

VISITORS

por Lachlan



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).



Investigator (Investigador)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Esbirro**.



Librarian (Bibliotecario)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Forastero**. (O que no hay ninguno en juego).



Empath (Empático)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.



Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.



Cult Leader (Lideresa de culto)

Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecina viva. Si todas las jugadoras **buenas** eligen unirse a tu culto, tu bando gana.



Monk (Monje)

Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del **Demonio**.



Nightwatchman (Sereno)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre que eres Sereno.



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el **Demonio**, muere inmediatamente.



Cannibal (Caníbal)

Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás envenenada hasta que 1 **buena** muera ejecutada.



Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)

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



Mayor (Alcalde)

Si solo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede que muera otro jugador en tu lugar.



Magician (Mago)

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



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Snitch (Soplona)

Las **Esbirras** empiezan conociendo 3 faroles.



Scarlet Woman (Mujer Escarlata)

Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**.



Baron (Barón)

Hay **Forasteros** extra en juego. [+2 Forasteros]



Imp (Diablillo)

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





Crepúsculo

Magician

Esbirros



Snitch



Demonio



Poisoner



Librarian



Investigator



Chef



Empath



Fortune Teller



Nightwatchman



Cult Leader



Spy



Amanecer

PRIMERAS NOCHES



VISITORS



EMBRUJOS



Cuando la Espía ve el Grimorio, las fichas de Demonia y Maga se quitan.

RECOMENDACIONES



OTRAS NOCHES



- Amanecer
- Spy
- Cult Leader
- Nightwatchman
- Fortune Teller
- Empath
- Ravenkeeper
- Imp
- Scarlet Woman
- Monk
- Poisoner
- Crepusculo

