

# TODO SON RISAS Y DIVERSIÓN

por Adri



## Bounty Hunter (Cazarrecompensas) ✓

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



## Empath (Émpatica)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son **malos**.



## Sailor (Marinero)

No puedes morir. Cada noche, elige a 1 jugador vivo: tú o él estáis borrachos hasta el amanecer.



## Undertaker (Enterrador)

Cada noche\*, descubres qué personaje ha muerto hoy por ejecución.



## Gambler (Tahúr)

Cada noche\*, elige a 1 jugador y adivina su personaje: si no lo aciertas, mueres.



## Savant (Erudito)

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



## Philosopher (Filósofo) 🕶️

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje **bueno**: ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.



## Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



## Fisherman (Pescador)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para recibir algún consejo que ayude a ganar a tu equipo.



## Alchemist (Alquimista)

Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que cambies tu elección.



## Farmer (Granjero)

Cuando mueras por la noche, un jugador **bueno** vivo se convierte en Granjero.



## Virgin (Virgen)

La 1ª vez que te nominen, si el que te nombra es un **Aldeano**, él es ejecutado inmediatamente.



## Magician (Mago)

El **Demonio** cree que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** creen que eres un **Demonio**.



## Saint (Santo)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



## Mutant (Mutante)

Si estás Loco de ser un **Forastero**, puedes ser ejecutado.



## Politician (Político)

Si fuiste el máximo responsable de la derrota de tu equipo, cambias de alineamiento y ganas, incluso si estás muerto.



## Damsel (Damisela)

Todos los **Esbirros** saben que la Damisela está en juego. Si un **Esbirro** te adivina públicamente (una vez), tu equipo pierde.



## Psychopath (Psicópata)

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente a 1 jugador: muere. Si te ejecutan, solo mueres si pierdes a piedra/papel/tijeras.



## Goblin (Duende)

Si declaras públicamente ser el Duende cuando seas nominado y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.



## Wizard (Hechicero)

Una vez por partida, pide un deseo. Si es concedido, puede tener un precio y dejar pistas sobre su naturaleza.



## Baron (Barón)

Hay **Forasteros** extra en juego. [+2 **Forasteros**]



## Yaggababble (Yaggababble)

Empiezas conociendo una frase secreta. Por cada vez que la digas públicamente hoy, un jugador puede morir.



## Po (Po)

Cada noche\*, puedes elegir a 1 jugador: muere. Si tu última elección fue nadie, elige 3 jugadores esta noche.



## Ojo (Ojo)

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



## Legion (Legión)

Cada noche\*, 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si solo votaron **malos**. También eres percibido como **Esbirro**. [La mayoría de los jugadores son Legion]

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Alquimista
-  Demonio
-  Yaggababble
-  Mago
-  Marinero
-  Hechicero
-  Damisela
-  Émpatica
-  Cazarrecompensas
-  Amanecer

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



## TODO SON RISAS Y DIVERSIÓN



### EMBRUJOS



Si el Filósofo gana la habilidad del Cazarrecompensas, un Aldeano puede volverse malo.

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

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Marinero
-  Hechicero
-  Tahúr
-  Legión
-  Po
-  Ojo
-  Yaggababble
-  Damisela
-  Granjero
-  Émpatica
-  Enterrador
-  Cazarrecompensas
-  Amanecer



### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS