ALL ABOARD THE EVIL EXPRESS por Ben

ALDEANOS

Administrador *Steward*
Empiezas conociendo 1 jugador bueno.

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

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

Soñador *Dreamer*
Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.

Aeronauta *Balloonist*
Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. **[+0 o +1 Forastera]**

Líder de culto *Cult Leader*
Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.

Niña de las flores *Flowergirl*
Cada noche* descubres si la Demonia ha votado hoy.

Pregonera *Town Crier*
Cada noche* descubres si 1 Esbirra ha nominado hoy.

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

Sereno *Nightwatchman*
Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre quién eres.

Soldado *Soldier*
Estás a salvo del Demonia.

Alquimista *Alchemist*
Tienes la habilidad de 1 Esbirra que no esté en juego.

Banshee
Si la Demonia te mata, todas las jugadoras lo saben. **A** partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.

FORASTEROS

Soplona *Snitch*
Las Esbirras empiezan conociendo 3 personajes que no están en juego.

Doctora de plaga *Plague Doctor*
Si mueres, la Narradora gana la habilidad de una Esbirra.

Fanática *Zealot*
Si hay 5 o más jugadoras vivas, debes votar en todas las nominaciones.

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

ESBIRROS

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]**

Cerenovus
Cada noche, elige 1 jugadora y 1 personaje bueno: mañana la jugadora está loca sobre que es ese personaje o puede ser ejecutada.

Fearmonger
Cada noche elige 1 jugador: si le nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador.

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

Organillero *Organ Grinder*
Todos los jugadores cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Los votos contra ti solo cuentan si tú votas.

DEMONIOS

Pukka
Cada noche elige 1 jugadora: está {envenenado}. La anterior jugadora {envenenado} muere y después está sana.

No Dashii
Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están {envenenados}.

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

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Alquimista
Esbirros
Soplona
Demonio
Padrino
Cerenovus
Fearmonger
Pukka
Soñador
Administrador
Caballera
Aeronauta
Shugenja
Sereno
Líder de culto
Amanecer

PRIMERA NOCHE

ALL ABOARD THE EVIL EXPRESS

EMBRUJOS

Si el Doctora de plaga muere, un Esbirro vivo gana la habilidad de Fearmonger además de la suya, y lo sabe.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Líder de culto
Sereno
Aeronauta
Pregonera
Niña de las flores
Soñador
Enterradora
Banshee
Sombrerera
Padrino
Ojo
No Dashii
Pukka
Fearmonger
Cerenovus
Crepúsculo

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com