

SILLAS MUSICALES

por Adri



Washerwoman (Lavandera)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Aldeano** particular.



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



Grandmother (Abuela)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** le mata, tú también mueres.



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

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



Empath (Empático)

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son **malos**.



Village Idiot (Tonto del pueblo)

Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [**+0 a +2 Tontos del pueblo, un extra está borracho**]



Snake Charmer (Encantador de Serpientes)

Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el **Demonio**. Hay 1 jugador **bueno** que aparece como **Demonio** para ti.



Dreamer (Soñador)

Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 personaje **malo**, 1 de ellos es correcto.



Philosopher (Filósofo)

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



Fisherman (Pescador)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



Juggler (Malabarista)

En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.



Lunatic (Lunático)

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



Recluse (Recluso)

Puedes aparecer como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, aunque estés muerto.



Mutant (Mutante)

Si estás loco sobre que eres un **Forastero**, puedes ser ejecutado.



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el **Demonio**, pero si fallas recibes información falsa.



Mezephales (Mezephales)

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decir la se convierte en **malo** esta noche.



Cerenovus (Cerenovus)

Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje **bueno**: mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [**Estás adyacente al Demonio**]



Evil Twin (Gemela malvada)

Tú y 1 jugador del equipo contrario os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Los **buenos** no pueden ganar si ambos vivís.



Boffin (Rata de laboratorio)

El **Demonio** (incluso borracho o envenenado) tiene la habilidad de un **bueno** que no esté en juego. Ambos sabéis cuál.



Baron (Barón)

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



Leviathan (Leviatán)

Si más de 1 jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los **malos** ganan.

- Crepúsculo
- Rata de laboratorio
- Filósofo
- Esbirros
- Lunático
- Demonio
- Marioneta
- Encantador de Serpientes
- Gemela malvada
- Cerenovus
- Mezepheles
- Lavandera
- Empático
- Pitonisa
- Abuela
- Relojero
- Soñador
- Tonto del pueblo
- Cazarrecompensas
- Amanecer
- Leviatán

PRIMERA NOCHE



SILLAS MUSICALES



EMBRUJOS



Si el nieto muere por ejecución, los malos ganan.



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



Si hay una ficha extra, el Rata de laboratorio puede darle al Demonio la habilidad de Tonta del pueblo.

REGLA ESPECIAL



2.5 asientos vacíos por jugador (aprox).[1 esbirros, 1 aldeano o forastero] Los jugadores empiezan en los primeros asientos y todos empiezan con ficha azul. El narrador puede controlar los esbirros en asientos vacíos. Al comienzo de cada noche, cada jugador, en sentido horario desde el primer asiento, puede elegir cambiar asientos con otro jugador o sentarse en una silla vacía. Se permiten 2 cambios de asiento por jugador. Si un jugador muere o se sienta en un asiento muerto, pierde los cambios que le queden. Cada jugador gana o pierde con el bando al que pertenezca al terminar la partida.Cuando se mueve un jugador, recibe el rol y el alineamiento (marioneta, lunático reciben alineamiento incorrecto) correspondiente al nuevo asiento. Los roles de primera noche se activan únicamente la primera noche que tengan un jugador sentado



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SECONDA NOCHE



Crepúsculo



Filósofo



Encantador de Serpientes



Cerenovus



Mezepheles



Lunático



Abuela



Empático



Pitonisa



Soñador



Malabarista



Tonto del pueblo



Cazarrecompensas



Amanecer



Leviatán

