























## ALDEANOS

	<b>Caballero</b> <i>Knight</i>	Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el <b>Demonio</b> .
	<b>Abuela</b> <i>Grandmother</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora <b>buena</b> y su personaje. Si el <b>Demonia</b> la mata, tú también mueres.
	<b>Suma sacerdotisa</b> <i>High Priestess</i>	Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.
	<b>Soñadora</b> <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje <b>bueno</b> y 1 personaje <b>malo</b> , 1 de ellos es correcto.
	<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>Pregonero</b> <i>Town Crier</i>	Cada noche* descubres si 1 <b>Esbirro</b> ha nominado hoy.
	<b>Chismoso</b> <i>Gossip</i>	Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.
	<b>Amnésica</b> <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	<b>Malabarista</b> <i>Juggler</i>	En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.
	<b>Ingeniero</b> <i>Engineer</i>	Una vez por partida, por la noche, elige qué <b>Esbirros</b> o qué <b>Demonio</b> está en juego.
	<b>Pacifista</b> <i>Pacifist</i>	Los jugadores <b>buenos</b> ejecutados pueden no morir.
	<b>Criador de cuervos</b> <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.
	<b>Alcaldesa</b> <i>Mayor</i>	Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.




## FORASTEROS

	<b>Mayordomo</b> <i>Butler</i>	Cada noche elige 1 jugador (no a ti): mañana sólo puedes votar si ese jugador está votando.
	<b>Chapucera</b> <i>Tinker</i>	Puedes morir en cualquier momento.
	<b>Doctora de plaga</b> <i>Plague Doctor</i>	Si mueres, la Narradora gana la habilidad de una <b>Esbirra</b> .
	<b>Hija de la Luna</b> <i>Moonchild</i>	Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era <b>buena</b> , muere.

## ESBIRROS

	<b>Viuda</b> <i>Widow</i>	En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está {envenenado}. 1 jugadora <b>buena</b> sabe que la Viuda está en juego.
	<b>Arpía</b> <i>Harpy</i>	Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es <b>mala</b> o {uno} o ambas pueden morir.
	<b>Asesina</b> <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	<b>Mezephelos</b>	Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora <b>buena</b> en decirla se convierte en <b>mala</b> esta noche.
	<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)

## DEMONIOS

	<b>Lleech</b>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está {envenenado}. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.
	<b>Vigormortis</b>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las <b>Esbirras</b> que mates mantienen su habilidad y 1 <b>Aldeana</b> vecina suya está {envenenado}. [-1 <b>Forastera</b> ]
	<b>Legión</b> <i>Legion</i>	Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las <b>malas</b> . Apareces también como <b>Esbirra</b> . <b>[La mayoría de jugadoras son Legión]</b>

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Ingeniero
-  Lleech
-  Viuda
-  Arpía
-  Mezephales
-  Amnésica
-  Mayordomo
-  Abuela
-  Soñadora
-  Caballero
-  Suma sacerdotisa
-  Matemática
-  Amanecer

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



## SEPARATION OF CHURCH AND STATE



### EMBRUJOS



Si el Doctora de plaga muere, un **Esbirro** vivo gana la habilidad de Mujer escarlata además de la suya, y lo sabe.



Legión e Ingeniero no pueden ambos en juego al principio de la partida. Si el Ingeniero crea a Legión, la mayoría de jugadores (incluyendo todos los **malos**) se convierten en Legión **malo**.



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

-  Amanecer
-  Matemática
-  Suma sacerdotisa
-  Mayordomo
-  Malabarista
-  Pregonero
-  Soñadora
-  Criador de cuervos
-  Abuela
-  Hija de la Luna
-  Chapucera
-  Amnésica
-  Chismoso
-  Asesina
-  Lleech
-  Vigormortis
-  Legión
-  Mujer escarlata
-  Mezephales
-  Arpía
-  Ingeniero
-  Crepúsculo

### RECOMENDACIONES



#### VIAJEROS

#### FÁBULAS

-  Centinela
-  Atrapa tormentas