

CARBÓN

por Cainite62



Knight (Caballero)

Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el **Demonio**.



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

Empiezas conociendo 1 jugadora **mala**. Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora **mala** esta noche. [1 **Aldeano** es **mala**]



Preacher (Predicador)

Cada noche elige 1 jugador: si es **Esbirro** lo sabe. Los **Esbirros** elegidos no tienen habilidad.



Snake Charmer (Encantador de Serpientes)

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



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**.



Exorcist (Exorcista)

Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el **Demonio**, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Lycanthrope (Licántropo)

Cada noche* elige 1 jugador vivo: si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** aparece como **malo**.



Gossip (Chismoso)

Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.



Alchemist (Alquimista)

Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que hagas otra elección.



Cannibal (Caníbal)

Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás envenenada hasta que 1 **bueno** muera ejecutada.



Amnesiac (Amnésica)

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



Poppy Grower (Cultivadora de opio)

Las **Esbirros** y la **Demonia** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Atheist (Ateo)

El Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los **buenos**, aunque estés muerto. [No hay **malos**]



Goon (Matón)

Cada noche, el 1er jugador que te elija con su habilidad, se emborracha hasta el anochecer. Te conviertes a su alineamiento.



Ogre (Ogro)

En tu primera noche elige 1 jugador (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracho o envenenado.



Lunatic (Lunático)

Creer que eres un **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Recluse (Recluso)

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



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Mezephales

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora **bueno** en decirla se convierte en **mala** esta noche.



Poisoner (Envenenador)

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



Cerenovus

Cada noche, elige a un jugador y a un personaje **bueno**: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.



Xaan

En la noche X, todos los **Aldeanos** están envenenados hasta el crepúsculo. [X **Forasteros**]



Summoner (Invocadora)

Recibes 3 faroles. En la tercera noche elige 1 jugadora: se vuelve **mala** y la **Demonia** que elijas. [No hay **Demonia**]



Pukka

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



Imp (Diablillo)

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








Vortex

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, el Mal gana.



Legion (Legión)

Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirro**. [La mayoría de jugadoras son **Legión**]

-  Crepúsculo
-  Alchemist
-  Poppy Grower
-  Esbirros
-  Lunatic
-  Summoner
-  Demonio
-  Preacher
-  Xaan
-  Poisoner
-  Snake Charmer
-  Cerenovus
-  Mezepheles
-  Pukka
-  Amnesiac
-  Knight
-  Bounty Hunter
-  Cult Leader
-  Ogre
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



CARBÓN



EMBRUJOS



Si la Cultivadora de opio está viva en la tercera noche, la Invocadora elige qué Demonia, pero no qué jugadora.



El Alquimista-Invocadora no recibe faroles y elige qué Demonio pero no qué jugador. Si muere antes de que esto ocurra, ganan los malos. [Sin Demonio]



Si el Predicador elige a Legión, Legión conserva su habilidad pero el Predicador puede aprender que hay Legión.



Si el Invocadora vivo no tiene habilidad, el Narrador tiene la habilidad de Invocadora.



La Invocador puede invocar a Pukka en la segunda noche en vez de la tercera.



Si Legión es invocado, todos los jugadores malos se convierten en Legión.



Si la Recluso aparece como mala para la Ogra, la Ogra sabe que es mala.

REGLA ESPECIAL



Cada noche al menos una jugadora mala recibe carbón, y está borracha hasta la noche siguiente.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Barista



Cacklejack



Gangster



Apprentice



Gnome



SEMI-CONTRACTORS

-  Amanecer
-  Cult Leader
-  Bounty Hunter
-  Amnesiac
-  Gossip
-  Vortex
-  Pukka
-  Imp
-  Legion
-  Lycanthrope
-  Exorcist
-  Lunatic
-  Summoner
-  Mezepheles
-  Cerenovus
-  Monk
-  Snake Charmer
-  Poisoner
-  Xaan
-  Preacher
-  Poppy Grower
-  Crepúsculo