

CRIMENES EN CANTARRANAS

por Crowley

A
L
D
E
A
N
A
S



Camello *(Camello)*

Cada noche* escoge un rol **bueno**. Si está en partida lo emborrachas y proteges del demonio hasta el atardecer.



Catador *(Catador)*

Cada noche, escoge a un jugador. Si es **bueno** y va a morir, mueres en su lugar.



Cerdo Truero *(Cerdo Truero)*

Cada noche, escoge 2 jugadores (no a ti mismo). Sabes si alguno es **malo**. Un **bueno** te registra como **malo**.



Forense *(Forense)*

Si alguien murió ejecutado el día anterior, de noche* aprendes si sus vecinos son del mismo alineamiento.



Honorable *(Honorable)*

Si nominas un jugador de tu alineamiento y muere ejecutado por esa nominación, mueres en su lugar.



Invencible *(Invencible)*

No puedes morir ejecutado si te nomina alguien de alineamiento contrario. [+0 o +1 Forastero]



Jaque *(Jaque)*

Cada día, puedes adivinar en privado todos los jugadores **malos**. Si aciertas, un aldeano resucitará la noche siguiente y te emborrachas.



Mosca *(Mosca)*

Sois 3. La primera noche escoge bando. Si los 3 escogéis **malo**, estáis borrachos. Si al menos uno muere por el demonio, gana el equipo de la última mosca que muera.



Posos del Café *(Posos del Café)*

Cada noche escoge a un jugador distinto al anterior. Si el jugador es **malo** y el jugador escogido el día anterior también lo es, uno de los 2 se vuelve **bueno**.



Raventaker *(Raventaker)*

Si mueres de noche aprendes un rol vivo de cada tipo.



Sospechoso *(Sospechoso)*

Cada noche*, recibes el alineamiento de la persona que te nominó el día anterior.



Sous Chef *(Sous Chef)*

Comienzas sabiendo la distancia mas corta a un esbirro. Si el demonio está en medio, tu información es falsa.



Vaquero *(Vaquero)*

Comienzas escogiendo un jugador, se vuelve de tu bando y no lo sabe. [+1 Forastero]

F
O
R
A
S
T
E
R
A
S



Ghoul *(Ghoul)*

Si el demonio te mata por la noche, no mueres y te conviertes en un esbirro **malo** que no esté en juego.



Mal-vado *(Mal-vado)*

Crees ser esbirro. El demonio te conoce y sabe qué información recibes la primera noche.



Hypnos *(Hypnos)*

La primera noche escoge un jugador, lo emborrachas. Cuando muera, adquieres su rol y alineamiento.



Retorcido *(Retorcido)*

Si eres nominado y muere por una nominación en la que votaste, te vuelves **malo**.

E
S
B
I
R
R
O
S



Claymore *(Claymore)*

Cada noche, escoge un jugador. Si un no demonio le nomina, muere. Si solo quedan 4 jugadores vivos tu poder no funciona.



Poseído *(Poseído)*

Crees ser aldeano. Los esbirros no te conocen. Si el demonio muere pasas a ser demonio.



Poonzi *(Poonzi)*

Una vez por partida, de noche* escoge 3 jugadores. Se anuncian. La siguiente noche uno de los 3 se vuelve Poonzi **malo**, sabes cual.



Trampa *(Trampa)*

Si eres nominado, tus 2 vecinos aldeanos vivos mas cercanos quedan emborrachados hasta el amanecer.

D
E
M
O
N
I
A
S



Devoramanos *(Devoramanos)*

Cada noche*, puedes seleccionar hasta 2 jugadores, si votaron el día anterior en nominaciones hechas por no aldeanos, mueren. [+0 o +1 Forastero]



HugHaloth *(HugHaloth)*

Cada noche escoge 2 jugadores. Lo saben. Uno de los escogidos la noche anterior muere y otro pasa a ser esbirro **malo**. [Sin esbirros, Forasteros aleatorios]



Evil Lama *(Evil Lama)*

Cada noche* escoge a un jugador, muere. Uno de sus vecinos queda envenenado hasta el anochecer. [-1 Forastero]



Súcubo *(Súcubo)*

Cada noche*, escoge un jugador que decidirá si se vuelve **malo** o muere. Si decide morir, todos los seleccionados anteriormente mueren en orden de elección. Si mueren, vuelven a su alineamiento inicial.