

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 él o tú estáis borrachos hasta el amanecer.



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.



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.



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.



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 puzle)

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



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.



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.



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**]



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

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

PRIMERA NOCHE



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

OTRAS CONSEJAS



- Crepúsculo
- Sailor
- Poisoner
- Snake Charmer
- Devil's Advocate
- Pit-Hag
- Imp
- Vigormortis
- Lleech
- Kazali
- Godfather
- Barber
- Amnesiac
- Dreamer
- Fortune Teller
- Undertaker
- Seamstress
- Balloonist
- Mathematician
- Amanecer