

SANG AL FAORÍ

por Adrián y Héctor



Chef (Chef)

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).



Washerwoman (Lavandera)

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



Investigator (Investigador)

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



Librarian (Bibliotecario)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Forastero**. (O que no hay ninguno en juego).



Empath (Empático)

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



Sailor (Marinero)

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



Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.



Undertaker (Enterrador)

Cada noche*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.



Monk (Monje)

Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del **Demonio**.



Gambler (Tahúr)

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



Gossip (Chismoso)

Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.



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**.



Virgin (Virgen)

La 1ª vez que seas nominado, si quien te nombra es un **Aldeano**, es ejecutado inmediatamente.



Goon (Matón)

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



Klutz (Patoso)

Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es malvado, tu equipo pierde.



Drunk (Borracho)

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



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



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**.



Evil Twin (Gemela Malvada)

Un jugador contrario (de la otra alineación) y tú os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, el Mal gana. El Bien no puede ganar si ambos vivís.



Baron (Barón)

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



Imp (Diablillo)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Fang Gu (Fang Gu)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]



Po (Po)

Cada noche*, puedes elegir a un jugador: muere. Si no elegiste a nadie la noche anterior, elige 3 jugadores esta noche.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Envenenador
-  Gemela Malvada
-  Lavandera
-  Bibliotecario
-  Investigador
-  Chef
-  Empático
-  Pitonisa
-  Amanecer

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



SANG AL FADRÍ



EMBRUJOS



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

S E M C O N Z A R T O

-  Crepúsculo
-  Marinero
-  Envenenador
-  Tahúr
-  Monje
-  Mujer Escarlata
-  Diabillio
-  Po
-  Fang Gu
-  Chismoso
-  Empático
-  Pitonisa
-  Enterrador
-  Amanecer



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS