SILLAS MUSICALES





Washerwoman (Lavandera)

Empiez as conociendo que 1 de 2 jugadores es un Aldeano



Snake Charmer (Encantador de Serpientes)

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



Clockmaker (Relojero)

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



Fortune Teller (Pitonisa)

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



Grandmother (Abuela) **See**

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



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.



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

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



Philosopher (Filósofo)

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



Empath (Empático)

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos.



Fisherman (Pescador)

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



Village Idiot (Tonto del pueblo)

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



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.



Mutant (Mutante)

S i estás loco sobre que eres un Forastero, puedes ser eiecutado.



Recluse (Recluso)

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



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.



Mezepheles (Mezepheles)

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



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.



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.



Boffin (Rata de laboratorio)

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



Marionette (Marioneta)

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



Baron (Barón)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]



Leviat han (Leviatán) 🖘

S i 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.





SILLAS MUSICALES



EMBRUJOS



Si el nieto muere por ejecución, los malos



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



1

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

empiezan en los primeros asientos y todos empiezan con ficha azul. El narrador puede

controlar los esbirros en asientos vacíos. Al

sentarse en una silla vacía. Se permiten 2

comienzo de cada noche, cada jugador, en

sentido horario desde el primer asiento, puede elegir cambiar asientos con otro jugador o

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

incorrecto) correspondiente al nuevo asiento. Los roles de primera noche se activan

únicamente la primera noche que tengan un

RECOMENDACIONES

terminar la partida.Cuando se mueve un jugador, recibe el rol y el alineamiento (marioneta, lunático reciben alineamiento

esbirros, 1 aldeano o forastero] Los jugadores



S

E

H

O

O

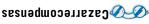
N

K







































jugador sentado





























