

CONFIANZA PLENA

por Solrax



Caballero (Knight)

Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el **Demonio**.



Chef

Empiezas conociendo cuántos pares de jugadores **malos** hay.



Suma Sacerdotisa (High Priestess)

Cada noche, descubre con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.



Aeronauta (Balloonist)

Cada noche, descubres a 1 jugador de diferente tipo de personaje que el de la noche anterior. [+0 o +1 Forasteros]



General

Cada noche, descubres qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: **bueno**, **malo**, o ninguno.



Sirvienta (Chambermaid)

Cada noche, elige a 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche por su habilidad.



Rey (King)

Cada noche, si los muertos igualan o superan a los vivos, descubres 1 personaje vivo. El **Demonio** sabe que eres el Rey.



Erudito (Savant)

Cada día, puedes visitar en privado al Narrador para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



Al-Saahir (Alsaahir)

Cada día, si adivinas públicamente quiénes son **Esbirro(s)** y quiénes son **Demonio(s)**, los **buenos** ganan.



Cazador (Huntsman)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 jugador vivo: si eliges a la Damsela, se convierte en un **Aldeano** que no está en juego. [+la Damsela]



Artista (Artist)

Una vez por partida, durante el día, pregunta en privado al Narrador cualquier pregunta con respuesta sí/no.



Malabarista (Juggler)

En tu primer día, adivina públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Por la noche, descubres cuántos eran correctos.



Niño del Coro (Choirboy)

Si el **Demonio** mata al Rey, descubres qué jugador es el **Demonio**. [+el Rey]



Patoso (Klutz)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.



Barbero (Barber)

Si has muerto este día o esta noche, el **Demonio** puede elegir a 2 jugadores (no a otro **Demonio**) para cambiar personajes.



Santo (Saint)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Damsela (Damsel)

Todos los **Esbirros** saben que la Damsela está en juego. Si un **Esbirro** te adivina públicamente (una vez), tu equipo pierde.



Mezéfeles (Mezepheles)

Empiezas conociendo una palabra secreta. El 1º jugador **bueno** que diga esa palabra se convierte en **malo** esa noche.



Psicópata (Psychopath)

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente a 1 jugador: muere. Si te ejecutan, solo mueres si pierdes a piedra/papel/tijeras.



Padrino (Godfather)

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 ha muerto hoy, elige a 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]



Duende (Goblin)

Si declaras públicamente ser el Duende cuando seas nominado y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.



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*, 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si solo votaron **malos**. También eres percibido como **Esbirro**. [La mayoría de los jugadores son Legion]



Ojo

Cada noche*, elige a 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador elige quién muere.



Fang Gu

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

- Crepúsculo
- Esbirros
- Demonio
- Rey
- Padrino
- Mezéfeles
- Cazador
- Damisela
- Chef
- Caballero
- Aeronauta
- Suma Sacerdotisa
- General
- Sirvienta
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



CONFIANZA PLENA



EMBRUJOS

REGLA ESPECIAL



Al-Saahir no necesita adivinar al Imp o Fang Gu muertos.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



Traficante de Licor

SEMI-CONSEJOS



- Crepúsculo
- Mezéfeles
- Legión
- Diabillio
- Fang Gu
- Ojo
- Padrino
- Barbero
- Niño del Coro
- Cazador
- Damisela
- Malabarista
- Aeronauta
- Rey
- Suma Sacerdotisa
- General
- Sirvienta
- Amanecer