

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 *(Seren)*

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 **buen**a 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**.



Drunk *(Borracho)*

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



Recluse *(Recluso)*

Podrías ser percibido tanto como malvado, como **Esbirro** o como **Demonio**, incluso estando muerto.



Saint *(Santo)*

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Snitch *(Soplona)*

Las **Esbirras** empiezan conociendo 3 faroles.



Poisoner *(Envenenador)*

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Scarlet Woman *(Mujer Escarlata)*

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



Spy *(Espía)*

Cada noche, miras el Grimorio. Podrías ser percibido como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, incluso muerto.



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.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Magician
-  Esbirros
-  Snitch
-  Demonio
-  Poisoner
-  Librarian
-  Investigator
-  Chef
-  Empath
-  Fortune Teller
-  Nightwatchman
-  Cult Leader
-  Spy
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



VISITORS



EMBRUJOS



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

RECOMENDACIONES



O
T
R
A
S

E
M
C
O
N
S



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