

NOCHE DE VERBENA

por Harishka



Steward (Administrador)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



Noble

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



Grandmother (Abuela)

Empiezas sabiendo un jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** lo mata, tú también mueres.



Shugenja

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



General

Cada noche sabes qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: **bueno**, **malo** o ninguno.



Chambermaid (Sirvienta)

Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.



Cult Leader (Líder de culto)

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



Oracle (Oráculo)

Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malvados.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Alsaahir

Cada día, si adivinas públicamente qué jugadores son **Esbirros** y qué jugadores son **Demonios**, ganan los **buenos**.



Nightwatchman (Sereno)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre que eres Nightwatchman.



Fisherman (Pescador)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



Farmer (Granjero)

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



Sage (Sabio)

Si el **Demonio** te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.



Butler (Mayordomo)

Cada noche, elige a un jugador (no a ti mismo, puedes repetir al anterior): mañana, solo podrás votar si él también vota.



Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero en realidad no lo eres.



Tinker (Manitas)

Podrías morir en cualquier momento.



Klutz (Patoso)

Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es malvado, tu equipo pierde.



Devil's Advocate (Abogado del diablo)

Cada noche elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.



Harpy (Arpia)

Cada noche elige 2 jugadores: mañana, el primer jugador está loco sobre que el segundo es **malo** o un o ambos pueden morir.



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.



Xaan

En la noche X, todos los **Aldeanos** están envenenados hasta el crepúsculo. [X **Forasteros**]



Imp (Diablillo)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



Kazali

Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Eliges los **Esbirros** en juego y qué jugadores son. -? a +? **Forasteros**]

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

- Crepúsculo
- Kazali
- Esbirros
- Demonio
- Xaan
- Widow
- Devil's Advocate
- Harpy
- Butler
- Grandmother
- Steward
- Noble
- Shugenja
- Nightwatchman
- Cult Leader
- General
- Chambermaid
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



NOCHE DE VERBENA



EMBRUJOS

SECONDA NOCHE

- Amanecer
- Xaan
- Acrobat
- Devil's Advocate
- Harpy
- Imp
- Kazali
- Sage
- Farmer
- Tinker
- Grandmother
- Oracle
- Nightwatchman
- Cult Leader
- Butler
- General
- Chambermaid
- Crepúsculo

VIAJEROS

FÁBULAS

RECOMENDACIONES

