

RELIGIÓN V2.0

por Ruthie



Grandmother (Abuela)

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



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.



Preacher (Predicador)

Cada noche elige 1 jugador: si es **Esbirro** lo sabe. Los **Esbirros** elegidos no tienen habilidad.



King (Rey)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El **Demonio** sabe que eres el King.



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.



Innkeeper (Posadero)

Cada noche*, elige a 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el amanecer.



Monk (Monje)

Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del **Demonio**.



Exorcist (Exorcista)

Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el **Demonio**, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Lycanthrope (Licántropo)

Cada noche* elige 1 jugador vivo: si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** aparece como **malo**.



Soldier (Soldado)

Estás a salvo del **Demonio**.



Farmer (Granjero)

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



Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)

Si mueres por la noche, serás despertado para elegir a un jugador: descubres su personaje.



Sage (Sabio)

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



Choirboy (Niño del coro)

Si el **Demonio** mata al King, descubres qué jugador es el **Demonio [+ King]**



Banshee

Si el **Demonio** te mata, todos los jugadores lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.



Mayor (Alcalde)

Si solo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede que muera otro jugador en tu lugar.



Goon (Matón)

Cada noche, el 1er jugador que te elija con su habilidad, se emborracha hasta el amanecer. Te conviertes a su alineamiento.



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Politician (Político)

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



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerto.



Mezepheles

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decirla se convierte en **malo** esta noche.



Godfather (Padrino)

Empiezas sabiendo qué **Forasteros** están en juego. Si hoy ha muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere. [-1 ó +1 **Forastero**]



Assassin (Asesino)

Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador: muere, incluso si por alguna razón no pudiera.



Wraith (Espectro)

Puedes abrir los ojos por la noche. Despiertas cuando otros jugadores **malos** lo hagan.



Imp (Diablillo)

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



Vigormortis

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los **Esbirros** que mates conservan su habilidad y envenenan a 1 **Aldeano** vecino. [-1 **Forastero**]



Ojo

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



Vort ox

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, el Mal gana. *No la primera noche

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  King
-  Preacher
-  Godfather
-  Mezepheles
-  Wraith
-  Damsel
-  Grandmother
-  Cult Leader
-  High Priestess
-  Amanecer

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



RELIGIÓN V2.0



EMBRUJOS



El Hereje aparece como un Forastero que no esté en juego para el Padrino. El Hereje sabe qué Forastero es.



Si Vortex está en juego y el Demonio mata a la Banshee, todos los jugadores saben que ha muerto la Banshee.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Harlot
-  Beggar
-  Bishop

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Amanecer
-  High Priestess
-  Cult Leader
-  King
-  Ravenkeeper
-  Grandmother
-  Farmer
-  Damsel
-  Choirboy
-  Banshee
-  Sage
-  Godfather
-  Assassin
-  Ojo
-  Vigormortis
-  Vortex
-  Imp
-  Lycanthrope
-  Exorcist
-  Wraith
-  Mezepheles
-  Monk
-  Inkeeper
-  Preacher
-  Harlot
-  Crepúsculo

