BUENA SUERTE. Y NO LA CAGUÉIS.

por Crowley

ALDEANOS

Steward *(Administradora)*
Empiezas conociendo 1 jugadora buena.

Grandmother *(Abuela)*
Empiezas sabiendo un jugador bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, tú también mueres.

Bounty Hunter *(Cazarrecompensas)*
Empiezas conociendo 1 jugadora mala. Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora mala esta noche. **[1 Aldeana es mala]**

Sailor *(Marinero)*
No puedes morir. Cada noche, elige a un jugador vivo: o él o tú estáis borrachos hasta el anochecer.

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

Gambler *(Tahúr)*
Cada noche*, elige a un jugador y adivina su personaje: si te equivocas, mueres.

Lycanthrope *(Licántropo)*
Cada noche* elige 1 jugador vivo: si es bueno, muere y el Demonio no mata esta noche. Un jugador bueno aparece como malo.

Nightwatchman *(Serena)*
Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugadora: descubre que eres Sereno.

Philosopher *(Filósofo)*
Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje bueno: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.

Slayer *(Exterminador)*
Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el Demonio, muere inmediatamente.

Sage *(Sabio)*
Si el Demonio te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.

Virgin *(Virgen)*
La 1ª vez que seas nominado, si quien te nomina es un Aldeano, es ejecutado inmediatamente.

Magician *(Maga)*
La Demonia piensa que eres una Esbirra. Las Esbirras piensan que eres una Demonia.

FORASTEROS

Saint *(Santo)*
Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.

Mutant *(Mutante)*
Si estás «loco» por ser un Forastero, podrías ser ejecutado.

Damsel *(Doncel)*
Los Esbirros saben que una Doncel está en juego. Si un Esbirro adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.

Heretic *(Hereje)*
Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.

ESBIRROS

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

Witch *(Bruja)*
Cada noche, elige a un jugador: si nominara mañana, muere. Si solo viven 3 jugadores, pierdes esta habilidad.

Fearmonger
Cada noche elige 1 jugadora: si la nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todas las jugadoras saben si has elegido a una nueva jugadora.

Mastermind *(Mente Maestra)*
Si el Demonio muere ejecutado (terminando la partida), se juega 1 día más. Si un jugador es ejecutado, su equipo pierde.

DEMONIOS

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

Kazali
Cada noche* elige 1 jugador: muere. **[Eliges los Esbirros en juego y qué jugadores son. -? a +? Forasteros]**

Po
Cada noche*, puedes elegir a un jugador: muere. Si no elegiste a nadie la noche anterior, elige 3 jugadores esta noche.

Vortox
Cada noche*, elige a un jugador: muere. Las habilidades de los Aldeanos dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, el Mal gana.

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Kazali
Philosopher
Magician
Esbirros
Demonio
Sailor
Witch
Fearmonger
Mezepheles
Damsel
Grandmother
Steward
Bounty Hunter
Nightwatchman
Amanecer

PRIMERA NOCHE

BUENA SUERTE. Y NO LA CAGUÉIS.

EMBRUJOS

Si el Licántropo está vivo y el Tahúr se mata esta noche, no puede haber más muertes.

Sólo se crea un Aldeano malo si el Cazarrecompensas sigue en juego después de que Kazali actúe.

Si el Filósofo gana la habilidad de Cazarrecompensas, un Aldeano puede volverse malo.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Nightwatchman
Bounty Hunter
Grandmother
Damsel
Sage
Kazali
Ojo
Vortox
Po
Lycanthrope
Mezepheles
Fearmonger
Witch
Monk
Gambler
Sailor
Philosopher
Crepúsculo