

NOCHES BLANCAS

por Solrax



Intendente (Steward)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



Caballero (Knight)

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



Bibliotecario (Librarian)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Forastero** en concreto. (O que no hay en juego.)



Shugenja

Empiezas conociendo si el jugador **malo** más cercano a tí está en sentido horario o antihorario. Si está equidistante, esta información es arbitraria.



Cotilla (Gossip)

Cada día, puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, un jugador muere.



Erudito (Savant)

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



Artista (Artist)

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



Exterminador (Slayer)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



Pescador (Fisherman)

Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para recibir algún consejo que ayude a ganar a tu equipo.



Amnésico (Amnesiac)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, adivinarla en privado: descubres lo cerca que has estado.



Virgen (Virgin)

La 1º vez que te nominen, si el que te nombra es un **Aldeano**, él es ejecutado inmediatamente.



Ateo (Atheist)

El Narrador puede romper las reglas de la partida, y si es ejecutado, los **buenos** ganan, incluso si estás muerto. **[No hay personajes malos]**



Mago (Magician)

El **Demonio** cree que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** creen que eres un **Demonio**.



Ogro (Ogre)

En tu primera noche, elige un jugador (no a ti mismo): te vuelves de su alineamiento (no sabes cuál) incluso si borracho o envenenado.



Borracho (Drunk)

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



Lunático (Lunatic)

Crees que eres un **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Político (Politician)

Si fuiste el máximo responsable de la derrota de tu equipo, cambias de alineamiento y ganas, incluso si estás muerto.



Viuda (Widow)

En tu primera noche, mira el Grimoiro y elige a 1 jugador: está envenenado. 1 jugador **bueno** sabe que la Viuda está en juego.



Marioneta (Marionette)

Crees que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. **[Eres vecino del Demonio]**



Xaan

En la noche X, todos los **Aldeanos** están envenenados hasta el crepúsculo. **[X Forasteros]**



Duende (Goblin)

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



Yaggababble

Empiezas conociendo una frase secreta. Por cada vez que la digas públicamente hoy, un jugador puede morir.



Leviatán (Leviathan)

Si hay más de 1 ejecución a jugadores **buenos**, los **malos** ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los **malos** ganan.



Legión (Legion)

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



Riot

El día 3, los **Esbirros** se convierten en Riot y los nominados mueren pero nominan a 1 jugador vivo inmediatamente. Esto debe suceder.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

 Crepúsculo

 Esbirros

 Demonio

 Yaggababble

 Mago

 Marioneta

 Xaan

 Viuda

 Amnésico

 Bibliotecario

 Lunático

 Intendente

 Caballero

 Shugenja

 Ogro

 Leviatán

 Amanecer

PRIMERA NOCHE



NOCHES BLANCAS



EMBRUJOS



Cuando la Viuda mira el Grimorio, las fichas del Demonio y del Mago se quitan.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Pistolero
-  Gángster
-  Chiflado
-  Chivo expiatorio
-  Gnomo

FÁBULAS

SEMIOSKARTO



-  Crepúsculo
-  Xaan
-  Lunático
-  Legión
-  Yaggababble
-  Cotilla
-  Amnésico
-  Leviatán
-  Amanecer