

INFORMACIÓN CONTAMINADA

por Solrax



Chef

Empiezas conociendo cuántos pares de jugadores malos hay.



Noble

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



Shugenja

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



Marinero (Sailor)

No puedes morir. Cada noche, elige a 1 jugador vivo: tú o él estáis borrachos hasta el amanecer.



Aeronauta (Ballooning)

Cada noche, descubres a 1 jugador de diferente tipo de personaje que el de la noche anterior. [+0 or +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]



Matemático (Mathematician)

Cada noche, descubres cuantas habilidades de jugadores funcionaron anormalmente (hasta el amanecer) por la habilidad de otro personaje.



Posadero (Innkeeper)

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



Acróbata (Acrobat)

Cada noche*, elige a un jugador: si esta noche está o se vuelve borracho o envenenado, mueres.



Cortesano (Courtier)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje: está borracho durante 3 noches y 3 días.



Filósofo (Philosopher)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje bueno: ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.



Caníbal (Cannibal)

Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es malo, estás envenenado hasta que un jugador bueno muere por ejecución.



Juglar (Minstrel)

Cuando un Esbirro muere por ejecución, todos los demás jugadores (excepto Viajeros) están borrachos hasta el amanecer de mañana.



Matón (Goon)

Cada noche, el 1º jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el amanecer. Te vuelves de su alineamiento.



Encanto (Sweetheart)

Cuando mueras, 1 jugador estará borracho a partir de ahora.



Borracho (Drunk)

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



Maestro de Acertijos (Puzzlemaster)

1 jugador está borracho, incluso si mueres. Si adivinas (una vez) quién es, descubres quién es el Demonio, pero si fallas recibes información falsa.



Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a un jugador: envenenado hasta el amanecer.



Marioneta (Marionette)

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



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.



Barón (Baron)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]



Pukka

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado. El anterior jugador envenenado muere y se vuelve sano.



Vigormort is

Cada noche*, elige a 1 jugador: muere. Los Esbirros que mates mantienen su habilidad y envenenas a 1 de sus Aldeanos vecinos. [-1 Forastero]



No Dashii

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



Lleech

Cada noche*, elige a 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo a 1 jugador: envenenado. Mueres si y solo si él está muerto.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Aprendiz
-  Barista
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Marioneta
-  Lleech
-  Envenenador
-  Viuda
-  Cortesano
-  Pukka
-  Chef
-  Noble
-  Aeronauta
-  Shugenja
-  Tonto del pueblo
-  Matemático
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



INFORMACIÓN CONTAMINADA



EMBRUJOS

  Si la Marioneta piensa que es el Aeronauta, se añade +1 [Forastero](#).

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Barista
-  Prostituta
-  Colector de Huesos
-  Aprendiz
-  Mendigo

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Crepúsculo
-  Barista
-  Prostituta
-  Colector de Huesos
-  Filósofo
-  Marinero
-  Envenenador
-  Cortesano
-  Posadero
-  Acrobata
-  Pukka
-  No Dashi!
-  Vigormortis
-  Lleech
-  Encanto
-  Aeronauta
-  Tonto del pueblo
-  Matemático
-  Amanecer