

VILLAGE OF SHADOWS

Instrucciones:

1. Preparación para la partida
 - a. Separación de la aldea en 2 grupos (para el sectario) por parte del narrador. Lo verbaliza en voz alta para que todos lo oigan. Por ejemplo: un grupo estará formado por quienes lleven puesto algo de color blanco, y el otro grupo por los que no tienen nada de ese color.
2. Personajes llamados solo la primera noche (después pasar al punto 3)
 - a. **Primero se despierta cupido** y enamora a dos jugadores. Cupido, si quiere, puede ser uno de ellos. El narrador despertará a los enamorados para que se reconozcan. Si uno de ellos muere, el resto también.
 - b. **El niño salvaje decide a quién imitar.** El niño elegirá a un modelo, debe señalárselo al narrador. Si su modelo muere, se convierte en lobo.
 - c. **El perro lobo se despierta** para comunicarle al narrador a qué bando pertenece.
 - d. **Los lobos** se despiertan y se reconocen.
 - e. **La vidente se despierta** e identifica a los lobos (levantan el pulgar).
 - f. **El ángel se despierta.** La vidente y la farsante levantan el pulgar.
3. Todas las noches.
 - a. El ladrón decide si roba alguna carta.
 - b. El sabueso señala a un grupo de 3 personas juntas. El narrador asiente o niega.
 - c. El arcángel decide a quién proteger este turno.
 - d. Los lobos se despiertan y van a cazar. (la niña observa)
 - e. Cuando los lobos se retiran, aparece el cazador y la niña señala a los sospechosos. Ambos vuelven a dormir.
 - f. La bruja decide si utiliza alguna poción, el narrador señala al que han cazado.
4. El día
 - a. Se descubre a los jugadores cazados
 - b. Debate
 - c. Votación
 - d. La sirvienta decide si usa su poder
 - e. El juez decide si realizar otra votación
 - f. Se descubren las cartas
 - g. La noche cae de nuevo

PERSONAJE	BUE MAL	PODER	CANTIDAD
Wolves – lobos	M	Cazar a los buenos	1 - 4
Townfolk - ciudadanos	B	Sobrevivir	5 - 12
Judge – juez	B	Una vez por partida, tras votar y antes de revelar la carta, el juez puede elegir hacer otra votación adicional	1
Cultist – sectario	M	Debe eliminar a todos los del otro grupo	1
Wild kid – niño salvaje	B/M	La primera noche elige a un jugador y lo tendrá como modelo, si su modelo muere, se convertirá en lobo	1
Servant – sirvienta	B	Antes de que se revele la carta del jugador eliminado, la sirvienta puede revelar su carta a los demás. Si lo hace, la perderá y ganará la del personaje eliminado (sin que los demás sepan cuáles)	1
Wolfdog – perro lobo	B/M	Al principio de la partida elige a qué bando pertenece. Debe decirselo al narrador la primera noche con un pulgar arriba o abajo	1
Phony seer – la farsante	M	Se hace pasar por el oráculo, su misión es proteger a los lobos de ser descubiertos	1
Hound – sabueso	B	Por la noche, cuando el narrador lo diga, el zorro puede apuntar a un jugador y descubrir si él o los adyacentes son lobos. En caso afirmativo, puede seguir usando su poder el resto de las noches. Si no, perderá su poder para siempre.	1
Archangel – arcángel	B	La primera noche descubrirá al oráculo y a la farsante. Cada noche puede elegir a cualquier jugador para protegerlo, no puede ser elegido otra vez en la partida	1
Thief – ladrón	B	Durante el día, puede intercambiar su carta por la de cualquier otro jugador (quien la recibe no puede usar este poder)	1
Witch – bruja	B	Tiene dos pociones: una para resucitar y otra para eliminar a los jugadores.	1
Cupido		Puede hacer que dos personajes se enamoren. Si uno muere, lo hará el otro. Si uno de los enamorados era un lobo y el otro un ciudadano, el objetivo de los dos cambia, ahora querrán ser los únicos supervivientes.	1
Hunter – cazador	B	Se comunica con la niña para acabar con los lobos	1
Little girl – pequeña niña	B	La niña puede entreabrir los ojos mientras los lobos cazan, pero si es descubierta, queda eliminada directamente.	1
Oracle – el oráculo	B	Al inicio de la partida, los lobos, con sus ojos cerrados, levantarán un pulgar para que los pueda identificar. Su misión es ayudar a los demás a descubrir a los lobos.	1
Sheriff	B	Su voto vale el doble	1