

TINIEBLAS

por Adri



Noble (Noble)

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es **malo**.



Oracle (Oráculo)

Cada noche* sabes cuántos jugadores muertos son **malos**.



Investigator (Investigador)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Esbirro** particular.



Undertaker (Enterrador)

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



Clockmaker (Relojero)

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



Philosopher (Filósofo)

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



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

Empiezas conociendo 1 jugador **malo**. Si ese jugador muere, descubres 1 jugador **malo** esta noche. [**1 Aldeano es malo**]



Farmer (Granjero)

Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo **bueno** se convierte en Farmer.



Pixie (Duendecillo)

Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



Magician (Mago)

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



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [**+0 o +1 Forastero**]



Poppy Grower (Cultivador de opio)

Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Chambermaid (Sirvienta)

Cada noche elige 2 jugadores vivos (no a ti). Descubres cuántos han despertado esta noche por su habilidad.



Lunatic (Lunático)

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



Barber (Barbero)

Cuando mueras, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores por la noche (no otro **Demonio**) para que intercambien personajes.



Drunk (Borracho)

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



Politician (Político)

Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerto.



Godfather (Padrino)

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



Widow (Viuda)

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugador: está envenenado. 1 jugador **bueno** sabe que el Widow está en juego.



Poisoner (Envenenador)

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.



Marionette (Marioneta)

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



Imp (Diablillo)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un **Esbirro** se convierte en el Imp.



Vigormort is (Vigormortis)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los **Esbirros** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeano** vecino suyo está envenenado. [**-1 Forastero**]



Ojo (Ojo)

Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.



Fang Gu (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**]

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Cultivador de opio
-  Mago
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Marioneta
-  Envenenador
-  Viuda
-  Padrino
-  Duendecillo
-  Investigador
-  Relojero
-  Noble
-  Aeronauta
-  Cazarrecompensas
-  Sirvienta
-  Amanecer

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



TINIEBLAS



EMBRUJOS

-   Cuando la Viuda ve el Grimorio, las fichas de Demonio y Maga se quitan.
-   Si el Cultivador de opio está en juego, la Viuda no ve el Grimorio hasta que el Cultivador de opio muera.
-   Cuando el Cultivador de opio muere, el Demonio sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.
-   Si la Marioneta cree que es el Aeronauta, se puede añadir +1 Forastero.
-   Si el Filósofo gana la habilidad de Cazarrecompensas, un Aldeano puede volverse malo.



S E M C O N Z A R T O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Amanecer
-  Sirvienta
-  Cazarrecompensas
-  Aeronauta
-  Oráculo
-  Enterrador
-  Granjero
-  Barbero
-  Padrino
-  Ojo
-  Vigormortis
-  Fang Gu
-  Diabillio
-  Lunático
-  Envenenador
-  Cultivador de opio
-  Filósofo
-  Crepúsculo