

	<b>Chef</b>	Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay (sentados uno al lado del otro).
	<b>Noble</b>	Empiezas sabiendo 3 jugadores: 1 y solo 1 de ellos es malvado.
	<b>Lavandera</b>	Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado Aldeano.
	<b>Bibliotecario</b>	Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado Forastero (o que no hay ninguno en juego).
	<b>Empático</b>	Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.
	<b>Pitonisa</b>	Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un Demonio. Hay un jugador bueno que percibes como Demonio.
	<b>Monje</b>	Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): está a salvo del Demonio.
	<b>Exterminador</b>	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el Demonio, muere inmediatamente.
	<b>Soldado</b>	Estás a salvo del Demonio.
	<b>Caníbal</b>	Tienes la habilidad del muerto por ejecución más reciente. Si era malvado, estás envenenado gasta que un jugador bueno muera ejecutado.
	<b>Guardián de Cuervos</b>	Si mueres por la noche, serás despertado para elegir 1 jugador: descubres su personaje.
	<b>Alcalde</b>	Si solo quedan 3 jugadores están vivos y no hay ejecución, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede que muera otro jugador en tu lugar.
	<b>Virgen</b>	La 1ª vez que seas nominado, si quien te nombra es un Aldeano, es ejecutado inmediatamente.

FORASTEROS

	<b>Ogro</b>	En tu primera noche, elige a otro jugador: te pasas a su equipo, sin saber cuál, incluso si estás borracho o envenenado.
	<b>Borracho</b>	No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano, pero en realidad no lo eres.
	<b>Recluso</b>	Podrías ser percibido tanto como malvado, como Esbirro o como Demonio, incluso estando muerto.
	<b>Santo</b>	Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.

ESBIRROS

	<b>Envenenador</b>	Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.
	<b>Espía</b>	Cada noche, miras el Grimorio. Podrías ser percibido como bueno y como Aldeano o Forastero, incluso muerto.
	<b>Marioneta</b>	Crees que eres un personaje bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Eres vecino del Demonio]
	<b>Barón</b>	Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]
	<b>Mujer Escarlata</b>	Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el Demonio muere, te conviertes en el Demonio.

DEMONIOS

	<b>Diablillo</b>	Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un Esbirro se convierte en Diablillo.
---	------------------	---

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Envenenador
-  Lavandera
-  Bibliotecario
-  Chef
-  Empático
-  Pitonisa
-  Noble
-  Espía
-  Ogro
-  Amanecer

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



## PIES BAKING WITH OGRE



### EMBRUJOS

-  El Espía aparece como malo para el Ogro.
-  Si el Recluso aparece como malo para el Ogro, el Ogro sabe que es malo.



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

-  Amanecer
-  Espía
-  Pitonisa
-  Empático
-  Guardán de Cuervos
-  Dabillio
-  Mujer Escarlata
-  Monje
-  Envenenador
-  Crepúsculo

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS