NOMINA SI TE ATREVES 1.4

por JUMA



Noble

Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es mala.



Investigator (Investigador)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado Esbirro.



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.



Undertaker (Enterrador)

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



Monk (Monje)

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



Exorcist (Exorcista)

Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el Demonio, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Amnesiac (Amnésica)

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



Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)

Si mueres por la noche, serás despertado para elegir a un jugador: descubres su personaje.



Banshee

Si la Demonia te mata, todas las jugadoras lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.



Tea Lady (Dama del Té)

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



Fool (Bufón)

La primera vez que mueres, no lo haces.



Virgin (Virgen)

La 1ª vez que seas nominado, si quien te nomina es un Aldeano, es ejecutado inmediatamente.



Pacifist (Pacifista)

Los jugadores buenos ejecutados podrían no morir.



Butler (Mayordomo)

Cada noche, elige a un jugador (no a ti mismo, puedes repetir al anterior): mañana, solo podrás votar si él también vota.



Golem (Gólem)

Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si la nominada no es la Demonia, muere.



Plague Doctor (Doctora de plaga)

Cuando mueres, la Narradora gana la habilidad de una



Zealot (Fanática)

Si hay 5 o más jugadoras vivas, debes votar en todas las nominaciones.



Devil's Advocate (Abogada del diablo)

Cada noche elige 1 jugadora vivo (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.



Witch (Bruja)

Cada noche, elige a un jugador: si nominara mañana, muere. Si solo viven 3 jugadores, pierdes esta habilidad.



Fearmonger 🥀

Cada noche elige 1 jugadora: si la nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todas las jugadoras saben si has elegido a una nueva jugadora.



Castigador

Cada noche elige a un jugador: Si alguien lo nomina mañana, muere la persona que lo ha nominado. Si solo viven 3 jugadores, pierde esta habilidad.



imp (Diablillo)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



0jo

Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, la Narradora decide quién muere.



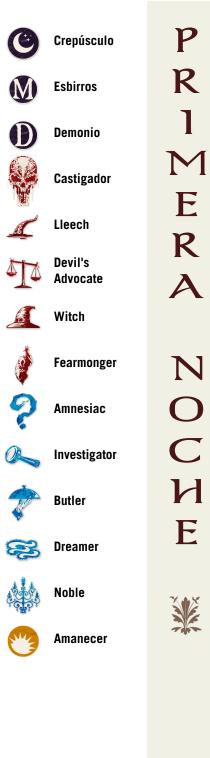
Vigormortis

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



Lleech

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora: está envenenada. Mueres si y sólo si esa jugadora está muerta.







EMBRUJOS



Si el Narrador fuera a ganar la habilidad de Fearmonger, un Esbirro la gana y lo sabe.











Dreamer







Amnesiac



вапѕнее



ГІӨӨСЫ



οįΟ



Vigormortis



dwj



Exorcist



Castigador



Fearmonger



Witch



Devil's Advocate



Monk



Orepúsculo



S

И

O

O

N

S

V

RECOMENDACIONES









Harlot



Bootlegger



Gunslinger



Bone Collector



Judge



Apprentice