

ESPEJISMO

por Harishka



Steward (Administrador)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



Noble

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es **malo**.



Shugenja

Empiezas sabiendo si el jugador **malo** más cercano está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.



Pixie (Duendecillo)

Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 **Forastero**]



General

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



Preacher (Predicador)

Cada noche elige 1 jugador: si es **Esbirro** lo sabe. Los **Esbirros** elegidos no tienen habilidad.

Politician (Político)

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



Zealot (Fanático)

Si hay 5 o más jugadores vivos, debes votar en todas las nominaciones.



Marionette (Marioneta)

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



Wraith (Espectro)

Puedes abrir los ojos por la noche. Despiertas cuando otros jugadores **malos** lo hagan.



Al-Hadikha

Cada noche* puedes elegir a 3 jugadores (todos descubren quiénes son): cada uno elige en silencio si vive o muere, pero si todos viven, todos mueren.



Village Idiot (Tonto del pueblo)

Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 **Tontos del pueblo**, uno extra está borracho]



Alsaahir

Cada día, si adivinas públicamente qué jugadores son **Esbirros** y qué jugadores son **Demonios**, ganan los **buenos**.



Fisherman (Pescador)

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



Princess (Princesa)

En tu primer día, si nominas y ejecutas a un jugador, el **Demonio** no mata esta noche.



Cannibal (Caníbal)

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



Farmer (Granjero)

Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo **bueno** se convierte en Granjero.



Snitch (Soplón)

Los **Esbirros** empiezan conociendo 3 faroles.



Puzzlemaster (Maestro del puzzle)

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.



Organ Grinder (Organillero)

Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracho hasta el crepúsculo o no.



Boffin (Rata de laboratorio)

El **Demonio** (incluso borracho o envenenado) tiene la habilidad de un **bueno** que no esté en juego. Ambos sabéis cuál.

Amanecer	
General	
Village Idiot	
Balloonist	
Farmer	
Al-Hadikhia	
Princess	
Wraith	
Grindeder	
Preacher	
Crepúsculo	



S
E
N
O
R
A
S

O
T
R
A
S
N
O
C
H
E

ESPEJISMO



EMBRUJOS

- Si el Caníbal gana la habilidad de Fanático, el Caníbal lo sabe.
- Si la Marioneta cree que es el Aeronauta, se puede añadir un Forastero durante la preparación.
- El Demonio no puede tener la habilidad de Político.
- Si hay una ficha extra, la Rata de laboratorio puede darle al Demonio la habilidad de Tonto del pueblo.
- Si el Caníbal nomina, ejecuta y mata a la Princesa hoy, el Demonio no mata esta noche.
- Si la Princesa nomina y ejecuta a un jugador en su primer día, nadie muere esta noche por Al-Hadikhia.

RECOMENDACIONES



Crepúsculo
Boffin
Esbirros
Snitch
Demonio
Marionette
Preacher
Organ Grinder
Wraith
Pixie
Steward
Noble
Balloonist
Shugenja
Village Idiot
General
Amanecer

P
R
I
M
E
R
A
N
O
C
H
E