

EL ASEDIO DE RAVENSWOOD BLUFF

por Crowley

ALDEANOS



Buho (Buho)

Cada noche*, si nadie murió el día anterior, aprende un jugador que no es demonio.



Corneta (Corneta)

Cada noche*, escoge a 2 jugadores vivos. El primero lo sabe. Si no vota al segundo, mueres.



Invisible (Invisible)

Cada noche*, escoge un rol **bueno** (distinto al anterior), ganas su habilidad. Si el rol está en partida, estarás **BORRACHO** hasta el anochecer.



Kamikaze (Kamikaze)

Una vez por partida, de noche* elige a un jugador, ambos morís.



Kingmaker (Kingmaker)

Si quedan exactamente 3 jugadores vivos (no viajeros) puedes decidir quién es ejecutado. Si el demonio te elige por la noche, es posible que otro jugador muera en tu lugar.



Nathtaiel (Nathtaiel)

Al final del día 5, tu equipo gana la partida. El demonio sabe que estás en juego.



Porrista (Porrista)

Cada día, escoge públicamente un rol diferente al tuyo. Si está en juego actuará 2 veces. (o podrá usar su poder si está gastado) hasta el amanecer.



Profeta (Profeta)

Cada día, dile una palabra al narrador. Recibe 2 frases relacionadas, una será falsa.



Quisquilloso (Quisquilloso)

Cada noche*, aprende un personaje que te votó para ser ejecutado el día anterior.



Recepcionista (Recepcionista)

La primera noche señala 3 personajes, aprendes cuántos están en juego. [+0 o +1 Forastero]



Sabelotodo (Sabelotodo)

Una vez por partida puedes conocer al **Demonio**. Si lo haces y el demonio muere ejecutado nominado por un **bueno** pero quedan esbirros vivos, tu equipo pierde. (incluso muerto o envenenado)



Shaman (Shaman)

Una vez por partida, escoge públicamente hasta 5 jugadores. Si incluye a todos los **malos** vivos, todos los seleccionados quedarán borrachos hasta el amanecer.



Suicida (Suicida)

Si el demonio te mata, la siguiente noche muere. Incluso muerto.

FORASTEROS



Cruzado (Cruzado)

Ganáis la partida tú y tus escuderos. Cada noche impar, escoge a un jugador diferente de los anteriores, es marcado como **ESCUADERO**. Si el demonio o tú sois **ESCUADERO**, estás borracho.



Gafe (Gafe)

Cada noche* juegas a Piedra, Papel o Tijera con el narrador. Si pierdes alguien muere. Si ganas 2 noches seguidas te conviertes en un aldeano no en juego.



Maldicion (Maldicion)

Los **malos** no pueden morir. Si mueres ejecutado un **bueno** morirá esta noche y otro estará borracho permanentemente. No puedes ser **malo**.



Vendido (Vendido)

Cambias al alineamiento del jugador (diferente a ti) que nominó al primer ejecutado. (Incluso Muerto)

ESBIRROS



Ben. E. Nito (Ben. E. Nito)

Una vez por partida, de noche, escoge un jugador, lo envenenas permanentemente. Cada día, la primera vez que cada aldeano diga creer estar envenenado, su estado cambia entre Envenenado/Sobrio hasta el amanecer.



Luperca (Luperca)

La primera noche escoge 2 jugadores, si uno muere ejecutado el otro también.



Titiritero (Titiritero)

Cada noche, escoge 2 jugadores vivos. Si el primero vota al segundo puede ser ejecutado y lo sabe. Tu poder no funciona si solo quedan 5 vivos.



Torturador (Torturador)

Cada noche, elige un jugador. Si dice ser un rol diferente al suyo puede ser ejecutado y lo sabe. Los esbirros y demonios son inmunes a tu poder.

DEMONIAS



Absorbedor (Absorbedor)

Cada noche*, si hoy has sido nominado, ganas la habilidad de un esbirro o demonio del guión. Lo sabes y se acumulan.



Horda (Horda)

Cada noche* escoge un jugador, muere. Si hay mas 3 o mas **malos** vivos y nominan todos seguidos, tu equipo gana la partida. [+1 forastero **malo**]



Horda (Horda)

Cada noche* escoge un jugador, muere. Si hay mas 3 o mas **malos** vivos y nominan todos seguidos, tu equipo gana la partida. [+1 forastero **malo**]



Ola (Ola)

Cada noche* escoge 3 jugadores, de entre ellos, muere el que el narrador crea que es más beneficioso para tu equipo.



Verdugo (Verdugo)

Cada noche*, selecciona hasta 2 jugadores, si nominaron el día anterior, mueren.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Titiritero
-  Corneta
-  Cruzado
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



EL ASEDIO DE RAVENSWOOD BLUFF



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
S
A
R
T
O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Ruleta



Tic-Tac-Boom

FÁBULAS



Obscuro



Pared Invisible

-  Crepúsculo
-  Porrista
-  Titiritero
-  Verdugo
-  Vendido
-  Suicida
-  Gafe
-  Invisible
-  Quisquilloso
-  Corneta
-  Cruzado
-  Amanecer