

SECTAS Y MARIONETAS

por Crowley



Clockmaker (Relojera)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la **Demonia** de su **Esbirra** más cercana.



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.



Dreamer (Soñador)

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



Flowergirl (Niño de las flores)

Cada noche* descubres si el **Demonio** ha votado hoy.



Town Crier (Pregonero)

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



Oracle (Oráculo)

Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son **malos**.



Silver

Cada noche* elige 1 jugadora: si es la **Demonia**, mueres.



Savant (Erudita)

Cada día puedes visitar en privado a la Narradora para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



Seamstress (Costurero)

Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadores (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.



Philosopher (Filósofa)

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



Artist (Artista)

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



Juggler (Malabarista)

En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.



Suicida

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



Ogre (Ogra)

En tu primera noche elige 1 jugadora (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracha o envenenada.



Mutant (Mutante)

Si estás loco sobre que eres un **Forastero**, puedes ser ejecutado.



Barber (Barbera)

Cuando mueras, la **Demonia** puede elegir 2 jugadoras por la noche (no otra **Demonia**) para que intercambien personajes.



Turncoat (Renegada)

Empiezas eligiendo 1 jugadora (no a ti): si 1 de las 2 muere por ejecución, la otra se vuelve **mala** esta noche.



Witch (Bruja)

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



Pit-Hag

Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una **Demonia**, las muertes esta noche son arbitrarias.



Cerenovus

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



Marionette (Marioneta)

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



No Dashii

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



Vort ox

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan los **malos**.



Vigormort is

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las **Esbirras** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeana** vecina suya está envenenada. **[-1 Forastera]**



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]**

ALDEANAS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Filósofa
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marioneta
-  Bruja
-  Cerenovus
-  Renegado
-  Relojero
-  Soñadora
-  Costurero
-  Ogro
-  Suma sacerdotisa
-  Amanecer

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



SECTAS Y MARIONETAS



EMBRUJOS



Si Pit-Hag convierte a una jugadora mala en la Ogra, no puede volverse buena por su habilidad.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Silver
-  Brujo
-  Cerenovus
-  Pit-Hag
-  Renegada
-  Fang Gu
-  No Dashi!
-  Vortex
-  Vigormortis
-  Barbero
-  Suicida
-  Soñador
-  Niña de las flores
-  Pregonero
-  Oráculo
-  Costurero
-  Malabarista
-  Sumo sacerdotiso
-  Amanecer