

GARDEN OF SIN BETA

por Rovortox



Knight *(Caballera)*

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



Steward *(Administradora)*

Empiezas conociendo 1 jugadora **buena**.



Noble

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



Ballerina *(Bailarín)*

Empiezas sabiendo si hay más **Aldeanos** en pasos (1) impares o (2) pares según las agujas del reloj. O aprendes que (3) es igual.



Machinist *(Maquinista)*

En tu primer día puedes visitar al Narrador para ganar la habilidad de 1 personaje fuera del guión, incluso borracho o envenenado.



Village Idiot *(Tonta del pueblo)*

Cada noche elige 1 jugadora: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontas del pueblo, una extra está borracha]



Balloonist *(Aeronauta)*

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



Hustler *(Estafadora)*

Cada noche* aprendes el personaje de quien te haya nominado hoy. Si estás loca sobre que eres la Estafador recibes información falsa.



Strongman *(Fortachona)*

Si hoy has sido el más loco sobre ser el Fortachona y esta noche 1 jugadora te elige por cualquier motivo, muere.



Astrologer *(Astróloga)*

Cada día habla en privado con la Narradora para que te dé 1 información falsa.



Coachman *(Cochera)*

Cada día, en privado, elige 1 palabra sobre la que la Narradora te debe dar una información. Si una vecina viva es **mala**, recibes información falsa.



Amnesiac *(Amnésica)*

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Atheist *(Atea)*

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



Snitch *(Soplona)*

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



Golem *(Gólem)*

Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el **Demonio**, muere.



Puzzlemaster *(Maestra del puzle)*

Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, pero si fallas recibes información falsa.



Prisoner *(Prisionero)*

No puedes votar. Empiezas conociendo 1 personaje que no está en juego. Si la mayoría de jugadores votan para liberarte, te conviertes en ese personaje y su alineamiento.



Widow *(Viuda)*

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora **buena** sabe que la Viuda está en juego.



Familiar *(Espíritu familiar)*

Cada noche* despiertas con la **Demonia** y eliges 1 jugadora: muere. Si mueres, la **Demonia** pierde su habilidad.



Daughter of Nox *(Hija de Nox)*

La información **buena** está invertida. La primera vez que cada jugadora te nombre: pierdes tu habilidad (si es **buena**) o la recuperas (si es **mala**).



Marionette *(Marioneta)*

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres. [Estás **adyacente a la Demonia**]



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]



Virilus

Cada noche elige 1 jugador para infectarlo. Los infectados que nominan, mueren e infectan al nominado. Después del día 4, los **malos** ganan.



Dolomite

Cada noche* elige 1 jugadora: se vuelve **mala** y sabe quién eres. Una vez por partida pierdes esta habilidad. [No hay **Esbirros**]



Leviathan *(Leviatán)*

Si más de 1 jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los **malos** ganan.

- Crepúsculo
- Esbirros
- Demonio
- Soplón
- Marioneta
- Viuda
- Amnésico
- Administrador
- Caballera
- Noble
- Aeronauta
- Tonta del pueblo
- Bailarina
- Leviatán
- Amanecer

PRIMERA

NOCHE



GARDEN OF SIN BETA



EMBRUJOS

- 

La Marioneta no recibe 3 personajes que no estén en juego. El **Demonio** recibe 3 extra.
- 

Si la Marioneta cree que es el Aeronauta, se puede añadir +1 **Forastero**.
- 

Si la Soplona está en juego, cada Riot recibe 3 faroles extra.
- 

Si la Gólem nombra a Riot, Riot no muere.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



SEGUNDA ACTO

- Crepúsculo
- Espíritu familiar
- Virilus
- Dolomite
- Fortachón
- Amnésica
- Aeronauta
- Tonto del pueblo
- Leviatán
- Amanecer