

SCAVENGERS

por Gornnack



Diplomat (Diplomática)

Empiezas sabiendo qué jugadoras son **Esbirras**. Si una **Esbirra** que conozcas es ejecutada, tu equipo pierde, incluso si estás muerta.



Pirate (Pirata)

Empiezas sabiendo cuántas Piratas hay en juego. Si el único personaje **bueno** vivo es la Pirata, ganan las **buenas**. [+0 a +2 Piratas]



Snake Charmer (Encantadora de Serpientes)

Cada noche elige 1 jugadora viva: si es la **Demonia** intercambiáis personajes y alineamiento y después está envenenado.



King (Rey)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El **Demonio** sabe que eres el Rey.



Cult Leader (Lideresa de culto)

Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecina viva. Si todas las jugadoras **buenas** eligen unirse a tu culto, tu bando gana.



Conspirator (Conspiradora)

Cada noche* elige (número actual de **malas** en juego) jugadoras: si todas son **malas**, ganan las **buenas**.



Alsaahir

Each day, if you publicly guess which players are Minion(s) and which are Demon(s), good wins.



Huntsman (Cazador)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 **Aldeano** que no esté en juego. [+ Damisela]



Slayer

Once per game, during the day, publicly choose a player: if they are the Demon, they die.



Princess (Princesa)

En tu primer día, si nominas y ejecutas a una jugadora, la **Demonia** no mata esta noche.



Mole (Topo)

Eres 1 **Esbirro** también. Si el **Demonio** adivina quién eres públicamente (una vez por partida), tu bando pierde, incluso muerto, borracho o envenenado.



Choirboy (Niño del coro)

Si el **Demonio** mata al Rey, descubres qué jugador es el **Demonio** [+ Rey]



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.



Mayor

If only 3 players live & no execution occurs, your team wins. If you die at night, another player might die instead.



Atheist

The Storyteller can break the game rules, and if executed, good wins, even if you are dead. [No evil characters]



Klutz

When you learn that you died, publicly choose 1 alive player: if they are evil, your team loses.



Saint

If you die by execution, your team loses.



Politician

If you were the player most responsible for your team losing, you change alignment & win, even if dead.



Donkey Wrangler (Domador de burros)

Si eres nominado, el **Demonio** debe ser ejecutado hoy o tu bando pierde. [Tu ficha es cuadrada]



Damsel (Damisela)

Las **Esbirras** saben que una Damisela está en juego. Si una **Esbirra** adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



Puzzlemaster

1 player is drunk, even if you die. If you guess (once) who it is, learn the Demon player, but guess wrong & get false info.



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.



Riddle Fiend (Espíritu del enigma)

En el último día, incluso si estás muerto, todos los jugadores saben que el Espíritu del enigma está en juego y adivinan quién eres. Salvo que lo adivinen 2 jugadores, ganan los **malos**.



Goblin

If you publicly claim to be the Goblin when nominated & are executed that day, your team wins.



Boomdandy

If you are executed, all but 3 players die. After a 10 to 1 countdown, the player with the most players pointing at them, dies.



Vortex

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



Hwisp

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si 1 **Aldeano** te nombra, mueres. Si 2 **Aldeanos** nominan en un día, ganan los **malos**.



Tipi-Tipi

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. En la última noche, elige 2 jugadoras: la primera está loca sobre que la segunda no es la **Demonia** o su bando pierde.



Leviathan (Leviatán)

Si más de 1 jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los **malos** ganan.

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  King
-  Snake Charmer
-  Fearmonger
-  Huntsman
-  Damsel
-  Cult Leader
-  Amanecer
-  Leviathan

PRIMERA

NOCHE



SCAVENGERS



EMBRUJOS



Si Leviatán está en juego y al menos 1 jugadora está muerta, el Rey aprende 1 personaje vivo cada noche.



Cada noche*, Leviatán elige a 1 jugadora viva (diferente a las de noches anteriores): una Banshee elegida muere y gana su habilidad.



Si Leviatán y el Alcalde están vivos en el día 5 y no hay ejecuciones, los buenos ganan.



Si Vortex mata a la Banshee, todas las jugadoras descubren que la Banshee ha muerto.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



OTROS

-  Crepúsculo
-  Snake Charmer
-  Fearmonger
-  Princess
-  Vortex
-  Tipi-Tipi
-  Banshee
-  Choirboy
-  Huntsman
-  Damsel
-  King
-  Cult Leader
-  Amanecer
-  Leviathan