


















# One Night Ultimate Carl 4.11

hecho por Ken Cheng





## ALDEANOS

	<b>Noble</b>	Comienzas sabiendo que de 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es del equipo malo.
	<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>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 que eres el Velador.
	<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>Pescador</b>	Una vez por juego, durante el día, visita al Narrador para un consejo que te ayude a ganar.
	<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>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>Matón</b>	Cada noche, el primer jugador que te escoja con su habilidad está boracho hasta el anochecer. Te vas a su equipo.
	<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>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>Científico</b>	El Demonio (aún borracho o envenenado) tiene una habilidad de un personaje del equipo bueno no en juego. Ambos de ustedes saben cuál.
	<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.
--	--------------	--

Primera Noche

- **Anocheecer**
- **Filósofo**
- **Científico**
- **Info Minion**
- **Info Demonio**
- **Marioneta**
- **Cerenovus**
- **Pukka**
- **Bibliotecario**
- **Detective**
- **Shugenja**
- **Relojero**
- **Soñador**
- **Costurera**
- **Noble**
- **Velador**
- **Ogro**
- **Amanecer**

Otras Noches

- Anocheecer** 
- Filósofo** 
- Cerenovus** 
- Pukka** 
- Soñador** 
- Costurera** 
- Velador** 
- Amanecer** 