

GOOD SUN FALLING

por Solræx



Abuelita (Grandmother)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** lo mata, tú también mueres.



Oráculo (Oracle)

Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son **malos**.



Posadero (Innkeeper)

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



Tahúr (Gambler)

Cada noche*, elige a 1 jugador y adivina su personaje: si no lo aciertas, mueres.



Exorcista (Exorcist)

Cada noche*, elige a 1 jugador (distinto a la noche anterior): el **Demonio**, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Licántropo (Lycanthrope)

Cada noche*, elige a 1 jugador vivo. Si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** es percibido como **malos**.



Cotilla (Gossip)

Cada día, puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, un jugador muere.



Ingeniero (Engineer)

Una vez por partida, por la noche, elige qué **Esbirros** o qué **Demonio** hay en juego.



Profesor (Professor)

Una vez por partida, por la noche*, elige a 1 jugador muerto: si es un **Aldeano**, es resucitado.



Caníbal (Cannibal)

Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es **malos**, estás envenenado hasta que un jugador **bueno** muere por ejecución.



Granjero (Farmer)

Cuando mueras por la noche, un jugador **bueno** vivo se convierte en Granjero.



Dama del Té (Tea Lady)

Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Bufón (Fool)

La primera vez que mueres, no lo haces.



Manitas (Tinker)

Puedes morir en cualquier momento.



Doctor de la Peste (Plague Doctor)

Cuando mueras, el Narrador gana una habilidad de **Esbirro**.



Hijo de la Luna (Moonchild)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo. Esta noche, si era un jugador **bueno**, muere.



Maestro de Puzzles (Puzzlemaster)

1 jugador está borracho, incluso si mueres. Si adivinas (una vez) quién es, descubres quién es el **Demonio**, pero si fallas recibes información falsa.



Abogado del Diablo (Devil's Advocate)

Cada noche, elige a 1 jugador vivo (distinto a la noche anterior): si mañana es ejecutado, no muere.



Asesino (Assassin)

Una vez por partida, por la noche*, elige a 1 jugador: muere, incluso si no pudiera por algún motivo.



Bruja (Witch)

Cada noche, elige a 1 jugador: si nomina mañana, muere. Si solo hay 3 jugadores vivos, pierdes esta habilidad.



Xaan

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



Yaggababble

Empiezas conociendo una frase secreta. Por cada vez que la digas públicamente hoy, un jugador puede morir.



Zombuul

Cada noche*, si hoy no ha muerto nadie, elige a 1 jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.



Shabaloth

Cada noche*, elige a 2 jugadores: mueren. Un jugador muerto que elegiste la noche anterior puede ser regurgitado.



Lleech

Cada noche*, elige a 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo a 1 jugador: envenenado. Mueres si y solo si él está muerto.

- Crepúsculo
- Yaggababble
- Esbirros
- Demonio
- Ingeniero
- Lleech
- Xaan
- Abogado del
Diablo
- Bruja
- Abuelita
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



GOOD SUN FALLING



EMBRUJOS



Si el Licántropo está vivo y el Tahúr se mata a sí mismo por la noche, no pueden morir otros jugadores esta noche.



Si el Exorcista elige a Yaggababble, la habilidad de Yaggababble no mata esta noche.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Carnicero



Coleccionista de
Huesos



Juez



Chivo expiatorio



Vudú

FÁBULAS



Bibliotecario
del infierno

SECONDA ACTO

- Crepúsculo
- Coleccionista de Huesos
- Ingeniero
- Xaan
- Posadero
- Tahúr
- Abogado del Diablo
- Bruja
- Exorcista
- Licántropo
- Zombui
- Shabaloht
- Lleech
- Yaggababble
- Asesino
- Cotilla
- Profesor
- Granjero
- Manitas
- Hijo de la Luna
- Abuelita
- Oráculo
- Amanecer