

ERASE UNA VEZ...

por Pablo Alonso



Knight (Caballera)

Empiezas conociendo 2 jugadoras que no son la **Demonia**.



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).



Washerwoman (Lavandera)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Aldeano**.



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el **Demonio** y su **Esbirro** más cercano.



Grandmother (Abuela)

Empiezas sabiendo un jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** lo mata, tú también mueres.



Chambermaid (Sirvienta)

Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.



King (Rey)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El **Demonio** sabe que eres el Rey.



Dreamer (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



Town Crier (Pregonero)

Cada noche*, descubres si algún **Esbirro** ha nominado hoy.



Lycanthrope (Licántropa)

Cada noche* elige 1 jugadora viva: si es **bueno**, muere y la **Demonia** no mata esta noche. Una jugadora **bueno** aparece como **mala**.



Seamstress (Costurera)

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



Huntsman (Cazador)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 **Aldeano** que no esté en juego. [+ **Damisela**]



Princess (Princesa)

En tu primer día, si nominas y ejecutas a un jugador, el **Demonio** no mata esta noche.



Tea Lady (Dama del Té)

Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Magician (Mago)

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.



Goon (Matón)

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



Recluse (Recluso)

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



Hatter (Sombrero)

Si mueres hoy o esta noche, los **Esbirros** y el **Demonio** pueden elegir nuevos **Esbirros** y **Demonios** 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.



Poisoner (Envenenador)

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



Witch (Bruja)

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



Pit-Hag

Cada noche*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un **Demonio**, las muertes de esa noche serán arbitrarias.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [Estás adyacente al **Demonio**]



Organ Grinder (Organillero)

Todas las jugadoras cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracha hasta el crepúsculo o no.



No Dashii

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



Shabaloth

Cada noche*, elige a 2 jugadores: mueren. Un jugador muerto que elegiste la noche anterior podría ser regurgitado.



Fang Gu

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]



Lleech

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora: está envenenada. Mueres si y sólo si esa jugadora está muerta.

-  Crepúsculo
-  Magician
-  Esbirros
-  Demonio
-  King
-  Marionette
-  Lleech
-  Poisoner
-  Organ Grinder
-  Witch
-  Huntsman
-  Damsel
-  Washerwoman
-  Chef
-  Grandmother
-  Clockmaker
-  Dreamer
-  Seamstress
-  Knight
-  Chambermaid
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



ERASE UNA VEZ...



EMBRUJOS

-   Si el Maga está vivo, el Demonio no sabe qué vecino es la Marioneta.
-   Si Pit-Hag crea a la Damsela, el Narrador elige qué jugador es.
-   Si Pit-Hag convierte a un jugador malo en el Matón, no puede volverse bueno por su habilidad.
-   Si la Marioneta cree que es el Cazadora, se añade la Damsela.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Thief
-  Harlot
-  Butcher
-  Gunslinger
-  Matron
-  Gangster
-  Beggar
-  Gnome

SE HAN CONSTATADO



-  Amanecer
-  Chambermaid
-  King
-  Seamstress
-  Town Crier
-  Dreamer
-  Grandmother
-  Damsel
-  Huntsman
-  Hatter
-  Lleech
-  No Dash!!
-  Fang Gu
-  Shaloth
-  Princess
-  Lycanthrope
-  Pit-Hag
-  Witch
-  Organ Grinder
-  Poisoner
-  Crepúsculo