

TRUST ME

por Nafsika



Grandmother

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



Bounty Hunter

Empiezas conociendo 1 jugadora **mala**. Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora **mala** esta noche. [**1 Aldeana es mala**]



Sailor

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.



Innkeeper

Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.



Lycanthrope

Cada noche* elige 1 jugadora viva: si es **buena**, muere y la **Demonia** no mata esta noche. Una jugadora **buena** aparece como **mala**.



Savant

Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



Night watchman

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre que eres Sereno.



Professor

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



Fisherman

Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



Amnesiac

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Farmer

Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva **buena** se convierte en Granjero.



Mayor

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.



Poppy Grower

Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Recluse

Puedes aparecer como **mala** y como **Esbirro** o **Demonia**, aunque estés muerta.



Moonchild

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva. Esta noche, si era **buena**, muere.



Sweet heart

Cuando mueras, 1 jugadora está borracha.



Barber

Cuando mueras, la **Demonia** puede elegir 2 jugadoras por la noche (no otra **Demonia**) para que intercambien personajes.



Godfather

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Boffin

La **Demonia** (incluso borracha o envenenada) tiene la habilidad de una **buena** que no esté en juego. Ambas sabéis cuál.



Pit-Hag

Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una **Demonia**, las muertes esta noche son arbitrarias.



Scarlet Woman

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



Yaggababble

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



Ojo

Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.



Imp

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



Legion

Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los **malos**. Apareces también como **Esbirro**. [**La mayoría de jugadores son Legión**]

ALDEANAS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Rata de laboratorio
-  Esbirros
-  Cultivadora de opio
-  Demonio
-  Yaggababble
-  Marinera
-  Padrino
-  Amnésica
-  Abuela
-  Cazarrecompensas
-  Sereno
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



TRUST ME



EMBRUJOS

VIAJEROS

FÁBULAS

RECOMENDACIONES



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O



-  Crepúsculo
-  Cultivador de opio
-  Marinera
-  Posadera
-  Pit-Hag
-  Mujer escarlata
-  Licántropo
-  Legión
-  Dabillio
-  Ojo
-  Yaggababble
-  Padrino
-  Barbera
-  Adorable
-  Profesor
-  Amnésico
-  Granjero
-  Niño de la Luna
-  Abuela
-  Cazarrecompensas
-  Sereno
-  Amanecer