

# Race to the Bottom

hecho por Evin



Apocalipsis



Sentinela

## ALDEANOS



**Relojero**

Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.



**Émpata**

Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.



**Soñador**

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.



**Cortesano**

Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje: estará borracho por 3 noches y 3 días.



**Cazador**

Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.



**Alcalde**

Si solamente 3 jugadores viven y no sucede ninguna ejecución, tu equipo gana. Si mueres en la noche, algún otro jugador puede morir en tu lugar.

## FORASTEROS



**Torpe**

Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo: si es del equipo malo, tu equipo pierde.



**Lunático**

Piensas que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién escoges en las noches.

## MINIONS



**Espía**

Cada noche, vez el Grimoire. Puede que te registres con el equipo bueno y como un Aldeano o Forastero, aún muerto.



**Mujer Escarlata**

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

## DEMONIOS



**Vortex**

Cada noche\*, escoge a un jugador: se muere. Las habilidades de los Aldeanos generan información incorrecta. Cada día, si nadie es ejecutado, gana el equipo malo.

## Primera Noche

-  Anochecer
-  Info Minion
-  Info Demonio
-  Lunático
-  Cortesano
-  Émpata
-  Relojero
-  Soñador
-  Espía
-  Amanecer

## Otras Noches

- Anochecer 
- Cortesano 
- Mujer Escarlata 
- Lunático 
- Vortex 
- Émpata 
- Soñador 
- Espía 
- Amanecer 