



















	Relojera <i>Clockmaker</i>	Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la Demonia de su Esbirra más cercana.
	Abuela <i>Grandmother</i>	Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si el Demonia la mata, tú también mueres.
	Bibliotecario <i>Librarian</i>	Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero particular (o que hay 0 en juego).
	Empática <i>Empath</i>	Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son malas .
	Adivino <i>Fortune Teller</i>	Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el Demonio . Hay 1 jugador bueno que aparece como Demonio para ti.
	Exorcista <i>Exorcist</i>	Cada noche* elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es la Demonia , ésta sabe quién eres y no se despierta esta noche.
	Niña de las flores <i>Flowergirl</i>	Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.
	Oráculo <i>Oracle</i>	Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son malos .
	Enterrador <i>Undertaker</i>	Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.
	Artista <i>Artist</i>	Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.
	Ejecutor <i>Slayer</i>	Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el Demonio , muere.
	Costurera <i>Seamstress</i>	Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.
	Monje <i>Monk</i>	Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio esta noche.



FORASTEROS

	Lunática <i>Lunatic</i>	Crees que eres la Demonia , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres y a quién eliges por la noche.
	Mutante <i>Mutant</i>	Si estás loco sobre que eres un Forastero , puedes ser ejecutado.
	Dulzura <i>Sweetheart</i>	Cuando mueras 1 jugadora está borracha.
	Reclusa <i>Recluse</i>	Puedes aparecer como mala y como Esbirra o Demonia , aunque estés muerta.

ESBIRROS

	Padrino <i>Godfather</i>	Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]
	Asesino <i>Assassin</i>	Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.
	Mujer escarlata <i>Scarlet Woman</i>	Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia . (No cuentan las viajeras)
	Marioneta <i>Marionette</i>	Piensas que eres un personaje bueno , pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]

DEMONIOS

	No Dashii	Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están {envenenados}.
	Pukka	Cada noche elige 1 jugador: está {envenenado}. El anterior jugador {envenenado} muere y después está sano.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Lunática
-  Demonio
-  Marioneta
-  Padrino
-  Pukka
-  Bibliotecario
-  Empática
-  Adivino
-  Abuela
-  Relojera
-  Costurera
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



UNCERTAIN DEATH



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

-  Crepúsculo
-  Monje
-  Mujer escarlata
-  Lunática
-  Exorcista
-  Pukka
-  No Dashi!
-  Asesino
-  Padrino
-  Dulzura
-  Abuela
-  Empática
-  Adivino
-  Enterrador
-  Niña de las flores
-  Oráculo
-  Costurera
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS