

DAÑO COLATERAL

por Diego (Shady Fox)



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el **Demonio** y su **Esbirro** más cercano.



Village Idiot (Tonto del pueblo)

Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontos del pueblo, un extra está borracho]



Dreamer (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



Flowergirl (Florista)

Cada noche*, descubres si un **Demonio** ha votado hoy.



Undertaker (Enterrador)

Cada noche*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Seamstress (Costurera)

Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.



Philosopher (Filósofo)

Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje **bueno**: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.



Princess (Princesa)

En tu primer día, si nominas y ejecutas a un jugador, el **Demonio** no mata esta noche.



Alchemist (Alquimista)

Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, la Narradora puede pedirte que hagas otra elección.



Amnesiac (Amnésico)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Magician (Mago)

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.



Poppy Grower (Cultivador de opio)

Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Hermit (Ermitaño)

Tienes todas las habilidades de **Forasteros**. [-0 o -1 **Forasteros**]



Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero en realidad no lo eres.



Barber (Barbero)

Si has muerto hoy o esta noche, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores (no a otro **Demonio**) para intercambiar los personajes.



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Poisoner (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Fearmonger

Cada noche elige 1 jugador: si le nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador.



Wizard (Hechicero)

Una vez por partida pídele en privado un deseo al Narrador: si se concede, tu deseo puede tener un precio y deja pistas de su naturaleza.



Goblin

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutada ese día, tu equipo gana.



Kazali

Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Eliges los **Esbirros** en juego y qué jugadores son. -? a +? **Forasteros**]



Vort ox

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, el Mal gana.



Vigormort is

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los **Esbirros** que mates conservan su habilidad y envenenan a 1 **Aldeano** vecino. [-1 **Forastero**]



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**]

- Crepúsculo
- Kazali
- Philosopher
- Alchemist
- Poppy Grower
- Magician
- Esbirros
- Demonio
- Poisoner
- Wizard
- Fearmonger
- Amnesiac
- Clockmaker
- Dreamer
- Seamstress
- Village Idiot
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



DAÑO COLATERAL



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS



Hell's Librarian

OTRAS RECOMENDACIONES

- Amanecer
- Philosopher
- Poppy Grower
- Poisoner
- Wizard
- Acrobat
- Fearmonger
- Princess
- Fang Gu
- Vortex
- Vigormortis
- Kazali
- Barber
- Amnesiac
- Dreamer
- Flowergirl
- Undertaker
- Seamstress
- Village Idiot
- Crepúsculo