E

EL ASEDIO DE RAVENSWOOD BLUFF

por Crowley



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)

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



Nathtaivel (Nathtaivel)

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]



Sabelot od o (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



Cruzado (Cruzado)

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



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

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



Tit irit ero (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 vivas.



Luperca (Luperca)

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



Tort urador (*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.



Absorbedor (Absorbedor)

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



Ola (Ola)

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



Horda (Horda)

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



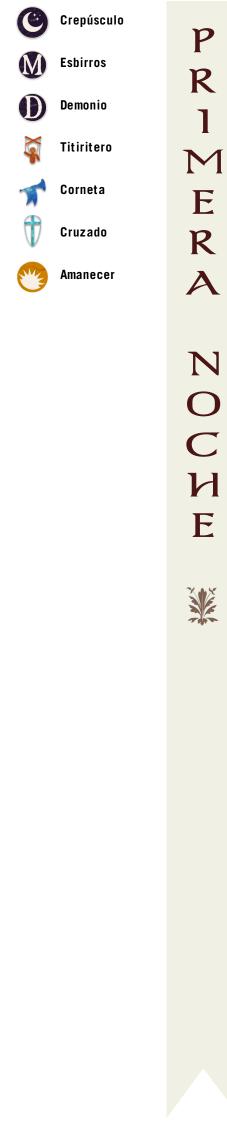
Verdugo (Verdugo)

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



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]



EL ASEDIO DE RAVENSWOOD BLUFF

EMBRUJOS



S Amanecer E Cruzado И Corneta)

























FÁBULAS

RECOMENDACIONES

VIA JEROS

Ruleta

Tic-Tac-Boom

Obscurio



Pared



Invisible



O

N