

MAD ABOUT THIS LIES

por Crowley



Abuela (Grandmother)

Empiezas sabiendo un jugador bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, tú también mueres.



Cazarrecompensas (Bounty Hunter)

Empiezas conociendo 1 jugador malo. Si ese jugador muere, descubres 1 jugador malo esta noche. [1 Aldeano es malo]



Aeronauta (Balloonist)

Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastera]



Encantador de Serpientes (Snake Charmer)

Cada noche, elige a un jugador vivo: si es el Demonio, cambiáis personaje y alineamiento, entonces él es envenenado.



Rey (King)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El Demonio sabe que eres el Rey.



Enterrador (Undertaker)

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



Monje (Monk)

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



Exorcista (Exorcist)

Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el Demonio, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Granjera (Farmer)

Cuando mueres por la noche, 1 jugadora viva buena se convierte en Granjera.



Sabio (Sage)

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



Niño del coro (Choirboy)

Si el Demonio mata al Rey, descubres qué jugador es el Demonio [+ Rey]



Banshee (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.



Maga (Magician)

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



Mutante (Mutant)

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



Damisela (Damsel)

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



Política (Politician)

Si eres la jugadora más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerta.



Hereje (Heretic)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Arpía (Harpy)

Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es mala o una o ambas pueden morir.



Viuda (Widow)

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



Cerenovus (Cerenovus)

Cada noche, elige a un jugador y a un personaje bueno: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.



Mujer Escarlata (Scarlet Woman)

Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el Demonio muere, te conviertes en el Demonio.



Ojo (Ojo)

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



Fang Gu (Fang Gu)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er Forastero que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]



Vigormortis (Vigormortis)

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



Legión (Legion)

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
-  Esbirros
-  Demonio
-  Maga
-  Rey
-  Viuda
-  Encantador de Serpientes
-  Cerenovus
-  Arpía
-  Damisela
-  Abuela
-  Aeronauta
-  Cazarrecompensas
-  Amanecer

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



MAD ABOUT THIS LIES



EMBRUJOS

-  Si Fang Gu elige una Forastera y muere, la Mujer Escarlata no se convierte en Fang Gu.
-  Cuando la Viuda ve el Grimorio, las fichas de Demonio y Maga se quitan.
-  Si la Viuda está (o ha estado) en juego, la Damisela está envenenada.
-  La Hereje aparece como una Forastera que no esté en juego para la Viuda. La Hereje sabe qué Forastera es.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Crepúsculo
-  Encantador de Serpientes
-  Monje
-  Cerenovus
-  Arpía
-  Mujer Escarlata
-  Exorcista
-  Legión
-  Fang Gu
-  Vigormortis
-  Ojo
-  Sabio
-  Banshee
-  Niño del coro
-  Damisela
-  Granjera
-  Abuela
-  Enterrador
-  Aeronauta
-  Rey
-  Cazarrecompensas
-  Amanecer