

DUELO AL SOL

por Cainite62

Chef



Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).

Pixie (Duendecilla)



Empiezas conociendo 1 **Aldeana** en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.

Snake Charmer (Encantador de Serpientes)



Cada noche, elige a un jugador vivo: si es el **Demonio**, cambiáis personaje y alineamiento, entonces él es venenado.

Town Crier (Pregonero)



Cada noche*, descubres si algún **Esbirro** ha nominado hoy.

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**.

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.

Lunatic (Lunático)



Crees que eres un **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

Drunk (Borracho)



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

Cerenovus



Cada noche, elige a un jugador y a un personaje **bueno**: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.

Pit-Hag



Cada noche*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un **Demonio**, las muertes de esa noche serán arbitrarias.

Imp (Diablillo)



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

Po



Cada noche*, puedes elegir a un jugador: muere. Si no elegiste a nadie la noche anterior, elige 3 jugadores esta noche.

Fisherman (Pescador)



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

Juggler (Malabarista)



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

Alchemist (Alquimista)



Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que hagas otra elección.

Cannibal (Caníbal)



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

Amnesiac (Amnésica)



No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.

Poppy Grower (Cultivadora de opio)



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

Mutant (Mutante)



Si estás «loco» por ser un **Forastero**, podrías ser ejecutado.

Puzzlemaster (Maestra del puzzle)



Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la **Demonia**, pero si fallas recibes información falsa.

Marionette (Marioneta)



Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [Estás adyacente al **Demonio**]

Evil Twin (Gemela Malvada)



Un jugador contrario (de la otra alineación) y tú os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, el Mal gana. El Bien no puede ganar si ambos vivís.

Legion (Legión)



Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirra**. [La mayoría de jugadoras son Legión]

Fang Gu



Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]



AL
DE
AN
OS

FOR
A
S
TER
OS

ES
B
I
R
ROS

DE
MO
NI
OS

O T R A S N O C H E S

Crepúsculo	
Philosopher	
Alchemist	
Poppy Grower	
Esbirros	
Demonio	
Marionette	
Snake Charmer	
Evil Twin	
Cerenovus	
Pixie	
Amnesiac	
Chef	
Amanecer	
Almanecer	
Jugger	
Town Crier	
Amnesiac	
Fang Gu	
Po	
Limp	
Legion	
Lycanthrope	
Lunatic	
Pit-Hag	
Cerenovus	
Charmer	
Snake Grower	
Poppy Power	
Philosopher	
Crepúsculo	

DUELO AL SOL



EMBRUJOS



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



Un Alquimista-Marioneta no tiene la habilidad de Marioneta y la Marioneta está en juego.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

Sentinel