

OH-DACHI NO-MORTIS

por Hugo



Investigator (Investigador)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Esbirro**.



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el **Demonio** y su **Esbirro** más cercano.



Empath (Empático)

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



Dreamer (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



Oracle (Oráculo)

Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malvados.



Innkeeper (Posadero)

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



Seamstress (Costurera)

Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.



Philosopher (Filósofo)

Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje **bueno**: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, haz en privado al Narrador cualquier pregunta de respuesta sí/no.



Slayer (Exterminador)

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



Soldier (Soldado)

Estás a salvo del **Demonio**.



Sage (Sabio)

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



Mayor (Alcalde)

Si solo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede que muera otro jugador en tu lugar.



Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero en realidad no lo eres.



Barber (Barbero)

Si has muerto hoy o esta noche, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores (no a otro **Demonio**) para intercambiar los personajes.



Recluse (Recluso)

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



Mutant (Mutante)

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



Poisoner (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Scarlet Woman (Mujer Escarlata)

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



Assassin (Asesino)

Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador: muere, incluso si por alguna razón no pudiera.



Baron (Barón)

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



No Dashii (No Dashii)

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



Vigormortis (Vigormortis)

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

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenador
-  Investigador
-  Empático
-  Relojero
-  Soñador
-  Costurera
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



OH-DACHI NO-MORTIS



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

 Centinela

O
T
O
R
A
S

C
O
N
S
E
M
S



-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Envenenador
-  Posadero
-  Mujer Escarlata
-  No Dash!!
-  Vigormortis
-  Asesino
-  Barbero
-  Sabio
-  Empático
-  Soñador
-  Oráculo
-  Costurera
-  Amanecer