

# VEILED THREATS MODIFIED

por Solrax



## Encanta-Serpientes (Snake Charmer)

Cada noche, elige a 1 jugador vivo: si es elegido un **Demonio**, cambiáis personajes y alineamientos y es envenenado.



## Prestamista (Moneylender)

Cada noche elige 1 jugador vivo (no a ti): te conviertes en su alineamiento.



## Predicador (Preacher)

Cada noche, elige a 1 jugador: un **Esbirro**, si es elegido, lo descubre. Todos los **Esbirros** elegidos pierden su habilidad.



## Marinero (Sailor)

No puedes morir. Cada noche, elige a 1 jugador vivo: tú o él estáis borrachos hasta el anochecer.



## Líder Sectario (Cult Leader)

Cada noche, te vuelves del alineamiento de un vecino vivo. Si todos los jugadores **buenos** eligen entrar en tu secta, tu equipo gana.



## Monje (Monk)

Cada noche\*, elige a 1 jugador (no a ti mismo): está a salvo del **Demonio** esta noche.



## Mirón (Voyeur)

Cada noche\* elige 1 jugador (no a ti): si muere esta noche, todos los jugadores saben quién eres.



## Licántropo (Lycanthrope)

Cada noche\*, elige a un jugador vivo: si es **bueno**, muere, pero es el único jugador que puede morir esta noche.



## Fénix (Phoenix)

En el último día, si estás muerto, resucitas como un **Aldeano** que no esté en juego.



## Exorcista (Exorcist)

Cada noche\*, elige a 1 jugador (distinto a la noche anterior): el **Demonio**, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



## Criacuervos (Ravenkeeper)

Si mueres por la noche, eres despertado para elegir a 1 jugador: descubres su personaje.



## Juglar (Minstrel)

Cuando un **Esbirro** muere por ejecución, todos los demás jugadores (excepto Viajeros) están borrachos hasta el anochecer de mañana.



## Caníbal (Cannibal)

Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es **malo**, estás envenenado hasta que un jugador **bueno** muere por ejecución.



## Domador de leones (Lion Tamer)

Si 1 de tus vecinos vivos muere por ejecución hoy, todos los jugadores están a salvo del **Demonio** esta noche.



## Doctor de la Peste (Plague Doctor)

Si mueres, el Narrador gana una habilidad de **Esbirro**.



## Ogro (Ogre)

En tu 1ª noche, elige un jugador (no a ti mismo): te vuelves de su alineamiento (no sabes cuál) incluso si borracho o envenenado.



## Lunático (Lunatic)

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



## Matón (Goon)

Cada noche, el 1º jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el anochecer. Te vuelves de su alineamiento.



## Abogado del diablo (Devil's Advocate)

Cada noche, elige a 1 jugador vivo (distinto a la noche anterior): si mañana es ejecutado, no muere.



## Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a jugador: envenenado hasta el anochecer.



## Bruja (Witch)

Cada noche, elige a 1 jugador: si nombra mañana, muere. Si solo hay 3 jugadores vivos, pierdes esta habilidad.



## Dama Escarlata (Scarlet Woman)

Si hay 5 o más jugadores vivos y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**. (Viajeros no cuentan)



## Vigormortis

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Los **Esbirros** que mates mantienen su habilidad y envenenas a 1 de sus **Aldeanos** vecinos. [-1 **Forastero**]



## Fang Gu

Cada noche\*, elige a jugador: muere. El 1º **Forastero** que mates se convierte en Fang Gu **malo** y mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]



## Pukka

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado. El anterior jugador envenenado muere y se vuelve sano.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marinero
-  Lunático
-  Predicador
-  Envenenador
-  Encanta-Serpientes
-  Abogado del diablo
-  Bruja
-  Pukka
-  Prestamista
-  Líder Sectario
-  Ogro
-  Amanecer

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



## VEILED THREATS MODIFIED



### EMBRUJOS



Si el Doctor de la Peste muere, un **Esbirro** vivo gana la habilidad de la Dama Escarlata además de su propia habilidad, y lo descubre.



Si Fang Gu elige un **Forastero** y muere, la Dama Escarlata no se convierte en Fang Gu.

### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Jardinera

# S E M C O N S A R T O

-  Crepúsculo
-  Marinero
-  Predicador
-  Envenenador
-  Encanta-Serpientes
-  Monje
-  Abogado del diablo
-  Bruja
-  Dama Escarlata
-  Lunático
-  Exorcista
-  Mirón
-  Licántropo
-  Pukka
-  Fang Gu
-  Vigormortis
-  Prestamista
-  Criacuervos
-  Líder Sectario
-  Amanecer