

ASÍ QUE YA SABES JUGAR A ESTO?

por Crowley

ALDEANOS



Noble

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es **malo**.



Washerwoman (Lavandera)

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



General

Cada noche sabes qué alineamiento cree la Narradora que está ganando: **bueno**, **malo** o ninguno.



Preacher (Predicador)

Cada noche elige 1 jugador: si es **Esbirro** lo sabe. Los **Esbirros** elegidos no tienen habilidad.



Undertaker (Enterrador)

Cada noche*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.



Innkeeper (Posadero)

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



Gambler (Tahúr)

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



Seamstress (Costurera)

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



Slayer (Exterminador)

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



Fisherman (Pescador)

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



Farmer (Granjera)

Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva **buen**a se convierte en Granjero.



Sage (Sabio)

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



Magician (Mago)

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.

FORASTERAS



Drunk (Borracho)

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



Barber (Barbero)

Si has muerto hoy o esta noche, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores (no a otro **Demonio**) para intercambiar los personajes.



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Damsel (Damisela)

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

ESBIRROS



Godfather (Padrino)

Empiezas sabiendo qué **Forasteros** están en juego. Si hoy ha muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere. [-1 ó +1 **Forastero**]



Widow (Viuda)

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora **buen**a sabe que la Viuda está en juego.



Poisoner (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje **buen**o, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres. [Estás adyacente a la **Demonia**]

DEMONIOS



No Dashii

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



Imp (Diablillo)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Vigormort is

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los **Esbirros** que mates conservan su habilidad y envenenan a 1 **Aldeano** vecino. [-1 **Forastero**]

- Crepúsculo
- Esbirros
- Demonio
- Mago
- Marioneta
- Predicador
- Envenenador
- Viuda
- Padrino
- Damisela
- Lavandera
- Costurera
- Noble
- General
- Amanecer

PRIMERA

NOCHE



ASÍ QUE YA SABES JUGAR A ESTO?



EMBRUJOS



Cuando la Viuda ve el Grimorio, las fichas de **Demonio** y Mago se quitan.



Si la Viuda está (o ha estado) en juego, la Damisela está envenenada.



La Marioneta no sabe que la Damisela está en juego.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SE HAN CONSIDERADO



- Crepúsculo
- Predicador
- Envenenador
- Posadero
- Tahúr
- Diabillio
- No Dashii
- Vigormortis
- Padrino
- Barbero
- Sabio
- Damisela
- Granjero
- Enterrador
- Costurera
- General
- Amanecer