

BASICOS POR FAVOR !!!

por JUMA



Relojero (Clockmaker)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



Abuela (Grandmother)

Empiezas conociendo 1 jugadora **buena** y su personaje. Si la **Demonia** la mata, tú también mueres.



Bibliotecaria (Librarian)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadoras es una **Forastera** particular (o que hay 0 en juego).



Sirvienta (Chambermaid)

Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.



Soñadora (Dreamer)

Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje **bueno** y 1 personaje **malo**, 1 de ellos es correcto.



Oráculo (Oracle)

Cada noche* sabes cuántas jugadoras muertas son **malas**.



Enterradora (Undertaker)

Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.



Exorcista (Exorcist)

Cada noche* elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es el **Demonio**, éste sabe quién eres y no se despierta esta noche.



Costurera (Seamstress)

Una vez por partida, por la noche, elige 2 jugadoras (no a ti): descubres si son del mismo alineamiento.



Filósofo (Philosopher)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje **bueno**: ganas su habilidad. Si el personaje está en juego, está borracho.



Exterminadora (Slayer)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugadora: si es la **Demonia**, muere.



Sabia (Sage)

Si la **Demonia** te mata descubres que es 1 de 2 jugadoras.



Alcaldesa (Mayor)

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.



Lunático (Lunatic)

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



Borracha (Drunk)

No sabes que eres la Borracha. Crees que eres una **Aldeana**, pero no lo eres.



Adorable (Sweetheart)

Cuando mueras, 1 jugadora está borracha.



Patoso (Klutz)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.



Padrino (Godfather)

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]



Envenenadora (Poisoner)

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada esta noche y el día de mañana.



Bruja (Witch)

Cada noche elige 1 jugadora: si mañana nombra, muere. Si sólo hay 3 jugadoras vivas pierdes esta habilidad.



Pit-Hag

Cada noche* elige 1 jugador y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas un **Demonio**, las muertes esta noche son arbitrarias.



Pukka

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.



Diablilla (Imp)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una **Esbirra** se convierte en la Diablilla.



Vortex

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan los **malos**.



Fang Gu

Cada noche* elige 1 jugador: muere. El primer **Forastero** que mates se convierte en Fang Gu **malo** y, en vez de morir, mueres tú. [+1 **Forastero**]



-  Crepúsculo
-  Aprendiz
-  Barista
-  Ladrón
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Envenenadora
-  Padrino
-  Bruja
-  Pukka
-  Bibliotecaria
-  Abuela
-  Relojero
-  Soñadora
-  Costurera
-  Sirvienta
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



BASICOS POR FAVOR !!!



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

-  Ladrón
-  Barista
-  Juez
-  Aprendiz

OTROS



-  Amanecer
-  Sirvienta
-  Costurera
-  Oráculo
-  Enterradora
-  Soñadora
-  Abuela
-  Sabia
-  Adorable
-  Padrino
-  Vortex
-  Fang Gu
-  Pukka
-  Diabilla
-  Exorcista
-  Lunático
-  Pit-Hag
-  Bruja
-  Envenenadora
-  Filósofo
-  Ladrón
-  Barista
-  Crepúsculo