

CAFEÍNA

por Adri



Gossip (Chismoso)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.



Savant (Erudito)

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.



Slayer (Exterminador)

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



Fisherman (Pescador)

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



Soldier (Soldado)

Estás a salvo del **Demonio**.



Cannibal (Caníbal)

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



Amnesiac (Amnésico)

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



Minstrel (Juglar)

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



Tea Lady (Dama del té)

Si tus vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Mayor (Alcalde)

Si sólo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otro jugador.



Virgin (Virgen)

La primera vez que te nominen, si quien nombra es **Aldeano**, es ejecutado inmediatamente.



Magician (Mago)

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



Drunk (Borracho)

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



Saint (Santo)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Politician (Político)

Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerto.



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el **Demonio**, pero si fallas recibes información falsa.



Marionette (Marioneta)

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.



Boomdandy

Si eres ejecutado, todos los jugadores menos 3 mueren. Después de una cuenta atrás de 10 a 1, el jugador con más jugadores apuntándole muere.



Mastermind (Mente maestra)

Si el **Demonio** muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugador es ejecutado ese día, su equipo pierde.



Baron (Barón)

Hay **Forasteros** extra en juego. **[+2 Forasteros]**



Imp (Diablillo)

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



Shabaloth

Cada noche* elige 2 jugadores: mueren. 1 jugador muerto elegido la noche anterior puede ser regurgitado.



Vortex

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

-  Crepúsculo
-  Magician
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marionette
-  Amnesiac
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



CAFÉÍNA



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
S
A
R
T
O

-  Crepúsculo
-  Imp
-  Shabaloth
-  Vortex
-  Gossip
-  Amnesiac
-  Amanecer

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS