

# BUENA SUERTE. Y NO LA CAGUÉIS.

por Crowley



## Steward (Administrador)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



## Grandmother (Abuelo)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** le 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 (Marinera)

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.



## Snake Charmer (Encanta-serpientes)

Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



## Gambler (Tahúr)

Cada noche\* elige 1 jugadora e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.



## Lycantrope (Licántropo)

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



## Night watchman (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 1 personaje **bueno**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.



## Slayer (Ejecutor)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



## Sage (Sabio)

Si el **Demonio** te mata descubres que es 1 de 2 jugadores.



## Virgin (Virgen)

La primera vez que te nominen, si quien nombra es **Aldeano**, es ejecutado inmediatamente.



## Magician (Maga)

La **Demonia** piensa que eres una **Esbirra**. Las **Esbirras** piensan que eres una **Demonia**.



## Saint (Santa)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



## Mutant (Mutante)

Si estás loca sobre que eres una **Forastera**, puedes ser ejecutada.



## Damsel (Doncel)

Los **Esbirros** saben que {una\*} Damisela 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.



## Mezepheles

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



## 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.



## Witch (Brujo)

Cada noche elige 1 jugador: si mañana nombra, muere. Si sólo hay 3 jugadores vivos pierdes esta habilidad.



## Mastermind (Mente maestra)

Si el **Demonio** muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.



## Ojo

Cada noche\* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, la Narradora decide quién muere.



## Vortox

Cada noche\* elige 1 jugadora: muere. Las habilidades de las **Aldeanas** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan las **malas**.



## Po

Cada noche\* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.



## Legion (Legión)

Cada noche\* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los **malos**. Apareces también como **Esbirro**. [La mayoría de jugadores son **Legión**]

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Mago
-  Marinera
-  Encantamiento
-  Brujo
-  Fearmonger
-  Mezephales
-  Doncel
-  Abuela
-  Administradora
-  Cazarrecompensas
-  Serena
-  Amanecer

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



BUENA SUERTE. Y NO LA CAGUÉIS.



## EMBRUJOS



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



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



# S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Serena
-  Cazarrecompensas
-  Abuela
-  Damisela
-  Sabia
-  Ojo
-  Vortex
-  Po
-  Legión
-  Licántropa
-  Mezephales
-  Fearmonger
-  Bruja
-  Encantamiento
-  Tahúr
-  Marinero
-  Filósofo
-  Crepúsculo

## RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS