

ALDEANOS



Abuela
Grandmother

Empiezas conociendo 1 jugadora **buena** y su personaje. Si el **Demonia** la mata, tú también mueres.



Relojero
Clockmaker

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



Posadera
Innkeeper

Cada noche* elige 2 jugadoras: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracha hasta el crepúsculo.



Encantadora de serpientes
Snake Charmer

Cada noche elige 1 jugadora viva: si es la **Demonia** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



Profesora
Professor

Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora muerta. Si es **Aldeana**, resucita.



Ejecutor
Slayer

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.

FORASTEROS



Lunática
Lunatic

Crees que eres la **Demonia**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Reclusa
Recluse

Puedes aparecer como **mala** y como **Esbirro** o **Demonia**, aunque estés muerta.

ESBIRROS



Padrino
Godfather

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Espía
Spy

Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, aunque estés muerto.

DEMONIOS



Diablillo
Imp

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Crepúsculo



Esbirros



Lunática



Demonio



Encantadora de serpientes



Padrino



Abuela



Relojero



Espía



Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



OVER THE RIVER



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O



Amanecer



Espía



Abuela



Profesora



Padrino



Diabliño



Lunática



Encantadora de serpientes



Posadera



Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS