NOCHE DE VERBENA

por Harishka

ALDEANOS

Steward *(Administrador)*
Empiezas conociendo 1 jugador bueno.

Noble
Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malo.

Shugenja
Empiezas sabiendo si el jugador malo más cercano está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.

General
Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno, malo o ninguno.

Chambermaid *(Sirvienta)*
Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.

Cult Leader *(Líder de culto)*
Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.

Oracle *(Oráculo)*
Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malvados.

Acrobat *(Acróbata)*
Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, o acaba estándolo esta noche, mueres.

Alsaahir
Cada día, si adivinas públicamente qué jugadores son Esbirros y qué jugadores son Demonios, ganan los buenos.

Nightwatchman *(Sereno)*
Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre que eres Nightwatchman.

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

Princess *(Princesa)*
En tu primer día, si nominas y ejecutas a un jugador, el Demonio no mata esta noche.

Farmer *(Granjero)*
Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo bueno se convierte en Farmer.

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

FORASTEROS

Butler *(Mayordomo)*
Cada noche, elige a un jugador (no a ti mismo, puedes repetir al anterior): mañana, solo podrás votar si él también vota.

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

Tinker *(Manitas)*
Podrías morir en cualquier momento.

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

ESBIRROS

Devil's Advocate *(Abogado del diablo)*
Cada noche elige 1 jugador vivo (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.

Harpy *(Arpía)*
Cada noche elige 2 jugadores: mañana, el primer jugador está loco sobre que el segundo es malo o uno o ambos pueden morir.

Widow *(Viuda)*
En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugador: está envenenado. 1 jugador bueno sabe que el Widow está en juego.

Xaan
En la noche X, todos los Aldeanos están envenenados hasta el crepúsculo. **[X Forasteros]**

DEMONIOS

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

Kazali
Cada noche* elige 1 jugador: muere. **[Eliges los Esbirros en juego y qué jugadores son. -? a +? Forasteros]**

© Steven Medway, bloodonthecloctower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Kazali
Esbirros
Demonio
Xaan
Widow
Devil's Advocate
Harpy
Butler
Steward
Noble
Shugenja
Nightwatchman
Cult Leader
General
Chambermaid
Amanecer

PRIMERA NOCHE

NOCHE DE VERBENA

EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Xaan
Acrobat
Devil's Advocate
Harpy
Princess
Imp
Kazali
Sage
Farmer
Tinker
Oracle
Nightwatchman
Cult Leader
Butler
General
Chambermaid
Crepúsculo