

# BAIXANT DE LA FONT DEL GAT, PARANOIA, PARANOIA.

por Crowley



## Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malos hay. (Sentados uno al lado del otro).



## Investigator (Investigador)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Esbirro**.



## Pixie (Duendecillo)

Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



## Empath (Empático)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malos.



## Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche\*, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.



## Oracle (Oráculo)

Cada noche\*, descubres cuántos jugadores muertos son malos.



## Innkeeper (Posadero)

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



## Engineer (Ingeniero)

Una vez por partida, por la noche, elige qué **Esbirros** o qué **Demonio** está en juego.



## Amnesiac (Amnésico)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



## Minstrel (Juglar)

Cuando un **Esbirro** muere ejecutado, todos los demás jugadores (excepto los Viajeros) están borrachos hasta el amanecer del día siguiente.



## Banshee

Si la **Demonia** te mata, todas las jugadoras lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.



## Poppy Grower (Cultivadora de opio)

Las **Esbirros** y la **Demonia** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



## Pacifist (Pacifista)

Los jugadores **buenos** ejecutados podrían no morir.



## Lunatic (Lunático)

Crees que eres un **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



## Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero en realidad no lo eres.



## Mutant (Mutante)

Si estás «loco» por ser un **Forastero**, podrías ser ejecutado.



## Damsel (Damisela)

Las **Esbirras** saben que una Damisela está en juego. Si una **Esbirra** adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



## Mezpheles

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decir la se convierte en **malos** esta noche.



## Esbirria

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



## Devil's Advocate (Abogado del diablo)

Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.



## Creylene

La Narradora puede romper las reglas. Si mueres ejecutada, una jugadora descubre que estás en juego. Las **buenas** sólo pueden ganar si ejecutan a la Narradora, aunque estés muerta. **[No hay más malos]**



## Organ Grinder (Organillero)

Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracho o no.



## Yagababble

Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugador puede morir.



## Legion (Legión)

Cada noche\* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirra**. **[La mayoría de jugadoras son Legión]**



## Al-Hadikhia

Cada noche\* elige 3 jugadores (todos descubren quiénes son): cada uno elige en silencio si vive o muere, pero si todos viven, todos mueren.



## Riot

En día 3, los **Esbirros** se convierten en Riot y los nominados mueren pero pueden nominar a un jugador vivo inmediatamente. Esto debe pasar.

\* No la primera noche

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Cultivador de opio
-  Demonio
-  Yaggababble
-  Ingeniera
-  Organillero
-  Abogada del diablo
-  Mezephales
-  Duendecillo
-  Lunático
-  Damisela
-  Amnésico
-  Esbirria
-  Investigador
-  Chef
-  Empático
-  Pitonisa
-  Amanecer

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



## BAIXANT DE LA FONT DEL GAT, PA...



### EMBRUJOS

-   Riot cuenta como **Esbirro** para la Damisela.
-   Legión e Ingeniero no pueden ambos en juego al principio de la partida. Si el Ingeniero crea a Legión, la mayoría de jugadores (incluyendo todos los **malos**) se convierten en Legión **malo**.
-   Si un Legión muere por ejecución hoy, Legión conserva su habilidad pero el Juglar puede aprender que hay Legión.
-   Riot e Ingeniera no pueden ambos en juego al principio de la partida. Si el Ingeniera crea a Riot, todos los jugadores **malos** se convierten en Riot.
-   Si Riot está en juego, los protegidos por Posadero están a salvo de todas las habilidades **malas**.
-   Cada noche, Riot elige a 1 jugadora viva (diferente a las de noches anteriores): una Banshee elegida muere y gana su habilidad.
-   No pueden estar los dos en juego.
-   Los jugadores muertos por nominación cuentan como ejecutados para el Pacifista.
-   Los jugadores muertos por nominación cuentan como ejecutados para el Abogada del diablo.
-   Riot cuenta como **Esbirria** para la Investigador.

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

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

-  Crepúsculo
-  Cultivadora de opio
-  Ingeniero
-  Posadero
-  Organillero
-  Abogado del diablo
-  Mezephales
-  Lunático
-  Legión
-  Al-Hadikhia
-  Yaggababble
-  Banshee
-  Damisela
-  Amnésico
-  Esbirria
-  Empático
-  Pitonisa
-  Oráculo
-  Amanecer