

# ÉRASE UNA VEZ EN EL BLOCKBUSTER

por Gornnack

A  
L  
D  
E  
A  
N  
O  
S



## Librarian (Bibliotecario)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Forastero**. (O que no hay ninguno en juego).



## Bailarina

Cada noche\* escoges a 1 jugador: Os intercambiáis el personaje. Si escoges al **Demonio**, lo sabe y solo tú te conviertes en un personaje que no está en juego. **[+1 Esbirro]**



## Chambermaid (Sirvienta)

Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.



## Sarah Connor

Cada noche\* sabes cuánta gente viva es de alineamiento malvado



## Michelangelo

Si has votado al demonio por el día, por la noche no te puede matar



## Marty McFly

Cada noche\* eliges un jugador. Si el demonio lo mata esa noche, la última persona ejecutada vuelve a la vida.



## Astrologer (Astrólogo)

Cada día visita al Narrador para aprender 1 información falsa.



## Seamstress (Costurera)

Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.



## Ace Ventura

En tu primer día elige públicamente a 4 jugadores. Esta noche sabes cuántos tipos distintos de personaje conforman.



## Morfeo

1 vez por partida, por la noche\*, elige a un jugador: si es Neo, se convierte en "el elegido". Si falla, todos los aldeanos están borrachos hasta el crepúsculo. **[+1 Neo]**



## Mc Clane

Cuando descubras que has muerto declárate Mc Clane diciendo "Yippee-ki-yay", nombra a un jugador vivo: si es de alineamiento malvado, y tu muerte ha sido producida por el demonio, muere automáticamente.



## Miyagi

Tus vecinos no pueden morir hasta que no seas nominado.



## Jason Bourne

No conoces tu rol hasta que el otro Jason Bourne muere **[+1 Jason Bourne malo]**



## Bon Vivant

Tus vecinos vivos están borrachos (sin incluir Viajeros).

F  
O  
R  
A  
S  
T  
E  
R  
O  
S



## Neo

Si Morfeo te elige, sabes que eres "el Elegido". A partir de entonces, antes de las nominaciones, puedes declararte públicamente Neo y elegir a una persona: muere.



## La Máscara

Su alineamiento cambia al del último ejecutado y siempre es percibido con el alineamiento contrario al que tiene.



## E.T.

Si E.T. muere ejecutado, 1 aldeano cambia de alineamiento.



## T-800

Empiezas con alineamiento maligno y lo mantienes tantos días como forasteros haya en partida. Si mueres con ése alineamiento, ya no cambias de alineamiento. **[+0 o +1 forastero]**

E  
S  
B  
I  
R  
R  
O  
S



## Tiburón

Cada noche elige a un jugador: si cualquiera de sus 2 vecinos es ejecutado, muere.



## Castigador

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.



## Mística

Cada noche\* puede elegir a otro esbirro o demonio de su mismo alineamiento: intercambian roles.



## H. Lecter

Es percibido como **bueno**. Cada día, la persona a la que nomines estará envenenada hasta el amanecer.



## Poltergeist

Cada noche eliges a 1 jugador. Si al día siguiente ese jugador es marcado para ejecución, muere automáticamente. Por cada día que lo consigas, obtienes +1 muerte nocturna (acumulable). Cada noche\* elige a un jugador: muere. **[Sin esbirros; X forasteros.]**



## T-Rex

La primera noche eliges un cuadrante. Los jugadores saben qué cuadrante. Cada noche matas en él y cambias de cuadrante. Una vez por partida puedes rugir: todos lo saben, esa noche nadie muere y al día siguiente la primera persona en moverse es ejecutada; después puedes elegir cualquier cuadrante.



## Freddy Krueger

Cada noche\*, elige a una persona: no se despierta y cree haber muerto. Al día siguiente revive. No puede elegir a la misma persona 2 noches seguidas. Cuando quedan 5 personas la habilidad se desactiva.



## Madame Roulette

Cada noche\*, elige 1 jugador y un número del 1 al 6. Si ése jugador acierta el número, muere; si no acierta, le envía otro a Madame Roulette quien podría morir si acierta. Si ninguno acierta, ninguno muere.



## Sr. Smith

1 vez por partida, por la noche\*, elige a un jugador: si es Neo, cambia de alineamiento. Si falla, todos los aldeanos están sanos hasta el crepúsculo. **[+1 Neo]**



## Jason Bourne (Evil)

No conoces tu rol hasta que el otro Jason Bourne muere **[Solo si Jason Bourne bueno]**



## Van Pelt

Cada noche\* haces 2 elecciones. La 1ª para conocer el rol, y la 2ª para matar. **[-1 o +0 forasteros]**



## Xenomorfo

La primera noche eliges tantos jugadores como esbirros hay en la partida +1. Cada noche\* la primera persona que durante la partida haya nominado a alguno de los marcados, se convierte al alineamiento malvado. Cada noche\* eliges 1 jugador: muere. **[Sin esbirros; X forasteros]**

\* No la primera noche

D  
E  
M  
O  
N  
I  
O  
S

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Xenomorfo
-  Demonio
-  Poltergeist
-  T-Rex
-  Castigador
-  Miyagi
-  Mística
-  Tiburón
-  Librarian
-  Seamstress
-  Chambermaid
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



ÉRASE UNA VEZ EN EL BLOCKBÜST...



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES



OTROS RECOMENDADOS



-  Crepúsculo
-  E.T.
-  H. Lecter
-  Michelangelo
-  Miyagi
-  Mística
-  Tiburón
-  Castigador
-  Poltergeist
-  T-Rex
-  Van Pelt
-  Xenomorfo
-  Bailarina
-  Freddy Krueger
-  Madame Roulette
-  Marty McFly
-  Morfeo
-  Seamstress
-  Chambermaid
-  Ace Ventura
-  Neo
-  Sarah Connor
-  La Máscara
-  T-800