

RISING THE BUBBLE (MINI VORTOX) por Cris el Goblin

ALDEANAS

**Clockmaker***Relojera*

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la Demonia de su Esbirra más cercana.

**Dreamer***Soñador*

Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.

**Courtier***Cortesana*

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje: está borracha durante 3 días y 3 noches.

**Empath***Empático*

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos.

**Mayor***Alcaldesa*

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.

**Slayer***Exterminadora*

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugadora: si es la Demonia, muere.

FORASTERAS

**Klutz***Patosa*

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugadora viva: si es mala, tu equipo pierde.

**Lunatic***Lunático*

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

ESBIRROS

**Spy***Espía*

Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como bueno y como Aldeano o Forastero, aunque estés muerto.

**Scarlet Woman***Mujer escarlata*

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la Demonia muere, te conviertes en la Demonia. (No cuentan las viajeras)

DEMONIAS

**Vortex***Vortex*

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

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Cortesana
-  Empático
-  Relojera
-  Soñador
-  Espía
-  Lunático
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



RISING THE BUBBLE (MINI VORTOX)



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N

S
A
R
T
O

-  Amanecer
-  Espía
-  Soñador
-  Empático
-  Vortox
-  Lunático
-  Mujer escarlata
-  Cortesana
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Agorera