

SUSURROS, SECRETOS Y SOSPECHAS

por Crowley



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



Sailor (*Marinero*)
No puedes morir. Cada noche, elige a un jugador vivo: o él o tú estáis borrachos hasta el amanecer.



Preacher (*Predicadora*)
Cada noche elige 1 jugadora: si es **Esbirra** lo sabe. Las **Esbirras** elegidas no tienen habilidad.



Gossip (*Chismoso*)
Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.



Savant (*Erudito*)
Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



Slayer (*Exterminador*) 
Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el **Demonio**, muere inmediatamente.



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.



Juggler (*Malabarista*)
El primer día, adivina públicamente hasta 5 personajes de jugadores. Esa noche descubres cuántos has acertado.



Queen (*Reina*)
En la primera noche, si tus vecinos vivos son **buenos**, descubren quién eres. Cualquiera que esté loco sobre que hay una Queen en juego puede ser ejecutado. [+1 **Forastero**]



Amnesiac (*Amnésica*)
No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Frank
La primera vez que mueres, vives pero registras como muerto. Puedes nominar si solo quedan 3 jugadores vivos (tú incluido)



Tea Lady (*Dama del Té*)
Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Poppy Grower (*Cultivador de opio*)
Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Funambulist
Crees ser uno de los faroles del demonio, pero no. De noche, tus vecinos vivos pueden recibir mensajes de personajes del guion que no les han seleccionado.



Dowager (*Viuda de noble*)
Si has muerto hoy o esta noche, el **Demonio** ve el Grimorio.



Plague Doctor (*Doctor de plaga*)
Cuando mueres, el Narrador gana la habilidad de un **Esbirro**.



Orphan (*Huérfano*)
Si eres **bueno** y estás muerto, el **Demonio** sólo puede morir por ejecución si tú votas.



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



Imposter (*Impostor*)
Cada día envenenas y ganas la habilidad del primer personaje en juego sobre el que estés loco que eres.



Cerenovus
Cada noche, elige a un jugador y a un personaje **bueno**: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría 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.



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



Fang Gu
Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]



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



Lleech 
Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador: está envenenado. Mueres si y sólo si ese jugador está muerto.

 Crepúsculo

 Boffin

 Poppy Grower

 Esbirros

 Demonio

 Sailor

 Preacher

 Lleech

 Cerenovus

 Harpy

 Amnesiac

 Steward

 Funambulista

 Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



SUSURROS, SECRETOS Y SOSPECHAS



EMBRUJOS



Si el Exterminador dispara al huésped de Lleech, el huésped muere.



S
E
M
C
O
N
S
A
R
T
O

-  Amanecer
-  Poppy Grower
-  Sailor
-  Preacher
-  Absorbador
-  Shaman
-  Cerenovus
-  Harpy
-  Imp
-  Fang Gu
-  Lleech
-  Gossip
-  Amnesiac
-  Funambulista
-  Jugler
-  Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS