

MY FIRST, MY LAST, MY... 1.2

por Lilou



Noble (*Noble*)

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



Shugenja (*Shugenja*)

Empiezas sabiendo si la jugadora mala más cercana está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.



Empath (*Empática*)

Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son malas.



Dreamer (*Soñadora*)

Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.



Flowergirl (*Florista*)

Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.



Acrobat (*Acróbata*)

Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Exorcist (*Exorcista*)

Cada noche* elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es la Demonia, ésta sabe quién eres y no se despierta esta noche.



Gossip (*Chismosa*)

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



Artist (*Artista*)

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.



Farmer (*Granjera*)

Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva buena se convierte en Granjera.



Mayor (*Alcaldesa*)

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.



Monk (*Monje*)

Cada noche* elige 1 jugadora (no a ti): está a salvo del Demonia esta noche.



Philosopher (*Filósofa*)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracha.



Drunk (*Borracha*)

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una Aldeana, pero no lo eres.



Recluse (*Reclusa*)

Puedes aparecer como mala y como Esbirra o Demonia, aunque estés muerta.



Klutz (*Patosa*)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es mala, tu equipo pierde.



Goon (*Matona*)

Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.



Godfather (*Padrino*)

Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]



Poisoner (*Envenenadora*)

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.



Witch (*Bruja*)

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nomina, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.



Scarlet Woman (*Mujer escarlata*)

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia. (No cuentan las viajeras)



Imp (*Diablilla*)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una Esbirra se convierte en la Diablilla.



Shabaloth (*Shabaloth*)

Cada noche* elige 2 jugadoras: mueren. 1 jugadora muerta elegida la noche anterior puede ser regurgitada.



Fang Gu (*Fang Gu*)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. La primera Forastera que mates se convierte en Fang Gu mala y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastera]



No Dashii (*No Dashii*)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Tus 2 vecinas Aldeanas están envenenadas.

ALDEANAS

FORASTERAS

ESBIRRAS

DEMONIAS

- Crepúsculo
- Filósofa
- Esbirros
- Demonio
- Envenenadora
- Padrino
- Bruja
- Empática
- Soñadora
- Noble
- Shugenja
- Amanecer

P

R

I

M

E

R

A

N

O

C

H

E



MY FIRST, MY LAST, MY... 12



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una Forastera y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

O

T

R

A

S

C

O

N

M

E

S



- Crepúsculo
- Filósofa
- Envenenadora
- Acrobata
- Monje
- Bruja
- Mujer escarlata
- Exorcista
- Diabliila
- Shabaloth
- Fang Gu
- No Dashii
- Padrino
- Chismosa
- Granjera
- Empática
- Soñadora
- Florista
- Amanecer