

CUIDA TU BEBIDA.

por Pablo Alonso



Noble

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



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el Demonio y su Esbirro más cercano.



Sailor (Marinero)

No puedes morir. Cada noche, elige a un jugador vivo: o tú o tú estás borrachos hasta el anochecer.



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastero]



Snake Charmer (Encantador de Serpientes)

Cada noche, elige a un jugador vivo: si es el Demonio, cambiáis personaje y alineamiento, entonces él es envenenado.



Mathematician (Matemático)

Cada noche, descubres cuántas habilidades de los jugadores funcionaron anormalmente (desde el amanecer) debido a la habilidad de otro personaje.



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.



Hermit (Ermitaño)

Tienes todas las habilidades de Forasteros. [-0 o -1 Forasteros]



Recluse (Recluso)

Podrías ser percibido tanto como malvado, como Esbirro o como Demonio, incluso estando muerto.



Godfather (Padrino)

Empiezas sabiendo qué Forasteros están en juego. Si hoy ha muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere. [-1 ó +1 Forastero]



Poisoner (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Imp (Diablillo)

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



Kazali

Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Eliges los Esbirros en juego y qué jugadores son. -? a +? Forasteros]



Fortune Teller (Pitonisa)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un Demonio. Hay un jugador bueno que percibes como Demonio.



Undertaker (Enterrador)

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



Savant (Erudito)

Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



Seamstress (Costurera)

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



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el Demonio, muere inmediatamente.



Amnesiac (Amnésico)

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



Barber (Barbero)

Si has muerto hoy o esta noche, el Demonio puede elegir 2 jugadores (no a otro Demonio) para intercambiar los personajes.



Puzzlemaster (Maestra del puzzle)

Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la Demonía, pero si fallas recibes información falsa.



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.



Pit-Hag

Cada noche*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un Demonio, las muertes de esa noche serán arbitrarias.



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 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador: está envenenado. Mueres si y sólo si ese jugador está muerto.

O T R A S N O C H E S

Crepúsculo		Amanecer	
Kazali		Mathematician	
Esbirros		Sailor	
Demonio		Poisoner	
Sailor		Snake Charmer	
LLeech		Godfather	
Poisoner		Devil's Advocate	
Snake Charmer		Amnesiac	
Godfather		Fortune Teller	
Devil's Advocate		Clockmaker	
Amnesiac		Dreamer	
Fortune Teller		Seamstress	
Clockmaker		Noble	
Dreamer		Balloonist	
Seamstress		Mathematician	
Noble		Amanecer	
Balloonist			
Mathematician			
Amanecer			

CUIDA TU BEBIDA.



EMBRUJOS



Si la Exterminador dispara a la huésped de LLeech, la huésped muere.



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

- Thief
- Bureaucrat
- Barista
- Gunslinger
- Apprentice
- Deviant
- Scapegoat
- Gnome

P R I M E R A N O C H E



Crepúsculo



Kazali



Esbirros



Demonio



Sailor



LLeech



Poisoner



Snake Charmer



Godfather



Devil's Advocate



Amnesiac



Fortune Teller



Clockmaker



Dreamer



Seamstress



Noble



Balloonist



Mathematician



Amanecer