



Gossip (Chismoso)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.



Savant (Erudito)

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



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, haz le en privado al Narrador una pregunta de sí o no.



Slayer (Exterminador)

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



Fisherman (Pescador)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



Soldier (Soldado)

Estás a salvo del Demonio.



Cannibal (Caníbal)

Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo, estás envenenado hasta que 1 bueno muera ejecutado.



Amnesiac (Amnésico)

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



Minstrel (Juglar)

Cuando un Esbirro muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.



Tea Lady (Dama del té)

Si tus vecinos vivos son buenos, no pueden morir.



Mayor (Alcalde)

Si sólo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otro jugador.



Virgin (Virgen)

La primera vez que te nominen, si quien nomina es Aldeano, es ejecutado inmediatamente.



Magician (Mago)

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



Drunk (Borracho)

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



Politician (Político)

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



Saint (Santo)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el Demonio, pero si fallas recibes información falsa.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Estás adyacente al Demonio]



Mastermind (Mente maestra)

Si el Demonio muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.



ioblin

S i 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.



Baron (Barón)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]



imp (Diablillo)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



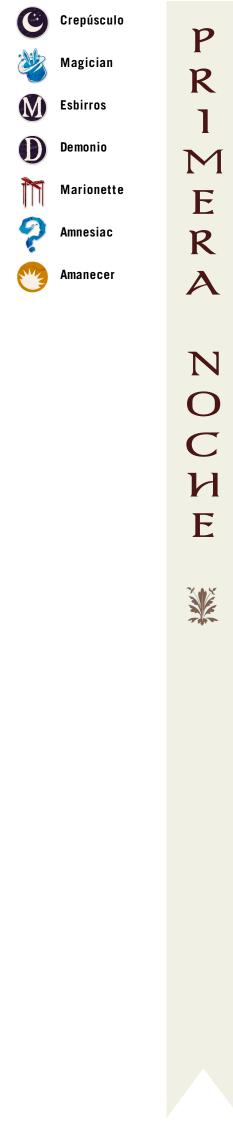
Shaba lot h

Cada noche* elige 2 jugadores: mueren. 1 jugador muerto elegido la noche anterior puede ser regurgitado.



Vort ox

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





EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

FÁBULAS

VIAJEROS



S E O C N

S K K O T S

























