

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 nombra 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 **Esbirra**.



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.



Castigator

Cada noche elige a un jugador: Si alguien lo nombra 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.



Ojo

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.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

- Crepúsculo
- Esbirros
- Demonio
- Castigador
- Leech
- Devil's Advocate
- Witch
- Fearmonger
- Amnesiac
- Investigator
- Butler
- Dreamer
- Noble
- Amanecer

PRIMERA

NOCHE



NOMINA SI TE ATREVES 1.4



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

SEHCONTRACTAR



- Crepúsculo
- Monk
- Devil's Advocate
- Witch
- Fearmonger
- Castigador
- Exorcist
- Imp
- Vigormortis
- Ojo
- Leech
- Banshee
- Amnesiac
- Ravenkeeper
- Dreamer
- Undertaker
- Butler
- Amanecer