

[CENSURADO]

por Deksy



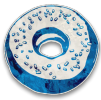
Traductor

Registras con el alineamiento opuesto al visitar el Necronomicón.



Cobrador de Deudas

2 jugadores de alineamientos opuestos comienzan la partida cegados.



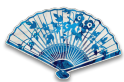
Oficial de Policía

Cada día*, puedes visitar al Narrador para conocer 2 Calamidades, de las cuales al menos una ocurrió ayer o anoche.



Cegado

Empiezas sin saber tu personaje, alineamiento o equipo. Si eres malvado, tu equipo no te reconoce, ni siquiera el Ladrón de Cadáveres Malvado.



Cortesana

En tu primer día, podrás visitar en privado al Narrador para aprender una afirmación: siempre sabrás si es verdad, incluso si mueres de noche.



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.



Actor

Cada noche, aprende un personaje vivo en juego. Si estás "loco" por ser el Actor, pierde esta habilidad.



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.



Antropólogo

Cada noche*, sabrás si nominaste a un **Forastero** ayer. [+1 **Forastero**]



Chelista

Cada noche*, elige a un jugador vivo (ni a ti ni a tu vecino): sus vecinos están a salvo del **Demonio** esta noche.



Caminante de Sueños

Cada noche*, puedes elegir aprender y usar la habilidad del último jugador que murió por ejecución hasta el anochecer: si lo haces, uno o más jugadores mueren.



Aristócrata

Una vez por partida, por la noche*, puedes elegir saber cuántos jugadores están borrachos. Los jugadores que estén "locos" porque no eres de tu alineamiento podrían estar borrachos hasta el amanecer.



Alchemist (Alquimista)

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



Biógrafo

Si mueres de noche, descubre si la primera afirmación del Necronomicón era cierta.



El Encantado

Cada día, debes visitar el Necronomicón y te lo leerán. Si estás "loco" por ser El Encantado, podrías ser ejecutado.



Cultista

Tienes una habilidad de **Aldeano**; si está en juego, está borracho. Si estás "loco" por ser el Cultista, algunos Cultistas podrían morir. Hasta 3 Cultistas pueden estar en juego.



Ladrón de Cadáveres

Puedes ser malvado. Crees ser un **Aldeano bueno**, pero no lo eres. Si mueres, descubre tu alineamiento y personaje esta noche, y un jugador se convierte en el Ladrón de Cadáveres de tu alineamiento. El **Demonio** te conoce. [Si eres malvado, -1 **esbirro**]



Signo Amarillo

Cada noche*, ocurre una calamidad, incluso si mueres. Cada día, puedes visitar al Narrador para descubrir en privado cuál es la siguiente que causaste.



Harpy (Arpia)

Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es **mala** o uno o ambas pueden morir.



Bast

Conoces a todos los jugadores muertos. Cada noche, puedes obtener una de sus habilidades hasta que elijas otra.



Cthulhu

Cada noche elige un jugador: si es un Cultista, ambos aprenden esto y su equipo pierde si es ejecutado al día siguiente. [+2 **Cultistas**]



Mi-Go

Una vez por partida, por la noche*, elige un jugador: intercambias personajes con él y ya no podrá cambiar de personaje en esta partida.



Nyarlathept

Tienes la habilidad de todos los esbirros fuera de juego y muertos (excepto los de preparación). Cada noche*, el Narrador elige quién muere.



Yog-Sothoth

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los forasteros asesinados de esta manera están "locos" por ser **Aldeanos** o podrían ser ejecutados. [+1 **Forastero**]



Hastur

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si un jugador **bueno** está "loco" porque tú o el Signo Amarillo están en juego, tu equipo podría ganar. [+**Signo Amarillo**]



Azathoth

Cada noche*, un jugador podría morir. Podrías registrar como **Esbirro**. El mal gana si (y solo si) todos los Azathoth mueren. Las calamidades benefician al equipo contrario. [La mayoría de los jugadores son Azathoth]

-  Crepúsculo
-  Alchemist
-  Esbirros
-  Demonio
-  Harpy
-  Cthulhu
-  Nyarlathep
-  High Priestess
-  Actor
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



[CENSURADO]



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Bestia Lunar
-  Profeta
-  Realidad

FÁBULAS

-  Necronomicón

LORICS

-  Gardener

OTROS RECOMENDADOS



-  Crepúsculo
-  Signo Amarillo
-  Caminante de Sueños
-  Chelista
-  Harpy
-  Cthulhu
-  Mi-Go
-  Exorcist
-  Azathoth
-  Hastur
-  Nyarlathep
-  Yog-Sothoth
-  High Priestess
-  Actor
-  Antropólogo
-  Aristócrata
-  Bast
-  Biógrafo
-  Ladrón de Cadáveres
-  Amanecer