

BLOODY COCKTAIL 2.0

por Gornnak

A
L
D
E
A
N
O
S



Empath (Empático)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.



Sailor (Marinero)

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



Cult Leader (Líder de culto)

Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.



Monk (Monje)

Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del Demonio.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Queen (Reina)

En la primera noche, si tus vecinos vivos son buenos, descubren quién eres. Cualquiera que esté loco sobre que hay una Reina en juego puede ser ejecutado. [+1 Forastero]



Farmer (Granjero)

Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo bueno se convierte en Granjero.



Minstrel

When a Minion dies by execution, all other players (except Travellers) are drunk until dusk tomorrow.



Tea Lady

If both your alive neighbors are good, they can't die.



Scavenger (Carroñero)

Si tus 2 vecinos han muerto, ocurre algo bueno para tu equipo.



Bon Vivant

Tus vecinos vivos están borrachos (sin incluir Viajeros).



Lion Tamer (Domador de leones)

Si 1 de tus vecinos vivos muere por ejecución hoy, todos los jugadores están a salvo del Demonio esta noche.

F
O
R
A
S
T
E
R
O
S



Butler (Mayordomo)

Cada noche, elige a un jugador (no a ti mismo, puedes repetir al anterior): mañana, solo podrás votar si él también vota.



Drunk

You do not know you are the Drunk. You think you are a Townsfolk character, but you are not.



Sweetheart (Adorable)

Cuando mueras, 1 jugador estará borracho a partir de ese momento.



Barber (Barbero)

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

E
S
B
I
R
R
O
S



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.



Widow (Viuda)

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugador: está envenenado. 1 jugador bueno sabe que el Viuda está en juego.



Amaniti

Tus vecinos aparecen erróneamente ante las habilidades de los buenos.

D
E
M
O
N
I
O
S



Pukka

Cada noche, elige a un jugador: es envenenado. El jugador previamente envenenado muere y recupera la salud.



No Dashii

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están envenenados.




Shabaloth

Cada noche*, elige a 2 jugadores: mueren. Un jugador muerto que elegiste la noche anterior podría ser regurgitado.



Vigormortis

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los Esbirros que mates conservan su habilidad y envenenan a 1 Aldeano vecino. [-1 Forastero]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Sailor
-  Poisoner
-  Widow
-  Godfather
-  Pukka
-  Empath
-  Butler
-  Cult Leader
-  High Priestess
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



BLOODY COCKTAIL 2.0



EMBRUJOS

REGLA ESPECIAL



Al inicio de cada noche, el Demonio elige a 2 personas para que intercambien asientos; seguidamente la última persona ejecutada hace lo mismo.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

LORICS



Hindu

O
T
R
A
S
C
O
N
S
E
M
B
R
U
J
O
S

-  Crepúsculo
-  Sailor
-  Poisoner
-  Acrobat
-  Monk
-  Pukka
-  Shabaloth
-  No Dash!!
-  Vigormortis
-  Godfather
-  Sweetheart
-  Barber
-  Farmer
-  Empath
-  Cult Leader
-  Butler
-  High Priestess
-  Amanecer