



Relojero
Clockmaker

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



Investigador
Investigator

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Esbirro** particular.



Empática
Empath

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



Limpiadora
Chambermaid

Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.



Artista
Artist

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



Sabio
Sage

Si el **Demonio** te mata descubres que es 1 de 2 jugadores.

FORASTEROS



Borracha
Drunk

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una **Aldeana**, pero no lo eres.



Patoso
Klutz

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.

ESBIRROS



Mujer escarlata
Scarlet Woman

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



Barón
Baron

Hay **Forasteros** extra en juego. [**+2 Forasteros**]

DEMONIOS



Diablilla
Imp

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una **Esbirra** se convierte en la Diablilla.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Investigador
-  Empática
-  Relojero
-  Limpiadora
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



NO GREATER JOY



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N

S
A
R
T
O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

Amanecer 

Limpiadora 

Empática 

Sabio 

Diabilla 

Mujer escarlata 

Crepúsculo 