

JOURNEY OF A LIFETIME



Noble - Noble

Comienzas descubriendo que solo 1 de 3 jugadores es **malvado**



Pixie

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



Soñador - Dreamer

Cada noche elige a 1 jugador (ni a ti, ni a Viajeros): descubres un personaje **bueno** y uno **malvado**, solo uno de los dos es correcto



Ateo - 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**]



Pregonero - Towncrier

Cada noche* descubres si algún **Esbirro** nominó durante el día



Oráculo - Oracle

Cada noche* descubres cuántos jugadores muertos son **malvados**



Amnésica - Amnesiac

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



Santo - Saint

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde



Hereje - Heretic

El bando ganador, pierde y el bando perdedor, gana, aunque estés muerto



Envenenador - Poisoner

Cada noche elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer



Goblin

Cuando te nominan, si declaras públicamente que eres **Goblin** y eres ejecutado, tu bando gana



Gemela Malvada - Evil Twin

Os conocéis tú y otro jugador del equipo contrario. Si él muere ejecutado, los malvados ganan. Los buenos no pueden ganar si estáis los 2 vivos



Diablillo - Imp

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



Legión - Legion

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



Artista - Artist

Una vez por partida, durante el día, puedes preguntar en privado al Narrador cualquier pregunta de respuesta sí o no



Pescador - Fisherman

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



Alquimista - Alchemist

Tienes la habilidad de un **Esbirro** que no esté en juego. Sigues siendo **bueno**



Criacuervos - Ravenkeeper

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



Caníbal - Cannibal

Obtienes la habilidad del ejecutado más reciente. Si es **malvado**, estarás envenenado hasta que un **buen** jugador muera ejecutado



Tonto del pueblo - Village Idiot

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



Borracho - Drunk

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



Político - Politician

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



Bruja - Witch

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



Azotamientos - Fearmonger

Cada noche, elige a un jugador: si lo nominas y es ejecutado, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador



Kazali

Cada noche* elige a un jugador: muere. [Eliges qué jugadores son qué **Esbirros**. -? o +? **Forasteros**]

* No la 1ª noche