SPECIALTY COFFEE BREWING

por GinésGimenez

Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio

Cada noche* elige 1 jugadora (diferente a la de la noche

Cada noche* elige 1 jugadora viva: si es buena, muere y la

Demonia no mata esta noche. Una jugadora buena aparece

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si

Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje: está

En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5

Cuando un Esbirro muera por ejecución, todos los jugadores

(salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.

jugadoras. Esta noche sabes cuántos has acertado.

anterior): si es la Demonia, ésta sabe quién eres y no se

Monk (Monje)

Exorcist (Exorcista)

despierta esta noche.

Gossip (Chismosa)

Courtier (Cortesana)

Juggler (Malabarista)

Minstrel (Juglar)

Zealot (Fanática)

como mala.

Lycant hrope (Licántropa)

fue cierta, 1 jugadora muere.

borracha durante 3 días y 3 noches.



Noble

Empiez as conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malo.



Grandmother (Abuela)

Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si la Demonia la mata, tú también mueres.



Shugenja

Empiez as sabiendo si la jugadora mala más cercana está a tu izquierda o tu derecha. S i es equidistante, la información es



Village Idiot (Tonta del pueblo)

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



Mathematician (Matemática)

Cada noche sabes cuántas habilidades de personajes han funcionado anormalmente (desde el amanecer) por las habilidades de otros personajes.



Dreamer (Soñadora)

Cada noche elige 1 jugadora (no a ti o viajeras): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.



Cult Leader (Lideresa de culto)

Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecina viva. Si todas las jugadoras buenas eligen unirse a tu culto, tu bando



Goon (Matona)

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



Moonchild (Niño de la Luna)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente 1 jugador vivo. Esta noche, si era bueno, muere.



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



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el Demonio, pero si fallas recibes información falsa.



Assassin (Asesina)

Una vez por partida, por la noche*, elige 1 jugadora: muere, incluso si por otro motivo no pudiera.



Xaan

En la noche X, todas las Aldeanas están envenenadas hasta el crepúsculo. [X Forasteras]



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.



Mastermind (Mente maestra)

Si la Demonia muere por ejecución (terminando la partida), juega 1 día más. Si 1 jugadora es ejecutado ese día, su equipo pierde.



Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.



Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.



No Dashii

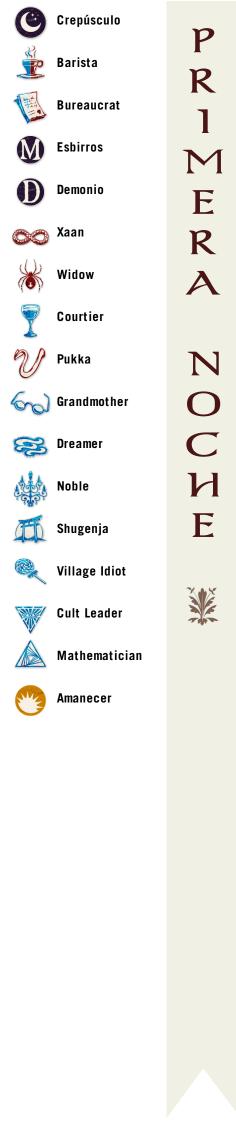
Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están envenenados.



Vort ox

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Las habilidades de las Aldeanas dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, ganan las malas.





SPECIALTY COFFEE BREWING

EMBRUJOS









toibl agalliv

Cult Leader



Juggler









派

S

E

И

2

O

N

S K L





Gossip





















Monk

Courtier

































RECOMENDACIONES

VIAJEROS

Bureaucrat

Barista

Butcher

Matron

Beggar

FÁBULAS

Duchess

Spirit of Ivory

Revolutionary