

# QUÉ VA A SER DE MÍ

por Solrax



## Cazarrecompensas (Bounty Hunter)

Empiezas conociendo 1 jugador **malo**. Si muere, descubres otro jugador **malo** esta noche. [1 **Aldeano es malo**]



## Suma Sacerdotisa (High Priestess)

Cada noche, descubre con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.



## Predicador (Preacher)

Cada noche, elige a 1 jugador: si un **Esbirro** es elegido, lo descubre. Todos los **Esbirros** elegidos pierden su habilidad.



## Soñador (Dreamer)

Cada noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 **malo**, 1 de ellos es correcto.



## Oráculo (Oracle)

Cada noche\*, descubres cuántos jugadores muertos son **malos**.



## Monje (Monk)

Cada noche\*, elige a 1 jugador (no a ti mismo): está a salvo del **Demonio** esta noche.



## Acróbata (Acrobat)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: si esta noche está o se vuelve borracho o envenenado, mueres.



## Licántropo (Lycanthrope)

Cada noche\*, elige a 1 jugador vivo. Si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** es percibido como **malo**.



## Filósofo (Philosopher)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje **bueno**: ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.



## Profesor (Professor)

Una vez por partida, por la noche\*, elige a 1 jugador muerto: si es un **Aldeano**, es resucitado.



## Alquimista (Alchemist)

Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que cambies tu elección.



## Alma en Pena (Banshee)

Si el **Demonio** te mata, todos los jugadores lo descubren. A partir de ahora, puedes nominar dos veces al día y votar dos veces por nominación.



## Virgen (Virgin)

La 1ª vez que te nominen, si el que te nombra es un **Aldeano**, él es ejecutado inmediatamente.



## Ermitaño (Hermit)

Tienes las habilidades de todos los **Forasteros**. [-0 a -1 **Forasteros**]



## Recluso (Recluse)

Puedes ser percibido como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, incluso muerto.



## Gólem (Golem)

Solo puedes nominar 1 vez por partida. Cuando lo hagas, si el nominado no es el **Demonio**, muere.



## Maestro de Puzzles (Puzzlemaster)

1 jugador está borracho, incluso si mueres. Si adivinas (una vez) quién es, descubres quién es el **Demonio**, pero si fallas recibes información falsa.



## Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.



## Psicópata (Psychopath)

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente a 1 jugador: muere. Si te ejecutan, solo mueres si pierdes a piedra/papel/tijeras.



## Viuda (Widow)

En tu primera noche, mira el Grimoiro y elige a 1 jugador: está envenenado. 1 jugador **bueno** sabe que la Viuda está en juego.



## Invocador (Summoner)

Recibes 3 faroles. En la 3ª noche, elige a 1 jugador: se convierte en un **Demonio malo** de tu elección. [No hay **Demonio**]



## Rata de Laboratorio (Boffin)

El **Demonio** (incluso si está borracho o envenenado) tiene la habilidad de un personaje **bueno** que no está en juego. Ambos sabéis cual.



## Lil' Monsta

Cada noche, los **Esbirros** eligen quién cuida a Lil' Monsta y "es el **Demonio**". Cada noche\*, 1 jugador puede morir. [+1 **Esbirro**]



## Shabaloth

Cada noche\*, elige a 2 jugadores: mueren. Un jugador muerto que elegiste la noche anterior puede ser regurgitado.



## Zombuul

Cada noche\*, si hoy no ha muerto nadie, elige a 1 jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Aprendiz
-  Ladrón
-  Rata de Laboratorio
-  Filósofo
-  Alquimista
-  Esbirros
-  Invocador
-  Demonio
-  Predicador
-  Lil' Monsta
-  Envenenador
-  Viuda
-  Soñador
-  Cazarrecompensas
-  Suma Sacerdotisa
-  Amanecer

# P R I M E R A N O C H E



## QUÉ VA A SER DE MÍ



### EMBRUJOS

-  Si el Alquimista tiene la habilidad de la Viuda, no la tiene y la Viuda está en juego. Cada día, después de la fase de ejecución, el Alquimista vivo puede adivinar a un jugador vivo como la Viuda. Si acierta, el Demonio debe elegir a la Viuda esta noche.
-  Si el Invocador convierte a un jugador muerto en Zombuul, el Narrador trata a ese jugador como a un Zombuul que ha muerto una vez.
-  Si el Predicador elige al Invocador antes o en la 3ª noche, el Invocador elige qué Demonio, pero el Narrador elige qué jugador.
-  Si el Psicópata está loco de ser el Gólem, el Psicópata tiene la habilidad del Gólem en lugar de la suya.
-  Si el Filósofo gana la habilidad del Cazarrecompensas, un Aldeano puede volverse malo.
-  Si el Alquimista-Invocador está en juego, la partida empieza con un Demonio en juego, como habitualmente. Si el Alquimista-Invocador elige a un jugador, lo convierte en un Demonio pero no cambia su alineamiento.
-  El Alquimista-Rata de Laboratorio no descubre qué habilidad tiene el Demonio.

## RECOMENDACIONES



### VIAJEROS

-  Ladrón
-  Coleccionista de Huesos
-  Aprendiz
-  Mendigo
-  Chivo expiatorio

### FÁBULAS

# S E M C O N Z A R T O

-  Crepúsculo
-  Suma Sacerdotisa
-  Cazarrecompensas
-  Oráculo
-  Soñador
-  Profesor
-  Alma en Pena
-  Lil' Monsta
-  Shabaloth
-  Zombuul
-  Licántropo
-  Invocador
-  Monje
-  Acrobata
-  Envenenador
-  Predicador
-  Filósofo
-  Coleccionista de Huesos
-  Ladrón
-  Amanecer