

Ginzan Onsen



Caballero - Knight

Empiezas descubriendo 2 jugadores que no son el **Demonio**



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



Posadero - Innkeeper

Cada noche* elige a 2 jugadores: no pueden morir esa noche, pero 1 se emborracha hasta el amanecer



Costurera - Seamstress

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



Sabio - Savant

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



Pregonero - Towncrier

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



Lunático - Lunatic

Piensas que eres el **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** te conoce y sabe quién eliges cada noche



Recluso - Recluse

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



Descerebrado - Cerenovus

Cada noche elige a 1 jugador y a un **buen** personaje: mañana él se muestra convencido de ser ese personaje, de lo contrario puede ser ejecutado



Padrino - Godfather

Empiezas descubriendo qué **Forasteros** hay en juego. Si muere alguno durante el día, por la noche elige a 1 jugador: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Lleech

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Comienzas eligiendo a un jugador vivo: envenenado. Tú mueres única y exclusivamente si él muere



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**]



Bufón - Fool

La primera vez que vagas a morir, no mueres



Granjero - Farmer

Si mueres durante la noche, un jugador vivo del **bien** se convierte en el **Granjero**



Cultivador de amapolas - Poppy Grower

Los **Esbirros** y **Demonios** no se conocen entre ellos. Si mueres, descubrirán esa noche quién es cada uno de ellos



Mago - Magician

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



Tahúr - Gambler

Cada noche* elige a 1 jugador y adivina su personaje: si fallas mueres



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)



Damisela - Damsel

Todos los **Esbirros** saben que estás en la partida. Si un **Esbirro** adivina quién eres en público (un solo intento), tu bando pierde



Barbero - Barber

Si has muerto (durante el día o la noche), el **Demonio** puede elegir a 2 jugadores (no otro **Demonio**) para que intercambien sus personajes



Boomdandy

Si te ejecutan, mueren todos los jugadores excepto 3. Después de 1 minuto, quien tenga a más jugadores apuntándole, muere



Marioneta - Marionette

Crees que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [Estás sentado al lado del **Demonio**.]



Abogado del diablo - Devil's advocate

Cada noche elige a 1 jugador vivo (diferente que la noche anterior): no muere si es ejecutado



Ojo

Cada noche* escoge un personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador escoge quién muere

* No la 1ª noche