

# One Night Ultimate Carl 4.8

hecho por Ken Cheng



Carl

## ALDEANOS

|  |                      |   |
|--|----------------------|---|
|  | <b>Bibliotecario</b> | Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero en particular. (O que hay cero en juego.)   |
|  | <b>Detective</b>     | Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.   |
|  | <b>Relojero</b>      | Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.  |
|  | <b>Shugenja</b>      | Comienzas sabiendo si el jugador del equipo malo más cerca de ti está en dirección horaria o anti-horaria. Si es equidistante, la info es arbitraria. |
|  | <b>Émpata</b>        | Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.  |
|  | <b>Camarera</b>      | Cada noche, escoge a dos jugadores vivos (no tú mismo): aprendes cuántos despertaron esta noche gracias a su habilidad.                               |
|  | <b>Soñador</b>       | Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Viajeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo, 1 de ellos es correctos.             |
|  | <b>Prodigio</b>      | Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una es verdadera y la otra falsa.  |
|  | <b>Velador</b>       | Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende quién eres.  |
|  | <b>Artista</b>       | Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.  |
|  | <b>Cazador</b>       | Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.  |
|  | <b>Costurera</b>     | Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.   |
|  | <b>Filósofo</b>      | Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.         |

## FORASTEROS

|  |                |   |
|--|----------------|---|
|  | <b>Soplón</b>  | Los Minions comienzan informados de 3 personajes que no están en juego.   |
|  | <b>Ogro</b>    | En tu 1ra noche, escoge a un jugador (no tú mismo): eres de su equipo (no sabes cuál) aún si estás borracho o envenenado. |
|  | <b>Reclusa</b> | Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.  |
|  | <b>Mutante</b> | Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.   |

## MINIONS

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
|  | <b>Espía</b>     | Cada noche, vez el Grimoire. Puede que te registres con el equipo bueno y como un Aldeano o Forastero, aún muerto.                            |
|  | <b>Cerenovus</b> | Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o puede que sea ejecutado. |
|  | <b>Barón</b>     | Hay Forasteros extra en el juego. [+2 Forasteros]   |
|  | <b>Marioneta</b> | Piensas que eres un personaje del equipo bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [El Demonio está a tu lado]                      |

## DEMONIOS

|  |              |  |
|--|--------------|--|
|  | <b>Pukka</b> | Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado. El jugador previamente envenenado muere y se cura. |
|--|--------------|--|