

# GARDEN OF SIN A.P. (NO OFICIAL)

por A.P.



## **Steward** *(Administrador)*

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



## **Noble**

Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es **mala**.



## **Knight** *(Caballero)*

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



## **Amnesiac** *(Amnésica)*

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



## **Snitch** *(Soplón)*

Los **Esbirros** empiezan conociendo 3 faroles.



## **Puzzlemaster** *(Maestra del puzzle)*

Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, 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]**



## **Riot**

En día 3, los **Esbirros** se convierten en Riot y los nominados mueren pero pueden nominar a un jugador vivo inmediatamente. Esto debe pasar.

A  
L  
D  
E  
A  
N  
O  
S

F  
O  
R  
A  
S  
T  
E  
R  
O  
S

E  
S  
B  
I  
R  
R  
O  
S

D  
E  
M  
O  
N  
I  
O  
S



Crepúsculo



Esbirros



Snitch



Demonio



Marionette



Amnesiac



Steward



Knight



Noble



Amanecer

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A

N  
O  
C  
H  
E



GARDEN OF SIN A.P. (NO OFICIAL)



EMBRUJOS



S  
E  
M  
C  
O  
N  
  
S  
A  
R  
T  
O

REGLA ESPECIAL



Cada amanecer el narrador anuncia el número de día en el que se juega.

RECOMENDACIONES



Amanecer



Amnesiac



Crepúsculo

