ONE IN ONE OUT

por Baron von Klutz

ALDEANAS

Steward *(Administrador)*
Empiezas conociendo 1 jugador bueno.

Knight *(Caballero)*
Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el Demonio.

High Priestess *(Suma sacerdotisa)*
Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.

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

Snake Charmer *(Encanta-serpientes)*
Cada noche elige 1 jugadora viva: si es la Demonia intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.

Fortune Teller *(Adivina)*
Cada noche elige 2 jugadoras: sabes si alguna es la Demonia. Hay 1 jugadora buena que aparece como Demonia para ti.

Oracle *(Oráculo)*
Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son malos.

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

Amnesiac *(Amnésico)*
No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.

Fisherman *(Pescador)*
Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.

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

Farmer *(Granjera)*
Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva buena se convierte en Granjera.

Cannibal *(Caníbal)*
Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala, estás envenenada hasta que 1 buena muera ejecutada.

FORASTEROS

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.

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

Recluse *(Reclusa)*
Puedes aparecer como mala y como Esbirra o Demonia, aunque estés muerta.

Drunk *(Borracho)*
No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano, pero no lo eres.

ESBIRRAS

Poisoner *(Envenenador)*
Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.

Harpy *(Arpía)*
Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es mala o una o ambas pueden morir.

Spy *(Espía)*
Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como buena y como Aldeana o Forastera, aunque estés muerta.

Mezepheles
Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora buena en decirla se convierte en mala esta noche.

DEMONIOS

Kazali
Cada noche* elige 1 jugadora: muere. **[Eliges las Esbirros en juego y qué jugadoras son. -? a +? Forasteras]**

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

Ojo
Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.

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]**

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo

Kazali

Esbirros

Demonio

Envenenador

Encanta-serpientes

Arpía

Mezepheles

Amnésica

Adivino

Costurera

Administrador

Caballera

Tonto del pueblo

Espía

Ogra

Suma sacerdotisa

Amanecer

PRIMERA NOCHE

ONE IN ONE OUT

EMBRUJOS

Si el Recluso aparece como malo para el Ogra, el Ogra sabe que es malo.

El Espía aparece como malo para el Ogro.

Kazali puede convertir al Matón en Esbirro.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

Espíritu de marfil

OTRAS NOCHES

Amanecer

Suma sacerdotisa

Espía

Tonto del pueblo

Costurera

Oráculo

Adivino

Granjera

Amnésico

Kazali

Ojo

Fang Gu

Diablilla

Mezepheles

Arpía

Monje

Encanta-serpientes

Envenenadora

Crepúsculo