



Knight
Caballero

Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el **Demonio**.



Blacksmith
Herrero

Empiezas sabiendo cuántos **Forasteros** hay en juego. Todos los **Forasteros** están borrachos, incluso aunque estés muerto. [+1 **Forastero**]



Village Idiot
Tonto del pueblo

Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 **Tontos del pueblo**, un extra está borracho]



Snake Charmer
Encanta-serpientes

Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



Witch Hunter
Cazabrujas

Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. Si no es ejecutado mañana, se vuelve **malos**. No puedes ser **malos**.



Acrobat
Acróbata

Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Philosopher
Filósofo

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje **buenos**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.



Slayer
Ejecutor

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



Amnesiac
Amnésico

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



Scavenger
Carroñero

Si tus 2 vecinos han muerto, ocurre algo **buenos**.



Schoolmarm
Maestro

Los jugadores que se vuelvan **malos** saben que estás en juego y pueden mantenerse **buenos**. [1 personaje que cree **malos** en juego]



Magician
Mago

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.



Cannibal
Caníbal

Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es **malos**, estás envenenado hasta que 1 **buenos** muera ejecutado.

FORASTEROS



Drunk
Borracho

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



Mutant
Mutante

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



Politician
Político

Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerto.



Heretic
Hereje

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerto.

ESBIRROS



Mezepheles

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **buenos** en decirla se convierte en **malos** esta noche.



Goblin

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.



Boomdandy

Si eres ejecutado, todos los jugadores menos 3 mueren. Después de una cuenta atrás de 10 a 1, el jugador con más jugadores apuntándole muere.



Boffin
Rata de laboratorio

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



Copycat
Imitador

Tienes la habilidad de 1 **Esbirro** en juego. Si no hay más **Esbirros** empiezas eligiendo 1 **Esbirro**: ganas su habilidad.

DEMONIOS



No Dashii

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



Vortex

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan los **malos**.



Lleech

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador vivo: está envenenado. Mueres sólo si ese jugador está muerto.



Leviathan
Leviatán

Si más de 1 jugador **buenos** es ejecutado, los **malos** ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los **malos** ganan.

-  Crepúsculo
-  Rata de laboratorio
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Mago
-  Lleech
-  Encanta-serpientes
-  Imitador
-  Mezepheles
-  Cazabrujas
-  Amnésico
-  Maestro
-  Herrero
-  Caballero
-  Tonto del pueblo
-  Leviatán
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



ANATEMA



EMBRUJOS

-   Si el Ejecutor dispara al huésped de Lleech, el huésped muere.
-   Si Lleech ha envenenado al Hereje y Lleech muere, el Hereje sigue envenenado.
-   El **Demonio** no puede tener la habilidad de Hereje.
-   El **Demonio** no puede tener la habilidad de Político.
-   Si el **Demonio** fuera a tener la habilidad de Borracho, en vez de eso el Rata de laboratorio elige a un jugador **Aldeano** para tenerla.
-   Si hay una ficha extra, el Rata de laboratorio puede darle al **Demonio** la habilidad de Tonto del pueblo.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SE MARCHAN



-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Acrobata
-  Encanta-serpientes
-  Mezepheles
-  No Dash!!
-  Vortex
-  Lleech
-  Cazabrujas
-  Amnésico
-  Maestro
-  Tonto del pueblo
-  Leviatán
-  Amanecer