

ALDEANOS



**Abuela**  
*Grandmother*

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



**Relojero**  
*Clockmaker*

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



**Posadera**  
*Innkeeper*

Cada noche\* elige 2 jugadoras: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracha hasta el crepúsculo.



**Encantadora de serpientes**  
*Snake Charmer*

Cada noche elige 1 jugadora viva: si es la **Demonia** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



**Profesora**  
*Professor*

Una vez por partida, por la noche\*, elige 1 jugadora muerta. Si es **Aldeana**, resucita.



**Ejecutor**  
*Slayer*

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

FORASTEROS



**Lunática**  
*Lunatic*

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



**Reclusa**  
*Recluse*

Puedes aparecer como **mala** y como **Esbirro** 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**]



**Espía**  
*Spy*

Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, aunque estés muerto.

DEMONIOS



**Diablillo**  
*Imp*

Cada noche\* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Crepúsculo



Esbirros



Lunática



Demonio



Encantadora de serpientes



Padrino



Abuela



Relojero



Espía



Amanecer

PRIMERA NOCHE



OVER THE RIVER



EMBRUJOS



SEMI CON SARTO

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

Amanecer 

Espía 

Abuela 

Profesora 

Padrino 

Diabliño 

Lunática 

Encantadora de serpientes 

Posadera 

Crepúsculo 