

DYING TO BE EVIL

por Kinky Joe

High Priestess *(Suma sacerdotisa)*



Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.

General



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

Chambermaid *(Sirvienta)*



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

Village Idiot *(Tonto del pueblo)*



Cada noche elige 1 jugador: descubre su alineamiento. [+0 a +2 Tontos del pueblo, un extra está borracho]

Dreamer *(Soñador)*



Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubre 1 personaje **bueno** y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.

Monk *(Monje)*



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

Savant *(Erudito)*



Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.

Philosopher *(Filósofo)*



Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje **bueno**: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.

Artist *(Artista)*



Una vez por partida, durante el día, haz en privado al Narrador cualquier pregunta de respuesta sí/no.

Juggler *(Malabarista)*



El primer día, adivina públicamente hasta 5 personajes de jugadores. Esa noche descubre cuántos has acertado.

Cannibal *(Caníbal)*



Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás envenenada hasta que 1 **bueno** muera ejecutada.

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.

Poppy Grower *(Cultivadora de opio)*



Las **Esbirros** y la **Demonia** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

Recluse *(Recluso)*



Podrías ser percibido tanto como malvado, como **Esbirro** o como **Demonio**, incluso estando muerto.

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, pierda 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.

Wizard *(Hechicero)*



Una vez por partida pídele en privado un deseo al Narrador: si se concede, tu deseo puede tener un precio y deja pistas de su naturaleza.

Xaan



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

Scarlet Woman *(Mujer Escarlata)*



Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**.

Pukka



Cada noche, elige a un jugador: es envenenado. El jugador previamente envenenado muere y recupera la salud.

Lil' Monsta



Cada noche los **Esbirros** eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es el **Demonio**». Cada noche* 1 jugador puede morir. [+1 **Esbirro**]

Imp *(Diablillo)*



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

Legion *(Legión)*



Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los **malos**. Apareces también como **Esbirro**. [La mayoría de jugadores son Legion]

- Crepúsculo
- Philosopher
- Poppy Grower
- Esbirros
- Demonio
- Lil' Monsta
- Xaan
- Wizard
- Mezepheles
- Pukka
- Dreamer
- Village Idiot
- High Priestess
- General
- Chambermaid
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



DYING TO BE EVIL



EMBRUJOS



Si el Malabarista usa su habilidad el primer día y muere por ejecución, esta noche, el Caníbal vivo sabe cuánto acertó el Malabarista.



Si el Cultivador de opio está en juego, los Esbirros no se despiertan juntos. Despiertan uno a uno hasta que alguno elige cuidar a Lil' Monsta.



Si hay 5 o más jugadores vivos y quien cuida de Lil' Monsta muere, la Mujer Escarlata cuida de Lil' Monsta hoy.



Si el Caníbal se come al Cultivador de opio y después muere o pierde la habilidad de Cultivador de opio, el Demonio y los Esbirros se conocen esa noche.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



Sentinel

SEMPER PARAT

- Crepúsculo
- Philosopher
- Poppy Grower
- Xaan
- Wizard
- Monk
- Mezepheles
- Scarlet Woman
- Legion
- Imp
- Pukka
- Lil' Monsta
- Dreamer
- Jugler
- Village Idiot
- High Priestess
- General
- Chambermaid
- Amanecer