ALL THAT DRUNK

por Crowley

ALDEANOS

Washerwoman *(Lavandera)*
Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una Aldeana particular.

Monk *(Monje)*
Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio esta noche.

Acrobat *(Acróbata)*
Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, mueres.

Suicida
Si el Demonio te mata, el Demonio muere la siguiente noche.

Artist *(Artista)*
Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.

Minstrel *(Trovadora)*
Cuando una Esbirra muera por ejecución, todas las jugadoras (salvo viajeras) están borrachas hasta el crepúsculo de mañana.

FORASTERAS

Goon *(Matón)*
Cada noche, el primer jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.

Drunk *(Borracha)*
No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana, pero no lo eres.

ESBIRROS

Widow *(Viuda)*
En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora buena sabe que la Viuda está en juego.

Mastermind *(Mente maestra)*
Si el Demonio muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.

DEMONIAS

Pukka
Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.

Zombuul
Cada noche*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugadora: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerta.

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo

Esbirros

Demonio

Viuda

Pukka

Lavandera

Amanecer

PRIMERA NOCHE

ALL THAT DRUNK

EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

Centinela

OTRAS NOCHES

Amanecer

Suicida

Acróbata

Pukka

Zombuul

Monje

Crepúsculo