

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.



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 Demonio, muere.



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.



Imp (Diablillo)

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



Ojo

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



Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)

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



Banshee

Si la Demonio 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.



Plague Doctor (Doctora de plaga)

Cuando mueres, la Narradora gana la habilidad de una Esbirra.



Zealot (Fanática)

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



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.



Vigormortis

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



Leech

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

O T R A S N O C H E S

Crepúsculo	
Esbirros	
Demonio	
Castigador	
Lleech	
Devil's Advocate	
Witch	
Fearmonger	
Amnesiac	
Investigator	
Butler	
Dreamer	
Noble	
Amanecer	
Amanecer	
Amnesiac	
Banshee	
Lleech	
Ojo	
Vigormortis	
Imp	
Exorcist	
Castigador	
Fearmonger	
Witch	
Advocate	
Monk	
Crepúsculo	

NOMINA SI TE ATREVES 14



EMBRUJOS



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

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

- Harlot
- Gunslinger
- Bone Collector
- Judge
- Apprentice

LORICS

- Bootlegger