

LA CORTE (Y CONFECCIÓN...)

por clau_ganxo



Knight (Caballero)

Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el **Demonio**.



Noble

Empiezas conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es **mala**.



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.



King (Rey)

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



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.



Courtier (Cortesano)

Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje: está borracho durante 3 noches y 3 días.



Princess (Princesa)

En tu primer día, si nominas y ejecutas a un jugador, el **Demonio** no mata esta noche.



Juggler (Malabarista)

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



Choirboy (Niño del coro)

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



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.



Magician (Maga)

La **Demonia** piensa que eres una **Esbirra**. Las **Esbirras** piensan que eres una **Demonia**.



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Politician (Política)

Si eres la jugadora más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerta.



Zealot (Fanático)

Si hay 5 o más jugadores vivos, debes votar en todas las nominaciones.



Damsel (Damisela)

Las **Esbirras** saben que una Damisela está en juego. Si una **Esbirra** adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



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**]



Spy (Espía)

Cada noche, miras el Grimorio. Podrías ser percibido como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, incluso muerto.



Scarlet Woman (Mujer Escarlata)

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



Vizier (Visir)

Todas las jugadoras saben que eres el Visir. No puedes morir durante el día. Si alguna **bueno** vota, puedes elegir ejecutar inmediatamente.



Baron (Barón)

Hay **Forasteros** extra en juego. [+2 **Forasteros**]



Lil' Monsta

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

A
L
D
E
A
N
O
S

F
O
R
A
S
T
E
R
O
S

E
S
B
I
R
R
O
S

D
E
M
O
N
I
O
S



Crepúsculo



Magician



Esbirros



Demonio



King



Lil' Monsta



Courtier



Godfather



Damsel



Knight



Noble



Spy



High Priestess



General



Amanecer



Vizier

PRIMERA NOCHE



LA CORTE (Y CONFECCIÓN...)



EMBRUJOS



Si el Visir pierde su habilidad, lo sabe. Si el Visir es ejecutado mientras tiene su habilidad, su equipo gana.



Si el Visir y el Mago están en juego, el Demonio no sabe quiénes son sus Esbirros.



El Político puede aparecer como malo para el Visir.



Cada noche, el Mago elige a un Esbirro: si ese Esbirro y Lil' Monsta están vivos, ese Esbirro cuida de Lil' Monsta.



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



El Visir puede morir por ejecución si cuida de Lil' Monsta.



Cuando el Espía ve el Grimorio, las fichas de Demonio y Mago se quitan.



Si el Espía está (o ha estado) en juego, la Damsela está envenenada.



El Fanático puede aparecer como malo para el Visir.



SEMIOS

Amanecer



General



High Priestess



Spy



King



Jugler



Damsel



Choirboy



Godfather



Lil' Monsta



Princess



Scarlet Woman



Monk



Courtier



Crepúsculo



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS