


















New Game+

hecho por Nolo





ALDEANOS

	Ayudante	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno.
	Caballero	Comienzas conociendo a 2 jugadores que no son el Demonio.
	Detective	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.
	Relojero	Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.
	Émpata	Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.
	Voceador	Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día.
	Artista	Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.
	Filósofo	Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.
	Soldado	Estás a salvo del Demonio.
	Granjero	Si mueres en la noche, un jugador vivo del equipo bueno se convierte en Granjero.
	Virgen	La primera vez que eres nominado, si el nominador es un Aldeano, este es ejecutado inmediatamente.
	Caníbal	Tienes la habilidad del que más recientemente murió por ejecución. Si dicha persona es del equipo malo, estás envenenado hasta que alguien del equipo bueno muera por ejecución.
	Alcalde	Si solamente 3 jugadores viven y no sucede ninguna ejecución, tu equipo gana. Si mueres en la noche, algún otro jugador puede morir en tu lugar.




FORASTEROS

	Ogro	En tu 1ra noche, escoge a un jugador (no tú mismo): eres de su equipo (no sabes cuál) aún si estás borracho o envenenado.
	Mutante	Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.
	Extremista	Si hay 5 o más jugadores vivos, tienes que votar en todas las nominaciones.
	Borracho	No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.

MINIONS

	Viuda	En tu primera noche, mira el Grimoire y escoge a un jugador: está envenenado. Un jugador del equipo bueno sabe que hay una Viuda en juego.
	Duende	Si públicamente dices ser el Duende cuando eres nominado, y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.
	Mujer Escarlata	Si hay 5 o más jugadores vivos y el Demonio muere, te conviertes en el Demonio. (Viajeros no cuentan)
	Marioneta	Piensas que eres un personaje del equipo bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [El Demonio está a tu lado]










DEMONIOS

	Imp	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.
	Vortex	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Las habilidades de los Aldeanos generan información incorrecta. Cada día, si nadie es ejecutado, gana el equipo malo.
	Legión	Cada noche*, puede que muera un jugador. Las ejecuciones fallan si solamente vota el equipo malo. Te registras como Minion también. [La mayoría de los jugadores son Legión]

Primera Noche

-  Anochecer
-  Filósofo
-  Info Minion
-  Info Demonio
-  Marioneta
-  Viuda
-  Detective
-  Émpata
-  Relojero
-  Caballero
-  Ayudante
-  Ogro
-  Amanecer

Otras Noches

- Anochecer
- Filósofo
- Mujer Escarlata
- Imp
- Vortex
- Legión
- Granjero
- Émpata
- Voceador
- Amanecer