

BAD MOONMENTO

por Crowley



Noble (Noble)

You start knowing 3 players, 1 and only 1 of which is evil.



Maître (Maître)

Comienzas sabiendo que la **Demonia** es vecina de 1 de 3 personajes.



High Priestess (High Priestess)

Each night, learn which player the Storyteller believes you should talk to most.



Marinero (Sailor)

No puedes morir. Cada noche, elige a un jugador vivo: o él o tú estáis borrachos hasta el anochecer.



Sirvienta (Chambermaid)

Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.



Posadero (Innkeeper)

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



Tahúr (Gambler)

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



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.



Erudito (Savant)

Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



Invencible (Invincible)

No puedes morir ejecutado si te ha nominado alguien de alineamiento contrario. [+0 o +1 **Forastero**]



Amnesiac (Amnesiac)

You do not know what your ability is. Each day, privately guess what it is: you learn how accurate you are.



Dama del Té (Tea Lady)

Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Raventaker (Raventaker)

Si mueres por la noche descubres 1 personaje vivo de cada tipo.



Matón (Goon)

Cada noche, el 1er jugador que te elija con su habilidad, se emborracha hasta el anochecer. Te conviertes a su alineamiento.



Lunático (Lunatic)

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



Ogre (Ogre)

On your 1st night, choose a player (not yourself): you become their alignment (you don't know which) even if drunk or poisoned.



Damsel (Damsel)

All Minions know a Damsel is in play. If a Minion publicly guesses you (once), your team loses.



Moradora de la tina (Vat Dweller)

En tu primera noche elige 1 **Forastera**: cada **Forastera** en juego es una copia de esa **Forastera**. [Cualquier número de **Forastera**]



Devil's Advocate (Devil's Advocate)

Each night, choose a living player (different to last night): if executed tomorrow, they don't die.



Padrino (Godfather)

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**]



Esbirria (Esbirria)

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



Pukka (Pukka)

Cada noche, elige a un jugador: es envenenado. El jugador previamente envenenado muere y recupera la salud.



Zombuul (Zombuul)

Cada noche*, si nadie ha muerto hoy, elige a un jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.



No Dashii (No Dashii)

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



Lleech (Lleech)

Each night*, choose a player: they die. You start by choosing an alive player: they are poisoned - you die if (& only if) they die.

ALDEANOS

FORASTERAS

ESBIRRIAS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Aprendiz
-  Barista
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Lleech
-  Moradora de la tina
-  Padrino
-  Devil's Advocate
-  Lunático
-  Pukka
-  Damsel
-  Amnesiac
-  Esbirria
-  Noble
-  Maître
-  Ogre
-  High Priestess
-  Sirvienta
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



BAD MOONMENTO



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

-  Barista
-  Coleccionista de Huesos
-  Aprendiz

FÁBULAS

-  Gardener
-  Atrapa tormentas

SECONDA ACT

-  Crepúsculo
-  Barista
-  Coleccionista de Huesos
-  Marinero
-  Posadero
-  Tahúr
-  Devil's Advocate
-  Lunático
-  Exorcista
-  Zombuul
-  Pukka
-  No Dashii
-  Lleech
-  Padrino
-  Damsel
-  Amnesiac
-  Esbirria
-  Raventaker
-  High Priestess
-  Sirvienta
-  Amanecer