

THREE NIGHTS ULTIMATE RIOT

por Kovortox



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



Village Idiot (*Tonto del pueblo*)
Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontos del pueblo, un extra está borracho]



Chef (*Cocinera*)
Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadoras **malas** hay.



Gambler (*Tahúr*)
Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.



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



Lycantrope (*Licántropo*)
Cada noche* elige 1 jugador vivo. Si es **bueno**, muere, pero no puede haber más muertes esta noche.



Clockmaker (*Relojera*)
Empiezas sabiendo a cuántos pasos está la **Demonia** de su **Esbirra** más cercana.



Night watchman (*Sereno*)
Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubres quién eres.



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



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



Shugenja
Empiezas sabiendo si el jugador **malo** más cercano está a tu izquierda o tu derecha. Si es equidistante, la información es arbitraria.



Artist (*Artista*)
Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.



Bounty Hunter (*Cazarrecompensas*)
Empiezas conociendo 1 jugadora **mala**. Si esa jugadora muere, descubres 1 jugadora **mala** esta noche. [1 Aldeana es mala]



Juggler (*Malabarista*)
En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadores. Esta noche sabes cuántos has acertado.



Empath (*Empática*)
Cada noche sabes cuántas de tus vecinas vivas son **malas**.



Atheist (*Atea*)
La Narradora puede romper las reglas. Si la Narradora es ejecutada, ganan las **buenas**, aunque estés muerta. [No hay malas]



Goon (*Matona*)
Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.



Drunk (*Borracho*)
No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero no lo eres.



Lunatic (*Lunática*)
Crees que eres la **Demonia**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Recluse (*Reclusa*)
Puedes aparecer como **mala** y como **Esbirra** o **Demonia**, aunque estés muerta.



Heretic (*Hereje*)
Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Riot
Los nominados mueren, pero pueden nominar inmediatamente (en el día 3, deben nominar). Después del día 3, los **malos** ganan. [Todos los **Esbirros** son Riot]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Bibliotecario
-  Cocinera
-  Empático
-  Relojera
-  Costurera
-  Lunática
-  Administradora
-  Noble
-  Shugenja
-  Tonta del pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Sereno
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



THREE NIGHTS ULTIMATE RIOT



EMBRUJOS



Si el Licántropa está vivo y el Tahúr se mata esta noche, no puede haber más muertes.



Riot cuenta como **Esbirra** para la Relojera.



S E M C O N Z A R T O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Centinela

-  Crepúsculo
-  Tahúr
-  Lunático
-  Licántropa
-  Empática
-  Costurera
-  Malabarista
-  Tonto del pueblo
-  Cazarrecompensas
-  Sereno
-  Amanecer