i>Damsel</i>	Las <b>Esbirras</b> saben que estás en juego. Si una <b>Esbirra</b> adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.
	<b>Patosa</b> <i>Klutz</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es <b>mala</b> , tu equipo pierde.
	<b>Borracha</b> <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una <b>Aldeana</b> , pero no lo eres.
	<b>Gólem</b> <i>Golem</i>	Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el <b>Demonio</b> , muere.

## ESBIRROS

	<b>Cerenovus</b>	Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje <b>bueno</b> : mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.
	<b>Mujer escarlata</b> <i>Scarlet Woman</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas y la <b>Demonia</b> muere, te conviertes en la <b>Demonia</b> . (No cuentan las viajeras)
	<b>Barón</b> <i>Baron</i>	Hay <b>Forasteros</b> extra en juego. [+2 <b>Forasteros</b> ]
	<b>Marioneta</b> <i>Marionette</i>	Piensas que eres un personaje <b>bueno</b> , pero no lo eres. La <b>Demonia</b> sabe quién eres. [ <b>Estás adyacente a la Demonia</b> ]

## DEMONIOS

	<b>Fang Gu</b>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. El primer <b>Forastero</b> que mates se convierte en Fang Gu <b>malo</b> y, en vez de morir, mueres tú. [+1 <b>Forastero</b> ]
	<b>Diablillo</b> <i>Imp</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un <b>Esbirro</b> se convierte en el Diablillo.
	<b>No Dashii</b>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos <b>Aldeanos</b> están {envenenados}.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Cerenovus
-  Duendecillo
-  Cazador
-  Damisela
-  Adivino
-  Costurera
-  Noble
-  Aeronauta
-  Matemática
-  Amanecer

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



## BOOZLING!



### EMBRUJOS

-  Si Fang Gu elige un **Forastero** y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.
-  Si la Marioneta cree que es la Aeronauta, se añade +1 **Forastera**.
-  La Marioneta no sabe que la Damisela está en juego.
-  Si la Marioneta cree que es el Cazador, se añade la Damisela.

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



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

-  Crepúsculo
-  Cerenovus
-  Mujer escarlata
-  Dabillio
-  Fang Gu
-  No Dash!!
-  Cazador
-  Damisela
-  Criadora de cuervos
-  Adivino
-  Oráculo
-  Costurera
-  Aeronauta
-  Matemática
-  Amanecer