

# 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 **Aldeana 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 estás 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.



## 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.



## Mezepheles

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora **buena** 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.



## 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.



## 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**]



## Lunatic (Lunático)

Crees 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.



## Summoner (Invocadora)

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



## 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 **Esbirra**. [La mayoría de jugadoras son **Legión**]

# PRIMERA NOCHE

## CARBÓN



### EMBRUJOS

- Si la Cultivadora de opio está viva en la tercera noche, la Invocadora elige qué Demonio, 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

# OTRAS NOCHES



- Amanecer
- Cult Leader
- Bounty Hunter
- Amnesiac
- Gossip
- Vorox
- Pukka
- Limp
- Legion
- Lycanthrope
- Exorcist
- Lunatic
- Summoner
- Mezepheles
- Cerenovus
- Mezepheles
- Gerenovus
- Monk
- Charmer
- Poisoner
- Xaan
- Preacher
- Poppy Grower
- Crepusculo



Crepúsculo



Alchemist



Poppy Grower



Esbirros



Lunatic



Summoner



Demonio



Preacher



Xaan



Poisoner



Snake Charmer



Cerenovus



Mezepheles



Pukka



Amnesiac



Knight



Bounty Hunter



Cult Leader



Ogre



Amanecer