

**Cocinero**
ChefEmpiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores **malos** hay.**Duendecillo**
PixieEmpiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.**Encantador de serpientes**
Snake CharmerCada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.**Matemático**
Mathematician

Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.

**Pregonero**
Town CrierCada noche* descubres si 1 **Esbirro** ha nominado hoy.**Erudita**
Savant

Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.

**Amnésica**
Amnesiac

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.

**Malabarista**
Juggler

En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadoras. Esta noche sabes cuántos has acertado.

**Pescador**
Fisherman

Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.

**Filósofo**
PhilosopherUna vez por partida, por la noche, elige 1 personaje **bueno**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.**Cultivador de amapolas**
Poppy GrowerLos **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.**Caníbal**
CannibalTienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás {envenenado} hasta que 1 **bueno** muera ejecutada.**Ateo**
AtheistEl Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los **buenos**, aunque estés muerto. **[No hay malos]**

FORASTEROS

**Maestra del puzle**
PuzzlemasterUna 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**
ReclusePuedes aparecer como **mala** y como **Esbirro** o **Demonia**, aunque estés muerta.**Mutante**
MutantSi estás loco sobre que eres un **Forastero**, puedes ser ejecutado.**Borracho**
DrunkNo sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero no lo eres.

ESBIRROS

**Cerenovus**Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje **bueno**: mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.**Gemela malvada**
Evil TwinTú y 1 jugadora del equipo contrario os conocéis. Si la jugadora **bueno** es ejecutada, las **malas** ganan. Las **buenas** no pueden ganar si ambas vivís.**Marioneta**
MarionettePiensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres. **[Estás adyacente a la Demonia]**

DEMONIOS

**Diablillo**
ImpCada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.**Legión**
LegionCada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirro**. **[La mayoría de jugadoras son Legión]****Fang Gu**Cada noche* elige 1 jugadora: muere. La primera **Forastera** que mates se convierte en Fang Gu **mala** y, en vez de morir, mueres tú. **[+1 Forastera]**



Crepúsculo



Filósofo



Cultivador de amapolas



Esbirros



Demonio



Marioneta



Encantador de serpientes



Gemela malvada



Cerenovus



Duendecillo



Amnésica



Cocinero



Matemático



Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



CHEFS DELUXE



EMBRUJOS



Si el Malabarista usa su habilidad el primer día y muere por ejecución, esta noche, el Caníbal vivo sabe cuánto acertó el Malabarista.



Cuando la Cultivador de amapolas muere, la **Demonio** sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

Amanecer



Matemático



Malabarista



Pregonero



Amnésica



Fang Gu



Diabillio



Legión



Cerenovus



Encantador de serpientes



Cultivador de amapolas



Filósofo



Crepúsculo



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS