



**Relojera**  
*Clockmaker*

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la **Demonia** de su **Esbirra** más cercana.



**Abuela**  
*Grandmother*

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



**Bibliotecario**  
*Librarian*

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Forastero** particular (o que hay 0 en juego).



**Empática**  
*Empath*

Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son **malas**.



**Adivino**  
*Fortune Teller*

Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el **Demonio**. Hay 1 jugador **bueno** que aparece como **Demonio** para ti.



**Exorcista**  
*Exorcist*

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**  
*Flowergirl*

Cada noche\* descubres si la **Demonia** ha votado hoy.



**Oráculo**  
*Oracle*

Cada noche\* sabes cuántos jugadores muertos son **malos**.



**Enterrador**  
*Undertaker*

Cada noche\* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.



**Artista**  
*Artist*

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.



**Ejecutor**  
*Slayer*

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



**Costurera**  
*Seamstress*

Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.



**Monje**  
*Monk*

Cada noche\* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del **Demonio** esta noche.

FORASTEROS



**Lunática**  
*Lunatic*

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



**Mutante**  
*Mutant*

Si estás loco sobre que eres un **Forastero**, puedes ser ejecutado.



**Dulzura**  
*Sweetheart*

Cuando mueras 1 jugadora está borracha.



**Reclusa**  
*Recluse*

Puedes aparecer como **mala** y como **Esbirra** 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**]



**Asesino**  
*Assassin*

Una vez por partida, por la noche\*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.



**Mujer escarlata**  
*Scarlet Woman*

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)



**Marioneta**  
*Marionette*

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

## RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

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