


















One Night Ultimate Carl 4.10

hecho por Ken Cheng





ALDEANOS

	Ayudante	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno.
	Bibliotecario	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Forastero en particular. (O que hay cero en juego.)
	Detective	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.
	Relojero	Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.
	Shugenja	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.
	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.
	Prodigio	Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una es verdadera y la otra falsa.
	Velador	Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende quién eres.
	Artista	Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.
	Cazador	Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.
	Costurera	Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.
	Filósofo	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

	Ogro	En tu 1ra noche, escoge a un jugador (no tú mismo): eres de su equipo (no sabes cuál) aún si estás borracho o envenenado.
	Matón	Cada noche, el primer jugador que te escoja con su habilidad está boracho hasta el anochecer. Te vas a su equipo.
	Reclusa	Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.
	Mutante	Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.

MINIONS

	Cerenovus	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.
	Científico	El Demonio (aún borracho o envenenado) tiene una habilidad de un personaje del equipo bueno no en juego. Ambos de ustedes saben cuál.
	Barón	Hay Forasteros extra en el juego. [+2 Forasteros]
	Marioneta	Piensas que eres un personaje del equipo bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [El Demonio está a tu lado]

DEMONIOS

	Pukka	Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado. El jugador previamente envenenado muere y se cura.
--	--------------	--

Primera Noche

- **Anochecer**
- **Filósofo**
- **Científico**
- **Info Minion**
- **Info Demonio**
- **Marioneta**
- **Cerenovus**
- **Pukka**
- **Bibliotecario**
- **Detective**
- **Shugenja**
- **Émpata**
- **Relojero**
- **Soñador**
- **Ayudante**
- **Costurera**
- **Velador**
- **Ogro**
- **Amanecer**

Otras Noches

- Anochecer** 
- Filósofo** 
- Cerenovus** 
- Pukka** 
- Émpata** 
- Soñador** 
- Costurera** 
- Velador** 
- Amanecer** 