






















ALDEANOS

	<b>Amnésico</b> <i>Amnesiac</i>	No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.
	<b>Arista</b> <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.
	<b>Cazarrecompensas</b> <i>Bounty Hunter</i>	Empiezas conociendo 1 jugador <b>malo</b> . Si ese jugador muere, descubres 1 jugador <b>malo</b> esta noche. [ <b>1 Aldeano es malo</b> ]
	<b>Soñador</b> <i>Dreamer</i>	Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje <b>bueno</b> y 1 personaje <b>malo</b> , 1 de ellos es correcto.
	<b>Pescador</b> <i>Fisherman</i>	Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.
	<b>Adivina</b> <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadoras: sabes si alguna es la <b>Demonia</b> . Hay 1 jugadora <b>buenas</b> que aparece como <b>Demonia</b> para ti.
	<b>Bibliotecaria</b> <i>Librarian</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una <b>Forastera</b> particular (o que hay 0 en juego).
	<b>Oráculo</b> <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son <b>malos</b> .
	<b>Criadora de cuervos</b> <i>Ravenkeeper</i>	Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugadora: descubres su personaje.
	<b>Costurera</b> <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	<b>Encantador de serpientes</b> <i>Snake Charmer</i>	Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el <b>Demonio</b> intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.
	<b>Enterradora</b> <i>Undertaker</i>	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	<b>Lavandera</b> <i>Washerwoman</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una <b>Aldeana</b> particular.





FORASTEROS

	<b>Barbera</b> <i>Barber</i>	Si mueres hoy o esta noche, la <b>Demonia</b> puede elegir 2 jugadoras (no otra <b>Demonia</b> ) para que intercambien personajes.
	<b>Borracha</b> <i>Drunk</i>	No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una <b>Aldeana</b> , pero no lo eres.
	<b>Recluso</b> <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como <b>malo</b> y como <b>Esbirro</b> o <b>Demonio</b> , aunque estés muerto.
	<b>Dulzura</b> <i>Sweetheart</i>	Cuando mueras 1 jugador está borracho.

ESBIRROS

	<b>Padrino</b> <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué <b>Forasteros</b> están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 <b>Forastero</b> ]
	<b>Envenenadora</b> <i>Poisoner</i>	Cada noche elige 1 jugadora: está {envenenado} esta noche y el día de mañana.
	<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)
	<b>Espía</b> <i>Spy</i>	Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como <b>buenas</b> y como <b>Aldeana</b> o <b>Forastera</b> , aunque estés muerta.

DEMONIOS

	<b>Fang Gu</b>	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. La primera <b>Forastera</b> que mates se convierte en Fang Gu <b>mala</b> y, en vez de morir, mueres tú. [+1 <b>Forastera</b> ]
	<b>Diablillo</b> <i>Imp</i>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un <b>Esbirro</b> se convierte en el Diablillo.
	<b>No Dashii</b>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos <b>Aldeanos</b> están {envenenados}.
	<b>Vigormortis</b>	Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los <b>Esbirros</b> que mates mantienen su habilidad y 1 <b>Aldeano</b> vecino suyo está {envenenado}. [-1 <b>Forastero</b> ]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenadora
-  Encantador de serpientes
-  Padrino
-  Amnésico
-  Lavandera
-  Bibliotecaria
-  Adivina
-  Soñador
-  Costurera
-  Cazarrecompensas
-  Espía
-  Amanecer

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



## KNOWING ME, KNOWING YOU



### EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una [Forastera](#) y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.



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

## RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Revolucionaria

-  Amanecer
-  Espía
-  Cazarrecompensas
-  Costurera
-  Oráculo
-  Soñador
-  Enterradora
-  Adivina
-  Criadora de cuervos
-  Amnésico
-  Dulzura
-  Barbera
-  Padrino
-  Vigormortis
-  No Dashi!
-  Fang Gu
-  Diabillio
-  Mujer escarlata
-  Encantador de serpientes
-  Envenenadora
-  Crepúsculo