

	Investigadora <i>Investigator</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Esbirra particular.
	Duendecilla <i>Pixie</i>	Empiezas conociendo 1 Aldeana en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	Empático <i>Empath</i>	Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos .
	Soñadora <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo , 1 de ellos es correcto.
	Matemático <i>Mathematician</i>	Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.
	Oráculo <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son malos .
	Monje <i>Monk</i>	Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio esta noche.
	Artista <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.
	Pescador <i>Fisherman</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	Cazador <i>Huntsman</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 Aldeano que no esté en juego. [+ Damisela]
	Soldado <i>Soldier</i>	Estás a salvo del Demonia .
	Criador de cuervos <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.
	Caníbal <i>Cannibal</i>	Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo , estás {envenenado} hasta que 1 bueno muera ejecutado.

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.
	Recluso <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como malo y como Esbirro o Demonio , aunque estés muerto.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loco sobre que eres un Forastero , puedes ser ejecutado.
	Damisela <i>Damsel</i>	Las Esbirras saben que estás en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.
	Barbero <i>Barber</i>	Si mueres hoy o esta noche, el Demonio puede elegir 2 jugadores (no otro Demonio) para que intercambien personajes.

ESBIRROS

	Envenenador <i>Poisoner</i>	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado} esta noche y el día de mañana.
	Espía <i>Spy</i>	Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como bueno y como Aldeana o Forastera , aunque estés muerta.
	Mujer escarlata <i>Scarlet Woman</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia . (No cuentan las viajeras)
	Boondandy	Si eres ejecutado, todos los jugadores menos 3 mueren. 1 minuto después, el jugador con más jugadores apuntándole {muere}.
	Marioneta <i>Marionette</i>	Piensas que eres un personaje bueno , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]

DEMONIOS

	No Dashii	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están {envenenados}.
--	------------------	---

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Envenenador
-  Duendecilla
-  Cazador
-  Damisela
-  Investigadora
-  Empático
-  Soñadora
-  Espía
-  Matemático
-  Amanecer

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



EXTENSION CORD



EMBRUJOS



Si la Espía está (o ha estado) en juego, la Damisela está {envenenada}.



La Marioneta no sabe que la Damisela está en juego.



Si la Marioneta cree que es el Cazador, se añade la Damisela.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

Nada

FÁBULAS

Nada

S E M C O N S A R T O



-  Amanecer
-  Matemático
-  Espía
-  Oráculo
-  Soñadora
-  Empático
-  Creador de cuervos
-  Damisela
-  Cazador
-  Barbero
-  No Dash!!
-  Mujer escarlata
-  Monje
-  Envenenador
-  Crepúsculo