

# BABYSTEPS

por Ben B

A  
L  
D  
E  
A  
N  
O  
S



## Noble

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malo.



## Marinero (Sailor)

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.



## General

Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno, malo o ninguno.



## Rey (King)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El Demonio sabe que eres el Rey.



## Líder de culto (Cult Leader)

Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.



## Enterrador (Undertaker)

Cada noche\* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.



## Licántropo (Lycanthrope)

Cada noche\* elige 1 jugador vivo: si es bueno, muere y el Demonio no mata esta noche. Un jugador bueno aparece como malo.



## Costurera (Seamstress)

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



## Pescador (Fisherman)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



## Caníbal (Cannibal)

Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo, estás envenenado hasta que 1 bueno muera ejecutado.



## Amnésico (Amnesiac)

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



## Niño del coro (Choirboy)

Si el Demonio mata al Rey, descubres qué jugador es el Demonio [+ Rey]



## Bufón (Fool)

La primera vez que mueras, no mueres.

F  
O  
R  
A  
S  
T  
E  
R  
O  
S



## Lunático (Lunatic)

Crees que eres el Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



## Borracho (Drunk)

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



## Adorable (Sweetheart)

Cuando mueras, 1 jugador está borracho.



## Santo (Saint)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



## Mutante (Mutant)

Si estás loco sobre que eres un Forastero, puedes ser ejecutado.

E  
S  
B  
I  
R  
R  
O  
S



## Abogado del diablo (Devil's Advocate)

Cada noche elige 1 jugador vivo (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.



## Marioneta (Marionette)

Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Estás adyacente al Demonio]



## Goblin

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



## Barón (Baron)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]

D  
E  
M  
O  
N  
I  
O  
S



## Diablillo (Imp)

Cada noche\* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



## Vortex

Cada noche\* elige 1 jugador: muere. Las habilidades de los Aldeanos dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan los malos.



## Lleech

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



Crepúsculo



Esbirros



Lunático



Demonio



Rey



Marinero



Marioneta



Lleech



Abogado del diablo



Amnésico



Costurera



Noble



Líder de culto



General



Amanecer

PRIMERA NOCHE



BABYSTEPS



EMBRUJOS

Crepúsculo 

General 

Líder de culto 

Rey 

Costurera 

Enterrador 

Amnésico 

Niño del coro 

Adorable 

Lleech 

Vortex 

Diabillio 

Licántropo 

Lunático 

Abogado del diablo 

Marinero 

Amanecer 



SEMIOSKONSAKTO

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS