


















Bad Moon Rising

(Luna de Sangre)





ALDEANOS

	Abuelita	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, mueres también.
	Marinero	Cada noche, escoge a un jugador vivo: uno de ustedes está borracho hasta el anochecer. No puedes morir.
	Camarera	Cada noche, escoge a dos jugadores vivos (no tú mismo): aprendes cuántos despertaron esta noche gracias a su habilidad.
	Tabernero	Cada noche*, escoge 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 de ellos está borracho hasta el anochecer.
	Ludópata	Cada noche*, escoge a un jugador y adivina su personaje: si adivinas mal, mueres.
	Exorcista	Cada noche*, escoge a un jugador (diferente de anoche): el Demonio, si es escogido, aprende quién eres y no despierta esta noche.
	Chismoso	Cada día, puedes decir públicamente un hecho. Esta noche, si fue verdadero, un jugador muere.
	Cortesano	Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje: estará borracho por 3 noches y 3 días.
	Profesor	Una vez por juego, en la noche*, escoge a un jugador muerto: si es un Aldeano, es resucitado.
	Bufón	La primera vez que mueres, no lo haces.
	Pacifista	Jugadores del equipo bueno ejecutados puede que no mueran.
	Señora del Té	Si ambos de tus vecinos vivos son del equipo bueno, no pueden morir.
	Trovador	Cuando un Minion muere por ejecución, todos los demás jugadores (a excepción de los Viajeros) están borrachos hasta el anochecer del día siguiente.





FORASTEROS

	Matón	Cada noche, el primer jugador que te escoja con su habilidad está boracho hasta el anochecer. Te vas a su equipo.
	Trabajador	Puede que mueras en cualquier momento.
	Hijo de la Luna	Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo. Esta noche, si era del equipo bueno, se muere.
	Lunático	Piensas que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién escoges en las noches.

MINIONS

	Padrino	Comienzas sabiendo cuáles Forasteros están en juego. Si 1 murió en el día, escoge a un jugador esta noche: se muere. [-1 o +1 Forastero]
	Abogado Corrupto	Cada noche, escoge a un jugador vivo (diferente de anoche): si es ejecutado mañana, no muere.
	Asesino	Una vez por juego, en la noche*, escoge a un jugador: se muere, aún si por alguna razón no pudiera.
	Maquiavélico	Si el Demonio muere por ejecución (terminando el juego), juega por un día más. Si entonces un jugador es ejecutado, su equipo pierde.

DEMONIOS

	Pukka	Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado. El jugador previamente envenenado muere y se cura.
	Shabaloth	Cada noche*, escoge a 2 jugadores: se mueren. Un jugador muerto que escogiste anoche puede que sea regurgitado.
	Po	Cada noche*, puedes escoger a un jugador: se muere. Si tu última decisión fue nadie, escoge a 3 personas esta noche.
	Zombuul	Cada noche*, si nadie murió hoy, escoge a un jugador: se muere. La primera vez que mueres, vives pero te registras como muerto.

Primera Noche

-  Anochecer
-  Aprendiz
-  Info Minion
-  Info Demonio
-  Lunático
-  Marinero
-  Cortesano
-  Padrino
-  Abogado Corrupto
-  Pukka
-  Abuelita
-  Camarera
-  Amanecer

Otras Noches

- Anochecer
- Marinero
- Tabernero
- Cortesano
- Ludópata
- Abogado Corrupto
- Lunático
- Exorcista
- Zombuul
- Shabaloth
- Pukka
- Po
- Asesino
- Padrino
- Profesor
- Chismoso
- Hijo de la Luna
- Abuelita
- Camarera
- Amanecer