

BLOODY COCKTAIL 2.0

por Gornnak



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 estás 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**]



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.



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.



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.



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.



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.



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**.



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**]

O T R A S N O C H E S

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

EMBRUJOS

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

BLOODY COCKTAIL 2.0



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

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