

I WANT TO BELIEVE 2.0

por Gornnak

ALDEANOS



Caballero (Knight)

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



Noble

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



Relojero (Clockmaker)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



Marinero (Sailor)

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.



Aeronauta (Balloonist)

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



Tonto del pueblo (Village Idiot)

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



Pregonero (Town Crier)

Cada noche* descubres si 1 **Esbirro** ha nominado hoy.



Posadero (Innkeeper)

Cada noche* elige 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el crepúsculo.



Chismoso (Gossip)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.



Exterminador (Slayer)

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



Guardián de cuervos (Ravenkeeper)

Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.



Bufón (Fool)

La primera vez que mueras, no mueres.



Cultivador de opio (Poppy Grower)

Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

FORASTEROS



Ogro (Ogre)

En tu primera noche elige 1 jugador (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracho o envenenado.



Barbero (Barber)

Cuando mueras, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores por la noche (no otro **Demonio**) para que intercambien personajes.



Lunático (Lunatic)

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



Maestro del puzle (Puzzlemaster)

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.

ESBIRROS



Cerenovus

Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje **bueno**: mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.



Marioneta (Marionette)

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



Asesino (Assassin)

Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugador: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.



Organillero (Organ Grinder)

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.

DEMONIOS



No Dashii

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



Po

Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.




















Diablillo (Imp)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Lleech

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador: está envenenado. Mueres si y sólo si ese jugador está muerto.

- Crepúsculo
- Ladrón
- Cultivador de opio
- Esbirros
- Lunático
- Demonio
- Marinero
- Marioneta
- Lleech
- Organillero
- Cerenovus
- Relojero
- Caballero
- Noble
- Aeronauta
- Tonto del pueblo
- Ogro
- Amanecer







PRIMERA NOCHE



I WANT TO BELIEVE 2.0



EMBRUJOS

- Cuando el Cultivador de opio muere, el Demonio sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.
- Si la Marioneta cree que es el Aeronauta, se puede añadir +1 Forastero.
- Si el Exterminador dispara al huésped de Lleech, el huésped muere.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS




















- Ladrón
- Carnicero
- Coleccionista de Huesos
- Pervertido
- Chivo expiatorio

FÁBULAS

- Bibliotecario del Infierno

SECONDA TRACTA



- Crepúsculo
- Ladrón
- Coleccionista de Huesos
- Cultivador de opio
- Marinero
- Posadero
- Organillero
- Cerenovus
- Lunático
- Diabillio
- Po
- No Dashii
- Lleech
- Asesino
- Chismoso
- Barbero
- Guardián de cuervos
- Pregonero
- Aeronauta
- Tonto del pueblo
- Amanecer