

AHORA ME VES...

por Harishka y Nafsika

Bounty Hunter (Cazarrecompensas)



Empiezas conociendo 1 jugador malvado. Si el jugador que conoces muere, esta noche descubres otro jugador malvado. [1 **Aideano es malvado**]

Empath (Empático)



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

Village Idiot (Idiota del Pueblo)



Cada noche, elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 **Idiotas del Pueblo. 1 de los adicionales está borracho**]

Moneylender (Prestamista)



Cada noche elige 1 jugador vivo (no a ti): te conviertes en su alineamiento.

Witch Hunter (Witch Hunter)



Each night, choose a player: you learn their alignment. If they are not executed tomorrow, they turn evil. You can not be evil.

Cult Leader (Líder de Secta)



Cada noche, te pasas al equipo de un vecino vivo. Si todos los jugadores **buenos** se unen a tu secta, tu equipo gana.

Insomniac (Insomne)



Cada noche* descubres 1 personaje que haya muerto esta noche.

Lycantrope (Licántropo)



Cada noche*, elige a jugador vivo: si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** es percibido como malvado.

Savant (Erudito)



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

Piper (Flautista)



Una vez por partida, declara públicamente que los **Esbirros** pueden elegir en privado volverse **buenos**, pero el equipo del siguiente ejecutado pierde.

Cannibal (Caníbal)



Tienes la habilidad del muerto por ejecución más reciente. Si era malvado, estás envenenado hasta que un jugador **bueno** muera ejecutado.

Amnesiac (Amnésico)



No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, intenta adivinar en privado cuál es: descubres lo cerca que has estado.

Schoolmarm (Maestra)



Las jugadoras que se vuelvan **malas** saben que estás en juego y pueden mantenerse **buenas**. [1 **personaje que cree malas en juego**]

Magician (Maga)



El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.

Goon (Matón)



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

Recluse (Recluso)



Podrías ser percibido tanto como malvado, como **Esbirro** o como **Demonio**, incluso estando muerto.

Politician (Político)



Si fuiste el más responsable de la derrota de tu equipo, te cambias de equipo y ganas, incluso si has muerto.

Heretic (Hereje)



Aquellos que ganen, pierden, y aquellos que pierdan, ganan, incluso si has muerto.

Mezephales (Mezephales)



Empiezas conociendo una palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decirla se vuelve malvado por la noche.

Marionette (Marioneta)



Crees que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [Eres vecino del **Demonio**]

Goblin (Goblin)



Si cuando te nominan, proclamas públicamente ser el Goblin y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.

Mastermind (Mente Maestra)



Si el **Demonio** muere ejecutado (terminando la partida), se juega 1 día más. Si un jugador es ejecutado, su equipo pierde.

Legion (Legión)



Cada noche*, un jugador podría morir. Las Ejecuciones fallan si solo malvados votan. También eres percibido como **Esbirro**. [La mayoría de jugadores son **Legión**]

Lleech (Leech)



Cada noche*, elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador: está envenenado. Mueres solo (y solo) cuando esté muerto.

Fanzazz (Fanzazz)



Cada noche* elige 1 jugadora: muere y te conviertes en su alineamiento. Si mueres, tu bando pierde. Si sólo viven 2 jugadoras, tu bando gana.

J'Nak (J'Nak)



Cada noche* elige 1 jugador: muere. 1 jugador **bueno** sabe que eres 1 de 2 jugadores. Si eres ejecutado mientras 1 **Esbirro** vive, tu bando gana.

A
L
D
E
A
N
O
S

F
O
R
A
S
T
E
R
O
S

E
S
B
I
R
R
O
S

D
E
M
O
N
I
O
S

-  Crepúsculo
-  Barista
-  Esbirros
-  Demonio
-  Maga
-  Marioneta
-  Lleech
-  J'Nak
-  Mezepheles
-  Prestamista
-  Witch Hunter
-  Amnésico
-  Maestra
-  Empático
-  Idiota del Pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Líder de Secta
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



AHORA ME VES...



EMBRUJOS

-   Si la Mastermind está viva y la huésped de Lleech muere por ejecución, Lleech vive pero pierde su habilidad.
-   Si Lleech ha envenenado al Heretic y Lleech muere, el Heretic sigue envenenado.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Barista
-  Mendigo
-  Chivo Expiatorio
-  Gnomo

FÁBULAS

-  Genio

SEMPER PARATI



-  Crepúsculo
-  Barista
-  Mezepheles
-  Licántropo
-  Legión
-  Lleech
-  J'Nak
-  Fanzazz
-  Prestamista
-  Witch Hunter
-  Amnésico
-  Maestra
-  Empático
-  Insomne
-  Idiota del Pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Líder de Secta
-  Amanecer