

LATE NIGHT DRIVE

por Aero

A
L
D
E
A
N
O
S



Encantador de Serpientes *(Snake Charmer)*

Cada noche elige 1 jugador vivo: si es el **Demonio** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



Alquimista *(Alchemist)*

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



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**.



Juglar *(Minstrel)*

Cuando un **Esbirro** muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.



Exterminador *(Slayer)*

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



Bufón *(Fool)*

La primera vez que mueras, no mueres.

F
O
R
A
S
T
E
R
O
S



Manitas *(Tinker)*

Puedes morir en cualquier momento.



Recluso *(Recluse)*

Puedes aparecer como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, aunque estés muerto.



Gólem *(Golem)*

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

E
S
B
I
R
R
O
S



Padrino *(Godfather)*

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Psicópata *(Psychopath)*

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugador: muere. Si eres ejecutado, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.



Mujer escarlata *(Scarlet Woman)*

Si hay 5 o más jugadores vivos y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**. (No cuentan los viajeros)

D
E
M
O
N
I
O
S



Pukka

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.



Diablillo *(Imp)*

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

-  Crepúsculo
-  Alquimista
-  Esbirros
-  Demonio
-  Encantador de Serpientes
-  Padrino
-  Pukka
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



LATE NIGHT DRIVE



EMBRUJOS



Si el Psicópata está loco sobre que es el Gólem, el Psicópata tiene la habilidad de Gólem en vez de la suya.



SECONDA RAKT

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Amanecer
-  Encantador de Serpientes
-  Mujer escarlata
-  Licántropo
-  Diabliio
-  Pukka
-  Padrino
-  Manitas
-  Crepúsculo