

# MISTAKEN IDENTITY & 1, 2, 3... NOT IT!

por Evil Steve



## Empath (Empático)

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos.



## Dreamer (Soñadora)

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



## Snake Charmer ++ (Encantadora de Serpientes)

Cada noche elige 1 jugadora viva (no a ti): si es el Demonio o el Lunático intercambiáis personajes y alineamiento. [+0 a ∞ Snake Charmers]



## Village Idiot (Tonta del pueblo)

Cada noche elige 1 jugadora: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontas del pueblo, una extra está borracha]



## Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche elige 2 jugadoras: sabes si alguna es la Demonia. Hay 1 jugadora buena que aparece como Demonia para ti.



## Amnesiac (Amnésico)

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



## Slayer (Exterminadora)

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



## Philosopher (Filósofo)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje bueno: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.



## Sage (Sabia)

Si la Demonia te mata descubres que es 1 de 2 jugadoras.



## Ravenkeeper (Guardián de cuervos)

Si mueres por la noche, te despiertan para que elijas 1 jugador: descubres su personaje.



## Poppy Grower (Cultivador de opio)

Los Esbirros y el Demonio no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



## Cannibal (Caníbal)

Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es mala, estás envenenada hasta que 1 buena muera ejecutada.



## Atheist (Atea)

La Narradora puede romper las reglas. Si la Narradora es ejecutada, ganan las buenas, aunque estés muerta. [No hay malas]



## Recluse (Recluso)

Puedes aparecer como malo y como Esbirro o Demonio, aunque estés muerto.



## Lunatic (Lunático)

Crees que eres el 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 no lo eres.



## Barber (Barbera)

Cuando mueras, la Demonia puede elegir 2 jugadoras por la noche (no otra Demonia) para que intercambien personajes.



## Witch (Bruja)

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nomina, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.



## Scarlet Woman (Mujer escarlata)

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



## Baron (Barón)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]



## Marionette (Marioneta)

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



## Al-Hadikhia (Al-Hadikhia)

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



## Fang Gu (Fang Gu)

Cada noche\* elige 1 jugadora: muere. La primera Forastera que mates se convierte en Fang Gu mala y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastera]



## Riot (Riot)

En día 3, las Esbirras se convierten en Riot y las nominadas mueren pero pueden nominar a una jugadora viva inmediatamente. Esto debe pasar.

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Cultivador de opio
-  Demonio
-  Marioneta
-  Encantadora de Serpientes
-  Bruja
-  Amnésico
-  Empático
-  Lunático
-  Pitonisa
-  Soñadora
-  Tonta del pueblo
-  Amanecer

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



## MISTAKEN IDENTITY & 1, 2, 3... NOT 1...



### EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una Forastera y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.



Si el Caníbal se come al Cultivador de opio y después muere o pierde la habilidad de Cultivador de opio, el Demonio y los Esbirros se conocen esa noche.



Cuando el Cultivador de opio muere, el Demonio sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.



Cada noche, Riot elige a 1 jugador vivo (diferente a los de noches anteriores): un Sabia elegido usa su habilidad pero no muere.



Cada noche, Riot elige a 1 jugadora viva (diferente a las de noches anteriores): una Guardián de cuervos elegida usa su habilidad pero no muere.



Las jugadoras muertas por nominación cuentan como ejecutadas para la Caníbal.



Si hay 2 Al-Hadikhias vivas, la Al-Hadikhia que fuera la Mujer escarlata vuelve a convertirse en Mujer escarlata.

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

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

- Amanecer 
- Tonta del pueblo 
- Soñadora 
- Pitonisa 
- Empático 
- Guardián de cuervos 
- Amnésico 
- Sabia 
- Barbera 
- Al-Hadikhia 
- Fang Gu 
- Lunático 
- Mujer escarlata 
- Bruja 
- Encantadora de Serpientes 
- Cultivador de opio 
- Filósofo 
- Crepúsculo 