

MINION IS ANGEL-PROTECTED & THE DEMON HAS 2 BLUFFS

por Zets



Empático

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos.



Ingeniera

Una vez por partida, por la noche, elige qué **Esbirras** o qué **Demonia** está en juego.



Sirvienta

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



Filósofo

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



Matemático

Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.



Malabarista

En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.



Erudito

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



Mutante

Si estás loca sobre que eres una **Forastera**, puedes ser ejecutada.



Lunático

Crees que eres el **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Abogado del diablo

Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.



Psicópata

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugadora: muere. Si eres ejecutada, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.



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.



No Dashii

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



Vigormortis

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las **Esbirras** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeana** vecina suya está envenenada. [-1 **Forastera**]



Pukka

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.



Legión

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

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Ingeniera
-  Abogado del diablo
-  Pukka
-  Empático
-  Sirvienta
-  Lunático
-  Matemático
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



MIAP & DHTB



EMBRUJOS



La Chambermaid descubre si la Mathematician se despierta hoy o no, aunque la Chambermaid se despierte antes.



El Matemático sabe si el Lunático ataca a jugadores diferentes a los del Demonio.



Legión e Ingeniera no pueden ambos en juego al principio de la partida. Si el Ingeniera crea a Legión, la mayoría de jugadores (incluyendo todos los malos) se convierten en Legión malo.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



Ángel



Djinn



S E M C O N Z A R T O

- Amanecer 
- Matemático 
- Sirvienta 
- Malbarista 
- Empático 
- Vigormortis 
- No Dashii 
- Pukka 
- Legión 
- Lunático 
- Pit-Hag 
- Abogado del diablo 
- Ingeniera 
- Filósofo 
- Crepúsculo 