More than mere tales

ALDEANOS

Pixie
Comienzas descubriendo 1 Aldeano en juego. Si te muestras "convencido" de que eres este personaje, obtendrás su habilidad cuando muera

Balloonist
Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior.
[+0 o +1 Forastero]

General
Cada noche, sabrás qué bando cree el Narrador que va ganando: el Bien, el Mal o ninguno

Undertaker
Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución durante el día

Lycanthrope
Cada noche*, elige a un jugador vivo: si es bueno, muere y el Demonio no mata esta noche. Un jugador bueno aparece como malo.

Exorcist
Cada noche* elige a 1 jugador (diferente que la noche anterior): si es el Demonio te descubre, pero no despierta esa noche

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

Seamstress
Una vez por partida, durante la noche elige a 2 jugadores (no a ti): descubres si son del mismo equipo

Fisherman
Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para obtener alguna pista que ayude a ganar a tu bando

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

Minstrel
Cuando un Esbirro muere por ejecución, el resto de jugadores (excepto Viajeros) se emborrachan hasta el anochecer del día siguiente

Ravenkeeper
Si mueres por la noche, serás despertado para elegir a 1 jugador: descubres su personaje

High Priestess
Cada noche descubres con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más

FORASTEROS

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

Tinker
Puedes morir en cualquier momento

Recluse
Puedes ser percibido como malvado, tanto como Esbirro como Demonio, incluso muerto

Politician
Si has sido el mayor culpable de la derrota de tu equipo, cambias de bando y ganas, incluso si estás muerto

ESBIRROS

Psychopath
Cada día, antes de nominaciones, puedes elegir públicamente a un jugador: muere. Si te ejecutan, solo morirás si pierdes a piedra-papel-tijera

Widow
Tu primera noche, mira el Grimorio y escoge a 1 jugador: será envenenado. 1 jugador bueno descubre que la Viuda está en juego

Summoner
Recibes 3 faroles. En la tercera noche elige 1 jugador: se vuelve malo y el Demonio que elijas [No hay Demonio]

Organ Grinder
Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche, decides si estás borracho o no hasta el anochecer

DEMONIOS

Imp
Cada noche* elige a 1 jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un Esbirro se convierte en el Diablillo

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

al-Hadikhia
Cada noche*, puedes elegir 3 jugadores (todos descubren quiénes son): cada uno decide en privado si vive o muere, pero si todos viven, todos morirán

Fang Gu
Cada noche* elige a 1 jugador: muere. El 1º Forastero que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]

*** No la 1ª noche**

Por Nafsika y Solrax