

Vogel im Käfig



Sailor

No puedes morir. Cada noche elige a 1 jugador vivo: él o tú estáis borrachos hasta el anochecer



Gambler

Cada noche* elige a 1 jugador y adivina su personaje: si fallas mueres



Gossip

Cada día puedes hacer una declaración pública. Si era cierta, un jugador muere esa noche



Snake Charmer

Cada noche elige a 1 jugador vivo: si es el **Demonio**, cambiáis personaje y equipo, él es "envenenado" permanentemente



Innkeeper

Cada noche* elige a 2 jugadores: no pueden morir esa noche, pero 1 se emborracha hasta el anochecer



Amnesiac

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, intenta adivinarla en privado: te dirán lo cerca que has estado (frío/templado/caliente/bingo)



Slayer

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es el **Demonio**, muere de inmediato



Savant

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para descubrir dos cosas: una es cierta y la otra falsa



Fool

La primera vez que vagas a morir, no mueres



Poppy Grower

Los **Esbirros** y **Demonios** no se conocen entre ellos. Si mueres, descubrirán esa noche quién es cada uno de ellos



Farmer

Si mueres durante la noche, un jugador vivo del **bien** se convierte en el **Granjero**



Atheist

El Narrador puede romper las reglas del juego y, si es ejecutado, el **Bien** gana, incluso aunque estés muerto. [No hay jugadores del **Mal**]



Village idiot

Cada noche elige a un jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 tontos del pueblo, uno extra está borracho]



Drunk

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero no lo eres en realidad



Golem

Solo puedes nominar 1 vez por partida. Cuando lo hagas, si el nominado no es el **Demonio**, morirá



Mutant

Si te muestras convencido de ser un **Forastero**, puedes ser ejecutado.



Lunatic

Piensas que eres el **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** te conoce y sabe quién eliges cada noche



Witch

Cada noche elige 1 jugador: muere si mañana él nombra a alguien. Pierdes tu habilidad si solo quedan 3 jugadores vivos



Assassin

Una vez por partida, por la noche*, elige a 1 jugador: muere irremediablemente



Devil's Advocate

Cada noche elige a 1 jugador vivo (diferente que la noche anterior): no muere si es ejecutado



Godfather

Empiezas descubriendo qué **Forasteros** hay en juego. Si muere alguno durante el día, por la noche elige a 1 jugador: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Scarlet Woman

Si hay 5 o más jugadores vivos (los **Viajeros** no cuentan) y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**



Yagababble

Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, un jugador puede morir.



Zombuul

Cada noche*, si hoy no ha muerto nadie, elige a 1 jugador: muere. La 1ª vez que mueras resucitas, pero te perciben como muerto



Legión - Legion

Cada noche*, un jugador puede morir. Ejecuciones fallan si solo votan **malvados**. Puedes ser percibido como **Esbirro**. [Mayoría de jugadores son **Legión**.]

* No la 1ª noche

Por Nafsika y Solrax