


















# Luna de Sangre

(Bad Moon Rising)





## ALDEANOS

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





## FORASTEROS

	<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>Trabajador</b>	Puede que mueras en cualquier momento.
	<b>Hijo de la Luna</b>	Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo. Esta noche, si era del equipo bueno, se muere.
	<b>Lunático</b>	Piensas que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién escoges en las noches.

## MINIONS

	<b>Padrino</b>	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]
	<b>Abogado Corrupto</b>	Cada noche, escoge a un jugador vivo (diferente de anoche): si es ejecutado mañana, no muere.
	<b>Asesino</b>	Una vez por juego, en la noche*, escoge a un jugador: se muere, aún si por alguna razón no pudiera.
	<b>Maquiavélico</b>	Si el Demonio muere por ejecución (terminando el juego), juega por un día más. Si entonces un jugador es ejecutado, su equipo pierde.

## DEMONIOS

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