

# ¿QUE ESTA PASANDO AQUI?

por Pablo Alonso



**Steward** (*Administrador*)  
Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



**Noble**  
Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es **mala**.



**Pixie** (*Duendecillo*)  
Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



**Snake Charmer** (*Encantador de Serpientes*)  
Cada noche, elige a un jugador vivo: si es el **Demonio**, cambiáis personaje y alineamiento, entonces él es envenenado.



**Fortune Teller** (*Pitonisa*)  
Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.



**Undertaker** (*Enterrador*)  
Cada noche\*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.



**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.



**Philosopher** (*Filósofo*)  
Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje **bueno**: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.



**Huntsman** (*Cazadora*)  
Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugadora viva: si es la Damisela se convierte en 1 **Aldeana** que no esté en juego. [+ **Damisela**]



**Alchemist** (*Alquimista*)  
Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, la Narradora puede pedirte que hagas otra elección.



**Farmer** (*Granjero*)  
Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo **bueno** se convierte en Granjera.



**Tea Lady** (*Dama del Té*)  
Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



**Poppy Grower** (*Cultivador de opio*)  
Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



**Klutz** (*Patoso*)  
Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es malvado, tu equipo pierde.



**Hatter** (*Sombrerera*)  
Si mueres hoy o esta noche, las **Esbirras** y la **Demonia** pueden elegir nuevas **Esbirras** y **Demonias** que ser.



**Damsel** (*Damisela*)  
Las **Esbirras** saben que una Damisela está en juego. Si una **Esbirra** adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



**Puzzlemaster** (*Maestra del puzle*)  
Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, pero si fallas recibes información falsa.



**Poisoner** (*Envenenador*)  
Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



**Devil's Advocate** (*Abogado del diablo*)  
Cada noche elige 1 jugador vivo (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.



**Witch** (*Bruja*)  
Cada noche, elige a un jugador: si nominara mañana, muere. Si solo viven 3 jugadores, pierdes esta habilidad.



**Psychopath** (*Psicópata*)  
Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugador: muere. Si eres ejecutado, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.



**Goblin**  
Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutada ese día, tu equipo gana.



**Ojo**  
Cada noche\* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, la Narradora decide quién muere.



**Zombuul**  
Cada noche\*, si nadie ha muerto hoy, elige a un jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.



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



**Lord of Typhon** (*Señor de Typhon*)  
Cada noche\* elige 1 jugador: muere. [Los personajes malos están en una línea. Tú estás en medio. +1 **Esbirro**. -? a +? **Forasteros**]

-  Crepúsculo
-  Lord of Typhon
-  Philosopher
-  Alchemist
-  Poppy Grower
-  Esbirros
-  Demonio
-  Poisoner
-  Snake Charmer
-  Devil's Advocate
-  Witch
-  Pixie
-  Huntsman
-  Damsel
-  Fortune Teller
-  Steward
-  Noble
-  Amanecer

# PRIMERA NOCHE



¿QUE ESTA PASANDO AQUI?



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES



# OTRAS RECOMENDACIONES



-  Crepúsculo
-  Philosopher
-  Poppy Grower
-  Poisoner
-  Snake Charmer
-  Devil's Advocate
-  Witch
-  Exorcist
-  Zombui
-  Lord of Typhon
-  Vigormortis
-  Ojo
-  Hatter
-  Huntsman
-  Damsel
-  Farmer
-  Fortune Teller
-  Undertaker
-  Amanecer