

VALDEMORA

Cuando cae la noche, nadie es quien dice ser.

JUEGO DE DEDUCCIÓN SOCIAL · 5 A 20 JUGADORES · 30 A 90 MINUTOS

REGLAMENTO COMPLETO · V1.7

Contenido

1 La historia

2 El juego en un minuto

3 Qué necesitás

4 Preparar la partida

5 El ciclo: noche y día

6 Susurros, mentiras y pistas falsas

7 La muerte y las Ánimas

8 Bandos y victoria

9 Los roles

10 La noche por dentro: orden e interacciones

11 Presagios: acontecimientos al azar

12 Partida larga: la marca y la mazmorra

13 La crónica y la historia de la partida

14 La app: Mesa y celular

15 Valdemora en línea: partidas sin anfitrión

16 Partidas sugeridas

17 Jugar sin la app: modo Narrador

18 Referencia rápida

19 Cartas para imprimir y Grimorio

20 Qué cambió desde la versión 1.1

1 La historia

Valdemora es una aldea de pescadores a orillas del Lago Negro, donde la niebla nunca termina de irse. Hace generaciones, los ancianos sellaron bajo sus aguas a algo que no tiene nombre. Los libros lo llaman **El Que Duerme Bajo el Lago**.

Este otoño, las redes empezaron a salir vacías y los perros dejaron de ladrar por las noches. Alguien está despertándolo. Una hermandad secreta, la **Orden del Velo**, se reúne en la oscuridad y elige, cada noche, a quién ofrecer.

Sus miembros caminan entre los vecinos: comparten el pan, van a misa, opinan en la plaza. Pero no todos los que mienten son cultistas. En Valdemora también hay forasteros con sus propios planes: un bufón que busca la horca, un mercenario con un nombre anotado, una bestia que caza sola.

De día, el pueblo discute, se acusa y juzga. De noche, se cierran las puertas y se corre el velo.

2 El juego en un minuto

Cada jugador recibe en secreto un **rol** con un bando y, casi siempre, una habilidad. Hay tres bandos:

BANDO	QUIÉNES SON	CÓMO GANAN
El Pueblo	Vecinos de Valdemora. No saben quién es quién. Algunos investigan, otros protegen.	Cuando no queda ningún miembro de la Orden (ni la Bestia, si está en juego).

BANDO	QUIÉNES SON	CÓMO GANAN
La Orden del Velo	El culto secreto. Se conocen entre sí y cada noche eligen a una víctima… o la invitan a unirse.	Cuando los cultistas vivos igualan o superan al resto de los vivos.
Solitarios	Forasteros con objetivos propios: el Bufón, el Mercenario, la Bestia…	Cada uno tiene su condición. Pueden ganar junto con otro bando.

La partida alterna dos fases:

- **Noche.** Todos miran su celular y eligen en la app su acción secreta (incluso quien no tiene habilidad marca a un sospechoso, para que nadie se delate). La Orden elige a su víctima. Nadie habla.
- **Día.** La app narra qué pasó durante la noche. El pueblo discute en voz alta, se envían **susurros** (mensajes privados por la app), se acusa y se vota a quién ejecutar.

Una vez por partida, la Orden puede **invitar** a alguien a unirse en vez de matarlo: si acepta, cambia de bando en secreto; si rechaza, es sacrificado.

No hay reloj. Nadie corre: cada fase dura lo que la mesa necesite, y solo termina cuando el anfitrión toca el botón de la Mesa.

Se puede mentir sobre todo: tu rol, lo que viste, lo que te dijeron. Lo único prohibido es mostrar tu pantalla.

> **LA REGLA DE ORO**
>
> Tu celular es tu alma: nadie más la ve. Todo lo demás —palabras, acusaciones, confesiones— puede ser verdad o mentira.

3 Qué necesitás

- **Un celular por jugador**, conectado al mismo Wi-Fi que la computadora que corre la app. No hay que instalar nada: se entra con el navegador.
- **Una pantalla común** (laptop, TV o proyector) que muestra la **Mesa**: el código QR para entrar, la crónica, los acusados y las votaciones. Desde ahí el anfitrión hace avanzar la partida. La Mesa nunca muestra secretos, así que el anfitrión también puede jugar.
- Un lugar donde sentarse en ronda, de modo que todos se vean las caras.
- Opcional: las cartas impresas del capítulo 19 como referencia de roles sobre la mesa.

¿No tenés la app a mano? Se puede jugar con un Narrador humano y las cartas impresas: el capítulo 17 explica cómo.

4 Preparar la partida

Valdemora es modular: antes de cada partida se elige qué roles van a estar en juego según cuántos sean. Se puede usar una partida sugerida (capítulo 16; en la app, el botón **Sugerida**) o armar la propia en tres pasos.

Paso 1 · Cuántos de cada bando

JUGADORES	PUEBLO	ORDEN	SOLITARIOS	JUGADORES	PUEBLO	ORDEN	SOLITARIOS
5	3	1	1	**13**	8	3	2
6	4	1	1	**14**	8	4	2
7	4	2	1	**15**	9	4	2
8	5	2	1	**16**	9	4	3
9	5	2	2	**17**	10	4	3
10	6	3	1	**18**	10	5	3
11	6	3	2	**19**	11	5	3
12	7	3	2	**20**	12	5	3

Esta tabla es el punto de partida recomendado. Podés mover un lugar entre Pueblo y Solitarios sin romper nada; agregar un cultista extra hace la partida mucho más difícil para el Pueblo.

REGLAS DE COMPOSICIÓN

- Siempre hay al menos un cultista que no sea el Durmiente.
- Cada rol tiene un mínimo de jugadores. Por debajo de ese número no se incluye.
- Cada rol aparece una sola vez, salvo el Aldeano y el Adepto, que pueden repetirse.
- Los Gemelos siempre van de a dos (ocupan dos lugares del Pueblo).
- Con 12 o más jugadores, recomendamos que la Vidente siempre esté en juego.
- La Bestia cuenta como Solitario, pero es una amenaza: no la combines con más de 4 cultistas por debajo de 16 jugadores.

Paso 2 · Elegir los roles

Completá cada bando con roles del capítulo 9. Como guía: en partidas chicas preferí roles simples (Vidente, Curandera, Cazador, Adepto, Bufón); en partidas grandes sumá roles de engaño (Embaucador, Falsario, Iluminado) para que la información nunca sea del todo confiable.

Paso 3 · Revisar el equilibrio

Cada rol tiene un **peso**: positivo si ayuda al Pueblo, negativo si lo perjudica. Sumá los pesos de todos los roles en juego. La app lo hace sola y muestra un medidor.

SUMA	LECTURA
+6 o más	Favorece al Pueblo: cambiá un rol del Pueblo por un Aldeano o sumá un rol de engaño.
de −5 a +5	Partida equilibrada.
−6 o menos	Favorece a la Orden: sumá un rol de información o protección.

Opciones de la partida

OPCIÓN	POR DEFECTO	ALTERNATIVAS
Revelación al morir	Se revela el rol	Solo el bando · Velo total (no se revela nada hasta el final). Recomendado para grupos con experiencia.
Susurros por día	3 por jugador	1 a 5, o ilimitados (caótico).
Presagios	Activados	Desactivados: aconsejable para las primeras partidas de un grupo nuevo (capítulo 11).
Primera noche	Sin muertes	Con muertes (partidas rápidas de 15 o más jugadores).
Invitaciones del Velo	1 (2 con 13 o más jugadores; 0 en Partida larga de 5 o 6)	0 (desactivada) · 1 · 2. Con más de 2 la Orden crece demasiado.
Límite de días	Activado (8 días; 14 en partida larga)	Desactivado: la partida sigue hasta que alguien gane.
Partida larga	Desactivada (la Mesa la propone marcada con 8 jugadores o menos)	Activada: la Orden marca antes de matar y el pueblo encarcela antes de ahorcar (capítulo 12).

OPCIÓN	POR DEFECTO	ALTERNATIVAS
Plaza escrita	Desactivada	Activada, para jugar a distancia: cada celular suma la pestaña «Plaza», un chat grupal que leen todos (también la Mesa). Se abre al amanecer y calla de noche. Las Ánimas y el amordazado no escriben; el preso sí. Hasta 25 frases por jugador y por día. No hay mensajes privados: para eso están los susurros. Quien volvió de la muerte y sigue oculto se muestra al escribir, igual que al votar.

Ya no existen las opciones «Discusión diurna» y «Duración de la noche»: no hay reloj.

5 El ciclo: noche y día

SIN RELOJ: EL ANFITRIÓN MARCA EL PASO

Ninguna fase tiene límite de tiempo y nada avanza solo. La Mesa muestra un botón grande con lo que viene («Amanecer», «Abrir el juicio», «A votar»...) y, al lado, un contador de cuántos ya hicieron lo suyo: «6 / 10 ya eligieron», «7 / 10 votaron», «4 piden ir a juicio». El contador es solo una pista: el anfitrión decide cuándo seguir.

Si se avanza y alguien no eligió, se sigue igual: quien no usó su acción nocturna no actúa esa noche, quien no votó cuenta como Perdón, y el Cazador que no eligió no dispara. Olvidarse o preferir no actuar son la misma cosa.

Inicio: el reparto

Los jugadores escanean el QR de la Mesa, escriben su nombre y esperan. Cuando están todos, el anfitrión configura e inicia la partida: cada celular muestra, **al tocar la carta** en la pestaña Mi carta, el rol, su bando, su habilidad y su objetivo. Los cultistas ven además quiénes son sus compañeros. Cada uno toca «Entendí mi rol» y el anfitrión hace caer la primera noche.

1 · La Noche

«Cae la noche sobre Valdemora.» Todos bajan la vista a su celular y nadie habla. Cada jugador vivo hace su elección secreta:

- Quien tiene una **habilidad nocturna**, la usa (o elige «Nadie»).
- Quien no tiene habilidad nocturna **marca a un sospechoso**. Al amanecer la app publica el **Rumor del Pueblo**: el jugador más marcado («Las viejas del mercado no dejan de mirar a...»). Si hay empate, no hay rumor. Así todos tocan la pantalla el mismo tiempo y nadie se delata.
- La **Orden** tiene un canal secreto de chat durante la noche. Desde la segunda noche votan a una **víctima** (o, si les quedan, deciden **invitarla**: ver recuadro) y a la **Mano**: el cultista que ejecuta el ataque (es quien «visita» a la víctima, y puede ser visto por el Vigía o seguido por el Rastreador). Si no se ponen de acuerdo, decide el Sumo Sacerdote; si no hay, la app sortea entre los votados.

La elección se puede cambiar hasta que el anfitrión cierre la noche. Lo que cada uno averigua le llega **al amanecer**, a su celular.

LA INVITACIÓN DEL VELO

Una vez por partida (dos veces con 13 o más jugadores), desde la segunda noche, la Orden puede **invitar** a alguien en lugar de matar. Invitan o matan: nunca las dos cosas la misma noche.

El invitado recibe en secreto: *«La Orden del Velo te ofrece un lugar entre los suyos»*, y responde en su celular. Desde la segunda noche, **todas** las noches terminan con la pantalla «La noche se alarga…» en todos los celulares, haya invitación o no: así nadie sabe si hubo una ni quién decide. El anfitrión deja pasar unos veinte segundos antes de tocar «Amanecer» —siempre, para no delatar nada—.

- **Si acepta:** se une a la Orden. Ve a sus compañeros, entra al canal secreto y **conserva su habilidad**, que ahora usa para el culto. Gana con la Orden y abandona su objetivo anterior. Nadie más se entera.
- **Si rechaza** (o no responde antes del amanecer): es sacrificado esa noche. Ninguna protección lo evita, salvo la piel dura de la Bestia. La crónica lo anuncia: *«…rechazó al Velo, y el lago se cobró la deuda»*. Quien rechaza queda confirmado como alguien que no era de la Orden.
- **No pueden aceptar:** el Exorcista, los Gemelos y la Bestia. Si los invitan, rechazan automáticamente.
- Si invitan al **Durmiente**, acepta solo y despierta: la Orden descubre quién era.

Para el invitado es un dilema real: traicionar y sobrevivir, o morir con honor y dejarle una pista al pueblo.

LA PRIMERA NOCHE ES DISTINTA

No hay muertes. La Orden se reconoce, el Ladrón roba, la Celestina une a los Amantes, y los roles de información reciben sus primeras pistas.

2 · El Amanecer

La app resuelve todo en el orden del capítulo 10 y narra en la Mesa lo que el pueblo ve: quién murió (y su rol, según la opción de revelación), si alguien fue atacado y sobrevivió, quién amaneció amordazado, el Rumor del Pueblo y el **Presagio** del día.

Lo que cada uno descubrió le llega solo a su celular: aparece arriba de todo, en cualquier pestaña, como un aviso dorado **«Tenés una novedad secreta»**; un toque la abre a pantalla completa y «Entendido» la oculta. Después queda guardada en **Mi carta**. Todos reciben una entrada cada noche (aunque sea «La noche fue silenciosa para vos»), así que leerla no delata a nadie.

3 · El Día

Se habla libremente en voz alta y se envían susurros por la app. Es el momento de contar (o inventar) lo que sabés, de presionar y de formar alianzas. Cualquiera puede tocar **«¡A juicio!»** para pedir que se

termine la discusión: la Mesa muestra cuántos lo piden, y el anfitrión abre el juicio cuando la mesa esté lista.

4 · El Juicio

1. **Acusación.** Cualquier jugador vivo puede acusar a otro desde la app. La acusación necesita que otro jugador la **secunde**. Acusar a quien otro ya acusó cuenta como secundarlo. Cada uno tiene una sola acusación sin secundar a la vez: si acusa a otro, la anterior se retira. Puede haber hasta 3 acusados. Al cerrar, las acusaciones sin secundar se descartan.
2. **Defensa.** Cada acusado habla por turno, en voz alta, lo que necesite. La Mesa y los celulares muestran a quién le toca («2 de 3») y el anfitrión pasa al siguiente.
3. **Votación** (simultánea). Cada vivo vota en la app a un acusado o «Perdón», y puede cambiar su voto hasta el cierre. No votar cuenta como Perdón.
4. **Veredicto.** Los votos se muestran a la vista de todos. Es ejecutado el acusado con más votos, siempre que supere a los votos de Perdón. Con empate, nadie muere. Antes de votar, la app muestra en una línea cómo se gana la votación ese día (con el presagio que la cambie) y cuántos votan. El anfitrión deja unos segundos de silencio antes de «Cumplir el veredicto»: es el momento del Juez.

Si nadie fue acusado y secundado, no hay ejecución ese día.

5 · El Ocaso

La app anuncia la ejecución (o que la soga quedó vacía), revela el rol según la opción elegida, resuelve efectos al morir (Cazador, Amantes) y comprueba si algún bando ganó. Si no, cae otra noche.

> **DURACIÓN**
>
> Sin reloj, el ritmo lo pone el grupo. Como referencia, una ronda completa suele llevar entre 8 y 15 minutos, y una partida de 10 jugadores, de 4 a 6 rondas.

6 Susurros, mentiras y pistas falsas

Los susurros

Durante el Día y el Juicio, cada jugador vivo puede enviar hasta **3 susurros**: mensajes privados de hasta 140 caracteres a otro jugador.

- El receptor ve el texto y el nombre del remitente. Nadie más ve el contenido.
- Cuando llega un susurro, el celular del receptor **suena y vibra**. Recibir un susurro no es secreto: lo secreto es lo que dice.
- Los Gemelos pueden susurrarse entre sí sin gastar su límite. Quien está amordazado no puede susurrar.
- La Mesa muestra un contador público («5 susurros cruzaron la plaza hoy»), sin nombres. Que se note que hay conversaciones secretas es parte del juego.
- De noche no hay susurros. La única comunicación nocturna es el canal secreto de la Orden.

Qué se puede hacer

PERMITIDO	PROHIBIDO
• Mentir sobre tu rol, tu bando o lo que viste. • Inventar susurros que «te llegaron». • Hacer pactos y romperlos. • Reenviar o citar (bien o mal) un susurro. • Hablar en voz alta todo lo que quieras de día.	• Mostrar tu pantalla a otro jugador. • Hablar o hacer señas durante la noche. • Mirar el celular de otro. • Hablar si estás amordazado (salvo una frase en tu defensa, si te acusan) o muerto. • Jurar «por fuera del juego» (p. ej. «te lo juro por mi madre»: nadie le cree).

Las fuentes de pistas falsas

En Valdemora la información nunca es del todo segura. Estas son las cosas que pueden engañarte:

FUENTE	QUÉ HACE
Los jugadores	Cualquiera puede mentir sobre cualquier cosa. Es la fuente más común.
Embaucador	Hace que la información sobre un jugador sea falsa esa noche: la Vidente ve lo contrario.
Sumo Sacerdote	Aparece inocente ante la Vidente.
Iluminado	Cree que es la Vidente, pero sus visiones son al azar. Ni él lo sabe.
Falsario	Envía susurros con la firma de otro jugador.
Embalsamador	Cambia el rol que se revela al morir alguien.
Durmiente	Cultista que aparece inocente hasta que despierta.
Convertidos	Alguien del Pueblo pudo haber aceptado la Invitación: conserva su habilidad, pero ahora miente para la Orden. Una «Vidente» confiable puede estar trabajando para el culto.
Mercenario	Fabrica sospechas contra su objetivo, que es inocente.
Huellas en el barro	Presagio: un nombre es verdadero y el otro, al azar.

CONTRAPESOS

Para que el engaño no gane siempre, existen verdades duras: el Sepulturero ve el rol real de los muertos (y, si los mató la Orden, dos nombres de los que uno es la Mano), el presagio Rumor siempre es cierto, el Exorcista no puede ser engañado, los Gemelos se confirman entre sí, quien rechaza la Invitación muere confirmado como leal, y bajo la Luna llena la Vidente ve a través de los disfraces.

Los detalles de ambiente de la crónica («el panadero encontró el horno frío») nunca nombran a nadie y no son pistas. Cuando la crónica nombra a un jugador, es información real.

7 La muerte y las Ánimas

Morir no te saca del juego del todo. Los muertos se convierten en **Ánimas**:

- No pueden hablar, votar, acusar ni usar habilidades (salvo el disparo del Cazador al morir).
- Ven la crónica pública y, en la pestaña **Más allá** de su celular, los roles de todos y lo que pasó en secreto: ahora saben la verdad.
- Una vez por partida pueden enviar un **susurro desde el más allá** a un vivo: anónimo, de hasta 8 palabras, y llega como «Un ánima te susurra…». Puede ser una ayuda… o una venganza. En la **Partida larga** ese susurro es **un solo nombre**, y se recupera cada tres días (ver el capítulo de la Partida larga).
- Siguen ganando o perdiendo con su bando.

VOLVER DE LA MUERTE: EL MILAGRERO Y EL NIGROMANTE

Dos roles pueden abrir una tumba: el **Milagrero** (Pueblo) y el **Nigromante** (Orden). Funcionan igual:

- **Una sola vez por partida**, de noche y desde la segunda noche, eligen a un muerto. Al amanecer ese jugador vive otra vez, con su rol y su bando de siempre. Los usos únicos que ya gastó no se recargan.
- **Nadie lo anuncia.** La Mesa lo sigue mostrando muerto. El Retornado se delata solo cuando pide juicio, acusa, secunda, vota o toca «Mostrarme» (para hablar en voz alta tiene que mostrarse). Un susurro suyo lo delata únicamente ante quien lo recibe.
- **El escondite dura un día.** Mientras está oculto nadie puede acusarlo, dispararle ni susurrarle; pero si no se mostró, al caer la noche su tumba aparece vacía y todos lo saben. De noche ya es un vecino más: la Orden puede ir por él.
- **Cuenta como vivo** desde que vuelve, aunque esté oculto: si la partida no termina cuando «debería», es que alguien volvió.
- **Nadie vuelve dos veces.** Como cada uno tiene un solo uso, en una partida puede haber, como mucho, dos retornos.
- **Quién lo trajo es secreto** hasta el final de la partida. Ni el Retornado lo sabe.
- **El más allá queda velado.** En una partida con Milagrero o Nigromante las Ánimas *no* ven los roles ni la crónica secreta: si no, quien vuelve traería la verdad entera.
- La Sombra puede bloquearlos (no gastan el uso). Si los dos eligen la misma tumba la misma noche, el segundo no gasta el suyo. El lazo de los Amantes se rompe con la muerte: quien vuelve, vuelve libre.

¿Y SI UN ÁNIMA MIENTE?

Puede. Un cultista muerto que conoce todos los roles puede usar su susurro para hundir a un inocente.

8 Bandos y victoria

La app comprueba la victoria cada vez que alguien muere.

QUIÉN	GANA CUANDO...	¿TERMINA LA PARTIDA?
El Pueblo	No queda ningún miembro de la Orden vivo (incluido el Durmiente) ni la Bestia.	Sí
La Orden del Velo	Los cultistas vivos son iguales o más que el resto de los vivos, y la Bestia está muerta. En partida larga solo se cuentan los vecinos libres (capítulo 12).	Sí
La Bestia	Queda sola o con un único jugador vivo.	Sí

QUIÉN	GANA CUANDO...	¿TERMINA LA PARTIDA?
Otros Solitarios	Cumplen su condición personal (ver su rol).	No: su victoria se anota y se celebra al final.

Conversión: quien acepta la Invitación (o es captado por el Reclutador) pasa a la Orden: gana si gana la Orden y pierde su condición anterior. Un Bufón convertido ya no gana siendo ejecutado; un Amante convertido sigue unido a su pareja.

Varios pueden ganar a la vez: si el Pueblo gana y el Bufón fue ejecutado y el Peregrino sigue vivo, ganan los tres. Si todos mueren al mismo tiempo, gana la Orden: El Que Duerme despierta en un pueblo vacío.

Límite de tiempo (opcional, activado por defecto): si tras 8 días (14 en partida larga) ningún bando ganó, la niebla se traga Valdemora y gana la Orden. Esto evita partidas eternas con muchos jugadores.

Terminar antes: el anfitrión puede cortar la partida en cualquier momento con «Terminar partida». Nadie gana, pero se revela todo y la historia queda escrita igual.

9 Los roles

Hay 33 roles. Recordá que, por la Invitación del Velo, cualquier rol del Pueblo o Solitario puede terminar jugando para la Orden. Cada uno indica cuándo actúa, el mínimo de jugadores para incluirlo y su peso de equilibrio. Para empezar, los roles más simples son la Vidente, la Curandera, el Cazador, el Adepto y el Bufón.

El Pueblo

Los vecinos de Valdemora. No conocen a nadie más (salvo los Gemelos). Su fuerza está en compartir información... sin saber en quién confiar.

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL · MÍN. 5 JUG. · PESO +1

No tiene habilidad especial. De noche, como todos, marca a un sospechoso en la app (eso alimenta el Rumor del Pueblo).

Escuchá, compará versiones y presioná a quien se contradice. También podés fingir ser un rol importante para atraer al Culto.

Vidente

CADA NOCHE · MÍN. 5 JUG. · PESO +7

Cada noche (incluida la primera) elige a un jugador vivo y recibe «Es del Culto» o «No es del Culto». En la Partida larga también puede investigar a los presos de la mazmorra: así sabe si conviene pedir su horca o su libertad. Sus visiones quedan en un cuaderno: si muere y se revela como Vidente, las últimas cuatro se publican en la crónica.

El Sumo Sacerdote, el Durmiente (dormido) y la Bestia aparecen como «No es del Culto». El Embaucador puede invertir tu visión. El resultado te llega al amanecer: un aviso dorado arriba de todo en tu celular.

Curandera

CADA NOCHE · MÍN. 5 JUG. · PESO +4

Cada noche elige a un jugador: ese jugador no puede morir por ataques nocturnos (Culto o Bestia). No puede elegir al mismo jugador dos noches seguidas. Puede protegerse a sí misma una sola vez por partida. Si su protegido es atacado, ella se entera de que lo salvó. En la Partida larga, quien está protegido no puede ser marcado; pero una marca ya puesta no la borra.

No protege contra el Exorcismo, la pena de los Amantes ni el disparo del Cazador.

Vigía

CADA NOCHE · MÍN. 6 JUG. · PESO +4

Cada noche elige a un jugador. Al amanecer sabe los nombres de todos los que lo visitaron (cualquiera que lo eligió como objetivo de una habilidad), pero no qué hicieron.

Si vigilás a la víctima del Culto, verás a la Mano que la atacó... o a la Curandera que la salvó.

Rastreador

CADA NOCHE · MÍN. 7 JUG. · PESO +4

Cada noche elige a un jugador. Al amanecer sabe a quién visitó ese jugador esa noche, o «no salió de su casa».

Marcar a un sospechoso NO cuenta como visita. Solo las habilidades.

Sepulturero

CADA NOCHE · MÍN. 7 JUG. · PESO +2

Cada noche elige a un jugador muerto y conoce su rol real, aunque se haya revelado otro (Embalsamador) o la partida oculte los roles. Si a ese jugador lo mató el ritual de la Orden, encuentra además huellas de dos personas: una de ellas fue la Mano (la otra es al azar). El par es siempre el mismo para cada tumba, y el señuelo siempre es alguien vivo. Si el Sepulturero muere, su última lectura se publica en la crónica.

Cada muerto de la Orden te deja una pista a medias. Cruzá los pares de varias tumbas: el nombre que se repite es tu cultista.

Tabernero

CADA NOCHE · MÍN. 7 JUG. · PESO +3

Cada noche elige a un jugador y sabe con quiénes intercambió susurros durante el día (enviados y recibidos). No ve el contenido. Ve los remitentes tal como los vio el receptor.

Ideal para detectar quién coordina en secreto.

Archivista

PRIMERA NOCHE · MÍN. 8 JUG. · PESO +3

En la primera noche la app le muestra dos jugadores y un rol: uno de ellos tiene ese rol (el otro es al azar). El rol mostrado es siempre de un bando distinto del Pueblo si existe alguno disponible.

Tu información es verdadera, pero ambigua. Decidí cuándo y a quién contársela.

Cazador

AL MORIR · MÍN. 6 JUG. · PESO +3

Cuando muere (de día o de noche), elige en su celular a otro jugador vivo, que muere inmediatamente. Si el anfitrión avanza antes de que elija, no dispara.

Revelarte como Cazador disuade ataques... o te pone en la mira.

Alcalde

UNA VEZ, DE DÍA · MÍN. 8 JUG. · PESO +3

Una vez por partida, durante el día, puede revelarse desde la app. La narrativa lo anuncia y desde ese momento su voto vale doble.

Revelarte te convierte en blanco del Culto. Elegí bien el momento.

Juez

UNA VEZ, EN EL JUICIO · MÍN. 9 JUG. · PESO +3

Una vez por partida, tras conocerse el resultado de una votación, puede anularlo en secreto desde su celular, antes de que el anfitrión cumpla el veredicto. Nadie es ejecutado y la narrativa dice: «Una mano invisible cortó la soga».

Salvar a un inocente te da información: si alguien sabía quién era el condenado...

Exorcista

UNA VEZ, DE NOCHE · MÍN. 10 JUG. · PESO +4

Una vez por partida, de noche (desde la segunda), elige a un jugador. Si pertenece a la Orden del Velo (incluido el Sumo Sacerdote y el Durmiente), muere. Si no, no pasa nada y el Exorcista lo sabe. El exorcismo no puede ser evitado por la Curandera.

Es tu bala de plata. Usala con información, no con corazonadas.

Mártir

CADA NOCHE · MÍN. 9 JUG. · PESO +3

Cada noche puede elegir a un jugador. Si ese jugador es atacado esa noche, el ataque recae sobre el Mártir (que todavía puede ser salvado por la Curandera).

Protegé a quien creas que es la Vidente real.

Gemelo (×2)

PASIVA · MÍN. 10 JUG. · PESO +3

Siempre se incluyen dos. Desde el inicio cada Gemelo sabe quién es el otro y que ambos son del Pueblo. Pueden enviarse susurros sin gastar su límite diario.

Dos voces que se confirman son poderosas... si el pueblo les cree.

Iluminado

CADA NOCHE · MÍN. 8 JUG. · PESO −1

ROL TRAMPA. La app le dice que es la Vidente y funciona igual, pero sus visiones son aleatorias (50% «Es del Culto»). Gana con el Pueblo. Descubre la verdad al morir o al final de la partida.

Puede convivir con la Vidente real: dos «Videntes» contradiciéndose es puro caos.

Milagrero

UNA VEZ, DE NOCHE · MÍN. 9 JUG. · PESO +5

Una vez por partida, desde la segunda noche, elige a un jugador muerto: al amanecer ese jugador vuelve a la vida con su rol y su bando (los usos que ya gastó no se recargan). La Mesa no lo anuncia: el Retornado sigue figurando como muerto hasta que pida juicio, acuse, secunde, vote o decida mostrarse; si no lo hace, su tumba aparece vacía al caer la noche. Mientras está oculto nadie puede acusarlo ni dispararle. Nadie vuelve dos veces. Quién lo trajo se revela recién al final de la partida.

No sabés con certeza qué era el muerto: el rol revelado puede ser obra del Embalsamador. Y el que vuelve no vio nada del más allá.

La Orden del Velo

Se conocen entre sí (salvo el Durmiente), tienen un canal secreto de noche y, desde la segunda noche, eligen juntos a una víctima y a la Mano que la ataca.

Adepto

SIN HABILIDAD ESPECIAL · MÍN. 5 JUG. · PESO −6

Miembro básico de la Orden del Velo. Conoce a los demás cultistas y participa del ritual nocturno de muerte.

Fingí un rol del Pueblo que no esté en juego... o que sí esté, para desacreditar al verdadero.

Sumo Sacerdote

PASIVA · MÍN. 7 JUG. · PESO −8

Líder de la Orden. Ante la Vidente aparece como «No es del Culto». Si la Orden empata al elegir víctima o Mano, decide él.

Pedí que la Vidente te investigue: tu inocencia confirmada es tu mejor disfraz.

Embaucador

CADA NOCHE · MÍN. 8 JUG. · PESO −7

Cada noche elige a un jugador. Toda habilidad de información que lo tenga como objetivo esa noche da un resultado falso: la Vidente ve lo contrario, Vigía y Rastreador ven nombres al azar, el Informante y el Sepulturero ven un rol al azar.

Ensuciá a un inocente para que la Vidente lo acuse... o limpiá a un compañero.

Falsario

DE DÍA · MÍN. 9 JUG. · PESO −6

Cada día, hasta 2 de sus susurros pueden enviarse con el nombre de otro jugador vivo como remitente. El receptor no puede distinguirlos de uno real.

Un «te creo, votemos a X» firmado por la Vidente puede cambiar una votación.

Embalsamador

UNA VEZ · MÍN. 10 JUG. · PESO −6

Una vez por partida puede preparar a un jugador (también a sí mismo): cuando ese jugador muera, se revelará públicamente el rol que el Embalsamador eligió (cualquier rol de la lista de la partida). El Sepulturero ve el rol verdadero.

Hacé que un cultista ejecutado aparezca como un rol del Pueblo que esté en la partida: el pueblo se culpará. Si te ves perdido, preparate a vos.

La Mordaza

CADA NOCHE · MÍN. 10 JUG. · PESO −7

Cada noche elige a un jugador. Durante el día siguiente esa persona no puede hablar ni enviar susurros (sí puede pedir, secundar, votar, gesticular y usar habilidades). Si la acusan en el juicio, puede decir una sola frase en su defensa. La narrativa anuncia quién amaneció amordazado. No puede elegir al mismo jugador dos noches seguidas.

Callá a quien tenga información justo el día que la iba a usar.

La Sombra

CADA NOCHE · MÍN. 9 JUG. · PESO −7

Cada noche elige a un jugador. Su habilidad nocturna de esa noche no tiene efecto. La víctima recibe «Algo nubló tu noche» (sabe que fue bloqueada, no por quién).

Bloquear a la Curandera la noche correcta vale una muerte.

Reclutador

UNA VEZ, DE NOCHE · MÍN. 12 JUG. · PESO −9

Una vez por partida, desde la segunda noche, elige a un jugador: la Orden lo invita sin derecho a rechazo. No reemplaza a la víctima de esa noche. Si el objetivo sobrevive a la noche, se une a la Orden conservando su habilidad, y lo sabe. Falla contra Exorcista, Gemelos y la Bestia.

Es la forma de ganarte a quien jamás aceptaría una invitación normal... como la Vidente.

Durmiente

PASIVA · MÍN. 12 JUG. · PESO −5

Pertenece a la Orden pero no conoce a sus miembros ni ellos a él, y aparece como «No es del Culto». Cuando muere el primer cultista, despierta: entra al canal secreto y participa del ritual.

Hasta despertar, jugá como un aldeano más… pero empujá las votaciones contra el Pueblo.

Nigromante

UNA VEZ, DE NOCHE · MÍN. 9 JUG. · PESO −9

Miembro de la Orden. Una vez por partida, desde la segunda noche, elige a un jugador muerto: al amanecer ese jugador vuelve a la vida con su rol y su bando (los usos que ya gastó no se recargan). La Mesa no lo anuncia: el Retornado sigue figurando como muerto hasta que pida juicio, acuse, secunde, vote o decida mostrarse; si no lo hace, su tumba aparece vacía al caer la noche. Mientras está oculto nadie puede acusarlo ni dispararle. Nadie vuelve dos veces. Quién lo levantó se revela recién al final de la partida.

Un hermano que vuelve justo antes de la votación puede darle la paridad a la Orden. Ojo: el que vuelve conserva su bando, no el tuyo.

Solitarios

Forasteros que juegan su propio juego. No conocen a nadie y su victoria no depende de ningún bando.

Bufón

PASIVA · MÍN. 5 JUG. · PESO −1

Gana si es ejecutado por votación. Si muere de cualquier otra forma, pierde. Su victoria no termina la partida. En la Partida larga le alcanza con que el pueblo lo mande a la mazmorra a pedido de otro.

Parecé culpable, pero no demasiado. Un Bufón obvio nunca es ejecutado.

Mercenario

PASIVA · MÍN. 6 JUG. · PESO −2

Al inicio la app le asigna un objetivo (siempre del Pueblo). Gana si su objetivo es ejecutado por votación mientras el Mercenario sigue vivo. Si el objetivo muere de otra forma, el Mercenario se convierte en Bufón. En la Partida larga le alcanza con que el pueblo mande a su objetivo a la mazmorra.

Fabricá sospechas: «anoche lo vi muy nervioso con el celular».

Ladrón

PRIMERA NOCHE · MÍN. 8 JUG. · PESO 0

En la primera noche elige a un jugador y le roba el rol y el bando. La víctima se convierte en Aldeano (o en Adepto, si era del Culto) y se entera al amanecer. Si el Ladrón roba a un cultista, se une a la Orden. Si no roba, queda como Aldeano.

Robar a ciegas es arriesgado: podés terminar del lado que no querías.

La Bestia

CADA NOCHE · MÍN. 12 JUG. · PESO −6

Desde la segunda noche mata a un jugador por noche. Aparece como «No es del Culto». Sobrevive al primer ataque nocturno que reciba (piel dura). Gana si queda sola o con un único jugador vivo. Mientras viva, la Orden no puede ganar por paridad.

El Culto y el Pueblo te quieren muerto. Hacé que se maten entre ellos.

Peregrino

DOS VECES, DE NOCHE · MÍN. 7 JUG. · PESO 0

Tiene dos amuletos: cualquier noche puede usar uno para ser inmune a ataques nocturnos (en la app: elegirse a sí mismo). Gana si está vivo al terminar la partida, gane quien gane.

Ayudá al bando que vaya ganando... y que nadie te quiera ejecutar.

Celestina

PRIMERA NOCHE · MÍN. 9 JUG. · PESO −1

En la primera noche une a dos jugadores (puede incluirse) como Amantes. Cada Amante sabe quién es el otro, pero no su rol. Si uno muere, el otro muere de pena. La Celestina gana si ambos están vivos al final. Si los Amantes son los dos últimos vivos, ganan ellos y la Celestina. Si los Amantes mueren y ella no era uno de ellos, pasa a ganar si llega viva al final.

Unir a un cultista con un aldeano crea la alianza más incómoda del pueblo.

Informante

CADA NOCHE · MÍN. 8 JUG. · PESO −1

Cada noche elige a un jugador y conoce su rol exacto. Gana si está vivo al terminar la partida.

Tu información vale oro. Vendela a quien te garantice protección.

TRES ROLES QUE EN LA APP FUNCIONAN A SU MANERA

- **Embalsamador:** no espera a que alguien muera. Desde su pestaña Ahora *prepara* a un jugador y un rol; cuando ese jugador muera, se revela el rol elegido. Puede cambiarlo o cancelarlo mientras no se haya consumido. (Una ventana de decisión tras cada muerte delataría que hay un Embalsamador.)
- **Peregrino:** de noche ve la misma lista que todos. Si se elige *a sí mismo*, gasta un amuleto; si elige a otro, marca un sospechoso.
- **Exorcista, Reclutador, Milagrero y Nigromante:** actúan desde la segunda noche. En la primera marcan un sospechoso como cualquiera.

10 La noche por dentro: orden e interacciones

Todos eligen su acción al mismo tiempo, pero las acciones se resuelven en este orden. Con la app no hace falta memorizarlo; en modo Narrador, es la guía.

#	QUIÉN	QUÉ PASA
1	**Ladrón · Celestina**	Solo primera noche. El Ladrón roba antes de todo lo demás; la Celestina une a los Amantes.
2	**La Sombra**	Bloquea una habilidad nocturna.

#	QUIÉN	QUÉ PASA
3	**Embaucador · La Mordaza**	Marcan a sus objetivos (información falsa / silencio).
4	**Curandera · Mártir · Peregrino**	Protecciones y redirecciones. (También el talismán del presagio El buhonero.)
5	**Ritual o Invitación de la Orden · La Bestia · Exorcista**	Ataques, sacrificios y conversiones por invitación.
6	**Reclutador · Milagrero · Nigromante**	Invitación irrechazable, si el objetivo sigue vivo. Los que abren tumbas eligen a su muerto: se levanta al amanecer, sin que la crónica lo cuente.
7	**Información**	Vidente, Iluminado, Vigía, Rastreador, Tabernero, Sepulturero, Informante, Archivista.
8	**Consecuencias**	Muertes, Amantes, Cazador, Durmiente despierta, Mercenario → Bufón. Después: Rumor del Pueblo y Presagio.

Conceptos clave

- **Visitar:** elegir a alguien como objetivo de una habilidad nocturna. Marcar a un sospechoso no es visitar. En el ritual de la Orden solo visita la Mano.
- **Ataque nocturno:** el ritual de la Orden y la Bestia. La Curandera, el Mártir y los amuletos del Peregrino los detienen. El Exorcismo no es un ataque: no se puede evitar.
- **Cuando el Mártir muere por otro, la crónica lo dice:** *«El ataque iba dirigido a Ana. Bruno se puso en el medio, y pagó por los dos»*. Todo el pueblo sabe a quién buscaban, y Ana recibe además el aviso en su Bitácora.
- **Bloqueo:** la habilidad de quien fue bloqueado por la Sombra no tiene efecto, pero igual cuenta como visita.

Casos frecuentes

SITUACIÓN	RESULTADO
La Orden ataca a X y la Curandera protege a X.	X sobrevive. La crónica dice que alguien fue atacado anoche, pero sobrevivió.
La Sombra bloquea a la Curandera, que protegía a la víctima.	La protección no ocurre: la víctima muere.
El Mártir cuida a X, la Orden ataca a X y la Curandera protege al Mártir.	El ataque pasa al Mártir, que está protegido. Nadie muere.

SITUACIÓN	RESULTADO
La Orden y la Bestia atacan a la misma persona.	Muere una sola vez. Si estaba protegida, la protección frena ambos ataques (salvo con Luna llena: la Bestia no puede ser frenada).
La Orden ataca a la Bestia.	La primera vez sobrevive (piel dura) y la crónica no lo menciona. La segunda, muere.
El Embaucador marca a X y la Vidente investiga a X.	La Vidente recibe el resultado contrario al real.
El Embaucador marca al Sumo Sacerdote y la Vidente lo investiga.	«Es del Culto»: el doble engaño se cancela y la verdad sale a la luz.
La Orden invita a la Vidente y acepta.	Se une a la Orden y sigue investigando: sus resultados son reales, pero ahora los cuenta (o los inventa) para el culto. Nadie se entera de la conversión.
La Orden invita a X, X rechaza y la Curandera protegía a X.	X muere igual: el sacrificio no se puede evitar.
La Orden invita al Exorcista.	Rechaza automáticamente y es sacrificado.
La Orden invita a la Bestia.	Rechaza. Si conserva su piel dura, la gasta y sobrevive; la crónica dice que alguien rechazó al Velo y sigue vivo.
La Orden invita al Durmiente.	Acepta automáticamente y despierta. La Orden ya sabe quién es.
La Orden invita a uno de los Amantes y acepta.	Se une a la Orden y sigue enamorado: si su pareja muere, muere de pena.
El invitado no responde y el anfitrión toca «Amanecer».	Cuenta como rechazo: es sacrificado.
El Vigía vigila al invitado.	Ve a la Mano, que fue quien llevó la invitación.
El Reclutador elige a X y la Orden mata a X esa noche.	X muere. El reclutamiento falla y no se gasta.
Muere uno de los Amantes.	El otro muere de pena enseguida, aunque esté protegido.
Muere el Cazador de noche.	Dispara al amanecer, antes de la discusión. Elige en su celular; si el anfitrión avanza antes, no dispara.

SITUACIÓN	RESULTADO
El Ladrón roba al Sumo Sacerdote.	El Ladrón pasa a ser Sumo Sacerdote y entra al canal de la Orden. El robado pasa a ser Adepto.
El Juez anula la ejecución del Bufón.	El Bufón no muere y no gana (todavía).
El objetivo del Mercenario muere de noche.	El Mercenario se convierte en Bufón y la app se lo avisa.
La Mordaza calla al Alcalde.	No puede hablar ni revelarse ese día, pero su voto sigue valiendo doble si ya se había revelado.
Muere el primer cultista y hay un Durmiente.	El Durmiente despierta en ese momento: desde el próximo ritual entra al canal y vota con la Orden.
Alguien no eligió nada y el anfitrión cerró la noche.	No actúa esa noche. No se pierde ningún uso único.

11 Presagios: acontecimientos al azar

En Valdemora no todo depende de los jugadores. Cada amanecer, **desde el día 2**, la app sortea un **presagio**: un acontecimiento que nadie eligió y que tuerce las reglas por un rato. Se anuncia en la Mesa junto con la crónica, queda visible en la cabecera de todos los celulares, y no se repite en la misma partida.

Un presagio dura **ese día y la noche siguiente**. Algunos cambian el día (los susurros, el juicio) y otros la noche que viene, así que al anunciarse dan tiempo para planear. Varios favorecen a un bando: saber leerlos es parte del juego.

PRESAGIO	AFECTA	EFECTO	LE CONVIENE A
1. Eclipse	Noche	*A media mañana el sol se apagó como una vela. Los gallos cantaron dos veces.* Esta noche las habilidades de información no funcionan.	Orden
2. Niebla	Día	*La niebla subió del lago y se metió en las casas. No se ve al que camina al lado.* Hoy no se pueden enviar susurros.	Orden
3. Campanas de difuntos	Día	*Las campanas de la iglesia tocan solas desde el alba. Nadie se anima a subir a la torre.* Hoy nadie puede dejar de votar: quien no vote, vota automáticamente al acusado con más votos.	—

PRESAGIO	AFECTA	EFECTO	LE CONVIENE A
4. Luna de cosecha	Día	*Anoche la luna salió enorme y amarilla. Dicen que bajo esa luna nadie firma lo que dice.* Hoy cada jugador puede enviar un susurro anónimo extra.	—
5. Rumor	Día	*Un pescador jura que anoche vio tres sombras cerca del muelle.* Entre estos tres nombres, al menos uno pertenece a la Orden del Velo.	Pueblo
6. Doble horca	Día	*El carpintero trabajó toda la noche: el cadalso amaneció con dos sogas.* Hoy se hacen dos juicios seguidos: pueden ejecutarse hasta dos jugadores.	—
7. Vigilia	Día y noche	*El cura pidió una noche de vela. Habrá antorchas en cada esquina hasta el alba.* Hoy no hay juicio. A cambio, esta noche la Orden no puede matar.	—
8. Velorio	Día	*En el cementerio amanecieron flores frescas sobre tumbas que nadie visita.* Hoy cada Ánima puede enviar un susurro extra.	—
9. Confesión	Día	*Alguien habló en sueños anoche, y las paredes de Valdemora son finas.* Un vecino recibió en privado el rol de otro.	—
10. Huellas en el barro	Día	*Llovió antes del alba y el barro guardó dos pares de pisadas.* Uno de estos dos nombres fue la Mano del Culto anoche.	Pueblo
11. Luna llena nuevo	Noche	*Esta noche la luna sale entera sobre el Lago Negro. Los perros ya están aullando.* Esta noche la Vidente ve a través de los disfraces: el Sumo Sacerdote y el Durmiente no pueden esconderse. Pero la Bestia, si caza, no puede ser detenida por ninguna protección.	Pueblo y Bestia
12. Helada nuevo	Noche	*El lago amaneció duro como piedra. Lo que duerme abajo no escucha a nadie.* Esta noche la Orden no puede invitar a nadie y el Reclutador no puede reclutar.	Pueblo

PRESAGIO	AFECTA	EFECTO	LE CONVIENE A
13. Día de mercado nuevo	Día	*Llegaron los carros del mercado. Entre tanto griterío, ¿quién oye un secreto?* Hoy cada jugador vivo puede enviar 2 susurros más.	—
14. El cuervo nuevo	Día	*Un cuervo blanco se posó en un tejado y no se quiere ir. Nadie se atreve a tocar esa casa.* Hoy un vecino no puede ser acusado.	—
15. El buhonero nuevo	Noche	*Un buhonero cruzó el pueblo antes del alba y dejó algo colgado en una puerta.* Un vecino recibió en secreto un talismán: esta noche ningún ataque puede matarlo. Solo él lo sabe.	—
16. La turba nuevo	Día	*El pueblo amaneció con hambre de soga. En la plaza ya hay antorchas, y es de día.* Hoy el Perdón no cuenta: si hay acusados, el más votado es ejecutado (con empate, nadie).	—
17. Día de guardar nuevo	Día	*Hoy es día santo en Valdemora. Matar en día santo pide más que un puñado de manos.* Hoy, para ejecutar a alguien hacen falta los votos de más de la mitad de los vivos.	—
18. Tormenta nuevo	Noche	*El cielo se puso negro al mediodía. Esta noche no va a quedar un postigo en su lugar.* Esta noche la Sombra, el Embaucador y la Mordaza no pueden usar su habilidad. El ritual de la Orden sí se cumple.	Pueblo

Aclaraciones

- **Eclipse** apaga a Vidente, Iluminado, Vigía, Rastreador, Tabernero, Sepulturero e Informante. Cada uno recibe el aviso en su celular.
- **Rumor** nombra a tres vivos; al menos uno es de la Orden. Siempre es verdadero.
- **Confesión:** un vivo al azar recibe en privado el rol de otro vivo al azar.
- **Huellas en el barro** muestra dos nombres: uno fue la Mano de la Orden anoche; el otro es al azar.
- **Luna llena:** esa noche el Sumo Sacerdote y el Durmiente dormido aparecen como «Es del Culto» ante la Vidente. El Embaucador sigue funcionando (y el Iluminado sigue viendo al azar). La Bestia, que no es de la Orden, sigue apareciendo como «No es del Culto», pero su ataque ignora a la Curandera, al Mártir, los amuletos y el talismán.

- **Helada:** la Orden solo puede matar esa noche. Si el Reclutador elige a alguien, no pasa nada y no gasta su uso.
- **El cuervo:** la crónica dice a quién protege. Ese vecino sí puede acusar, votar y ser atacado de noche.
- **El buhonero:** el talismán le toca a un vivo al azar, de cualquier bando, que lo lee en su Bitácora. Lo protege esa noche de la Orden y de la Bestia; no del Exorcismo ni del sacrificio por rechazar la Invitación.
- **La turba:** basta un voto para ejecutar, si nadie más tiene tantos. Con empate entre acusados, nadie muere.
- **Día de guardar:** cuentan los votos de *todos* los vivos (el Alcalde revelado pesa doble): con 7 vivos hacen falta 4.
- **Tormenta:** la Sombra, el Embaucador y la Mordaza reciben el aviso en su Bitácora; esa noche tampoco cuentan como visita.

RECOMENDACIÓN

Los presagios vienen activados. Si el grupo juega por primera vez, desactivalos en las opciones para las primeras partidas: con los roles ya hay bastante que aprender.

12 Partida larga: la marca y la mazmorra

En la partida normal la Orden mata cada noche y el pueblo puede ahorcar cada día: con pocos jugadores, todo se decide en dos noches. La **Partida larga** es una opción al configurar la partida (la Mesa la propone marcada con 8 jugadores o menos) que frena las muertes de los dos lados por igual, y de paso le da al pueblo más de qué hablar.

	PARTIDA NORMAL	PARTIDA LARGA
La Orden	Elige una víctima y la mata esa misma noche.	Una noche **marca** una casa; la noche siguiente vuelve y mata. Mata, como mucho, una noche de cada dos.
El pueblo	El condenado va a la horca.	El condenado va a la **mazmorra**, que tiene lugar limitado. Recién otro día el pueblo puede mandarlo a la horca... o soltarlo.
Decisiones por día	Una.	Hasta dos: una sobre un preso y un encierro.
Las Ánimas	Un susurro de hasta 8 palabras.	Un susurro de un solo nombre, cada tres días.
Límite de días	8	14

La marca de la Orden

1. **Noche de marca.** La Orden vota como siempre, pero el botón dice «Marcar». La Mano va hasta la casa elegida y pinta en la puerta un ojo de ceniza. Puede marcar desde la **primera noche** (marcar no es matar).
2. **Amanecer.** La crónica lo cuenta a todos: *«La casa de Ana amaneció marcada con el ojo de ceniza de la Orden»*. Ana aparece como **marcada** en la Mesa y en los celulares. Todo el pueblo sabe a quién vienen a buscar.
3. **El día del marcado.** Es el corazón de esta variante: quien lleva la marca no tiene nada que perder. Puede contar todo lo que sabe, y el pueblo tiene un día para decidir a quién creerle.
4. **Noche de cobro.** La marca se cumple sola y el marcado muere (por el ritual). Lo que pasa después depende del tamaño de la mesa:
   - **Con 5 a 8 jugadores,** esa noche la Orden no vota nada, y recién la noche siguiente puede volver a marcar. Mata, como mucho, una noche de cada dos.
   - **Con 9 o más,** esa misma noche la Orden **marca la casa siguiente**. Desde la segunda noche hay un cobro por noche, siempre con un día de aviso.

En una noche de marca la Orden puede, en cambio, **invitar** (si le quedan invitaciones): es una cosa o la otra, igual que en la partida normal. En una noche de cobro, con 5 a 8 jugadores no puede hacer ninguna de las dos; con 9 o más, elige entre marcar o invitar como cualquier otra noche. Con 9 o más, para marcar hace falta una **Mano libre**: los cultistas presos votan, pero alguien tiene que poder salir a pintar la puerta. Con 5 a 8, donde la Orden son uno o dos, la marca se cumple aunque todos estén presos.

La Mordaza no prende sobre el marcado. Quien amanece con la marca conserva la voz: su día es suyo. (La Mordaza recibe el aviso de que falló.)

Con 5 o 6 jugadores no hay Invitación en la Partida larga, salvo que la activen en las opciones: con tan pocos, una sola conversión le daría la partida a la Orden de un golpe.

CÓMO SE SALVA UN MARCADO

- **La Curandera, antes:** si esa noche protege justo a quien la Orden intenta marcar, **la marca no prende**. La crónica dice que alguien quiso pintar una puerta y no pudo, sin nombrar a nadie. Es la misma adivinanza de siempre: ¿a quién van a ir a buscar?
- **La Curandera, después: no.** Una marca ya puesta no la borran sus hierbas. Proteger al marcado la noche del cobro no lo salva (la app se lo avisa). La Curandera tiene que **adelantarse** y adivinar a quién van a marcar: ahí está su juego.
- **El Mártir** puede morir en lugar del marcado. **El Peregrino** marcado puede usar un amuleto. **El talismán del buhonero** también sirve, y la **piel dura de la Bestia** aguanta el cobro.
- Cuando un marcado se salva, la crónica lo dice con nombre: *«La marca en la puerta de Ana amaneció borrada, y Ana sigue con vida»*.

CASOS RAROS

- Si el marcado muere antes del cobro (lo ahorcan, le dispara el Cazador, lo caza la Bestia), la marca se pierde y la Orden vuelve a marcar la noche siguiente.
- **Vigilia:** esa noche la Orden no puede marcar ni cobrar. Una marca ya puesta espera una noche más.
- La **Bestia** no marca: sigue cazando de una. En partida larga es más peligrosa que nunca.

- Quien **rechaza la Invitación** (o no responde) ya no muere esa noche: su casa amanece **marcada**, y esa marca no hay Curandera ni talismán que la impida. Tiene un día para contarle al pueblo que lo quisieron comprar, y la noche del cobro se lo puede salvar como a cualquier marcado.

La mazmorra

En el juicio ya no se acusa «para la horca»: se hacen **pedidos**. Cada pedido necesita quien lo secunde, y puede haber hasta **dos pedidos en firme sobre los presos y dos de encierro** por día: unos no les quitan lugar a los otros. Lo que un preso pide por sí mismo no ocupa lugar.

SOBRE QUIÉN	QUÉ SE PUEDE PEDIR	SI GANA LA VOTACIÓN
Un vecino libre	La mazmorra	Queda preso. No se revela su rol. Cualquiera puede pedir también **su propio encierro** («me entrego»), si otro lo secunda.
Un preso	La horca, **desde su segundo día adentro**	Es ejecutado, con todo lo que eso implica (se revela, el Cazador dispara…).
	La libertad, desde el día siguiente al encierro	Vuelve a su casa, con todas sus habilidades.

La horca espera dos días. A quien encierran el día 3 se lo puede soltar desde el día 4, pero mandarlo a la horca recién desde el día 5. Ese día de espera es el que le da peso al cupo de la mazmorra: el pueblo ya no puede encerrar hoy, ahorcar mañana y encerrar a otro en el mismo lugar. Y a la Orden le da una noche más por cada hermano descubierto.

DOS VOTACIONES, HASTA DOS DECISIONES POR DÍA

Los pedidos se reparten en dos votaciones que se hacen al mismo tiempo, cada una en su parte de la pantalla:

1. **Los presos:** los pedidos de horca o de libertad.
2. **La mazmorra:** los pedidos de encerrar a alguien.

En cada votación cada jugador elige **un** pedido o **no hacer nada**: en la de los presos esa opción se llama **«Mantener»** (siguen presos como están); en la de la mazmorra, **«Nadie va a la mazmorra»**. Es el Perdón de la partida normal, y no votar cuenta igual. Cada votación se cuenta por separado: gana el pedido con más votos, si supera a «no hacer nada»; con empate, no pasa nada. Así, el mismo día el pueblo puede **resolver qué hace con un preso y, además, encerrar a otro vecino**. Nunca dos horcas ni dos encierros el mismo día. Si ese día solo hay pedidos de un tipo, hay una sola votación. Un preso sigue preso todo el tiempo que el pueblo quiera… mientras haya lugar.

EL CUPO DE LA MAZMORRA

JUGADORES AL EMPEZAR	PRESOS QUE ENTRAN
5 a 8	1

JUGADORES AL EMPEZAR	PRESOS QUE ENTRAN
9 a 20	2

El cupo no cambia aunque muera gente. Si la mazmorra está llena y el pueblo encierra a alguien más, **sale el preso que más tiempo lleva adentro**: queda libre, con su voto y su habilidad. La Mesa y los celulares avisan antes de votar quién saldría. Primero se cumple la votación de los presos y después el encierro: si ese mismo día un preso fue ahorcado o liberado, ese lugar ya cuenta como vacío.

Por eso la mazmorra ya no es un depósito de sospechosos: guardar a uno obliga, tarde o temprano, a decidir sobre otro. Y la Orden tiene una jugada nueva: empujar el encierro de un inocente para que un hermano preso salga por la puerta.

QUÉ PUEDE Y QUÉ NO PUEDE HACER UN PRESO

PUEDE

- **Hablar en voz alta**, defenderse, acusar de palabra y mentir como cualquiera.
- Pasar **un susurro por día** (un papel entre los barrotes) y recibir todos los que le manden.
- Señalar a un sospechoso de noche (cuenta para el Rumor).
- **Pedir por sí mismo** en el juicio: su libertad (desde el día siguiente al encierro) o su horca (desde el segundo día). Necesita que alguien libre lo secunde.
- Si es de la Orden: **seguir votando el ritual** y hablando en el canal secreto. La mazmorra no frena a la Orden.

NO PUEDE

- Usar su **habilidad nocturna**.
- Pedir juicio, acusar a otros, secundar ni **votar**.
- Si es el Embalsamador: preparar a alguien.
- Si es de la Orden: ser la Mano (alguien tiene que poder salir a pintar la puerta).
- Si es el Juez: anular un veredicto.

Nadie entra de noche a la mazmorra. Un preso no puede ser elegido por ninguna habilidad nocturna: ni la Curandera lo protege, ni la Bestia lo caza, ni la Orden lo marca o lo invita. Una marca que ya tenía, eso sí, **se cumple igual**: encerrar a un marcado no lo salva.

La excepción es la visión. La Vidente (y el Iluminado, que cree serlo) **sí puede investigar a un preso**: no entra a la celda, lo mira desde afuera. Así sabe si conviene pedir su horca o su libertad. La visión cuenta como visita igual que siempre (un Rastreador que la siga la verá ir hacia la mazmorra).

El **Juez** puede anular en secreto una condena a la mazmorra, igual que una a la horca. Si el mismo día hay dos condenas, elige cuál anula (su anulación sigue siendo una sola por partida). Si anula un encierro, no sale nadie de la mazmorra. **El cuervo** protege de la mazmorra y de la horca, pero no impide pedir la libertad de ese vecino.

La victoria con gente presa

- **La Orden gana por paridad contando solo a los vecinos libres.** Si los cultistas libres igualan o superan al resto de los libres (y la Bestia está muerta), el pueblo ya no puede ganarles una votación: la Orden toma Valdemora. Cada inocente que el pueblo encierra acerca a la Orden a la victoria; soltarlo a tiempo la aleja.
- **Un cultista preso sigue vivo** y sigue votando el ritual. Con 5 a 8 jugadores, para ganar el Pueblo tiene que mandarlo a la horca: encerrarlo no alcanza.
- **Con 9 o más jugadores, si toda la Orden que queda viva está tras la reja, gana el Pueblo** en ese momento (siempre que la Bestia esté muerta): sin una Mano libre el ritual se apaga. No hace falta ahorcarlos. Como en la mazmorra entran pocos, esto solo pasa cuando a la Orden le quedan uno o dos miembros.
- **Si no queda nadie libre** (todos los vivos están presos), la mazmorra se abre sola y todos vuelven a la plaza.
- **Al Bufón le alcanza con la mazmorra:** gana en cuanto el pueblo lo encierra a pedido de otro (si se entrega solo, no cuenta). Sigue en juego como preso, y su victoria no termina la partida.
- **Al Mercenario también:** gana cuando el pueblo manda a su objetivo a la mazmorra mientras él sigue vivo.

Las Ánimas en la partida larga

La partida larga tiene más días, y por lo tanto más muertos con tiempo para hablar. Como las Ánimas ven todos los roles, ocho palabras alcanzan para entregar a toda la Orden. Por eso acá el susurro desde el más allá es **un nombre y nada más**: el Ánima elige a quién se lo manda y qué nombre dice (el de cualquier jugador, vivo o muerto). Sigue siendo anónimo. Después de usarlo, el Ánima lo recupera **tres días más tarde** (si lo usa el día 4, vuelve a tenerlo el día 7): los muertos no se callan, pero tampoco dictan la partida.

Quien lo recibe tiene que interpretarlo: ¿«desconfiá de este» o «protegé a este»? ¿Me lo manda un vecino muerto o un cultista muerto? Un nombre suelto es una pista, no una sentencia.

CONSEJOS

Para el pueblo: la mazmorra es una pregunta, no una sentencia. Encerrá al sospechoso, mirá qué pasa esa noche y decidí al otro día. Pero contá los libres y mirá quién saldría antes de votar. **Para la Orden:** pedir la libertad de un hermano preso te delata; conviene más que el pueblo encierre a otro y la mazmorra lo escupa sola. Y elegí bien a quién marcás: le estás regalando un día entero para hablar.

13 La crónica y la historia de la partida

La app no solo arbitra: **narra**. Todo lo que pasa a la vista del pueblo queda escrito en la **Crónica de Valdemora**, que se lee en la Mesa y en la pestaña Pueblo de cada celular («Lo que pasó»). Cada hecho tiene muchas formas de contarse, así que dos partidas nunca se leen igual.

- **Cada amanecer** abre con el día y un detalle del pueblo («Los cuervos se juntaron en el techo de la taberna y no se van»), y sigue con las muertes, los ataques frustrados, las mordazas, el Rumor y el

Presagio.

- **Cada muerte** se cuenta según cómo fue (el ritual, la Bestia, el sacrificio, el exorcismo, la horca, la pena de amor, la bala del Cazador). Si la partida revela los roles, se agrega lo que dejó atrás: *«Era Vidente. Sus cartas quedaron desparramadas boca arriba»*.
- **El juicio** queda registrado: quién señaló a quién y quién lo secundó, cómo se contaron las manos, y si la soga acertó o el pueblo ahorcó a uno de los suyos.
- **Cada día cierra** con cuántos susurros cruzaron la plaza y cuántos vecinos quedan en pie.

> ¿ES UNA PISTA O ES AMBIENTE?
>
> Regla simple: si la crónica **nombra a un jugador**, es información real y pública (una muerte, una mordaza, el Rumor, una acusación). Si no nombra a nadie, es ambiente.

La historia de la partida

Cuando la partida termina, la Mesa muestra la **Gran Revelación** (quién era quién y qué pasó en la oscuridad, paso a paso) y ofrece **«Leer la historia completa»**. Es la partida entera escrita como un cuento, con título propio:

- un **prólogo** que presenta al pueblo y a quienes llevaban el sello del Velo;
- un **capítulo por cada noche y cada día**: lo que el pueblo vio, lo que nadie vio (cada habilidad, cada engaño), lo que la Orden dijo en su canal, cada susurro con su remitente verdadero y cómo votó cada uno;
- un **epílogo** con el desenlace y qué fue de cada vecino.

Los jugadores también la abren desde su celular. Se puede imprimir o guardar como PDF para conservarla: la historia vive en la base de datos de la app y se pierde si se borran las partidas.

Partidas pasadas. En la portada, el botón **«Partidas pasadas»** abre el archivo: la lista de todas las partidas terminadas, de la más reciente a la más vieja, con su título, la fecha, cuántos jugaron y quién ganó. Tocando una se lee su historia.

14 La app: Mesa y celular

La Mesa (pantalla común)

- **Antes de empezar:** el QR y el código de 4 letras para entrar, la lista de jugadores y el constructor de partida (roles, medidor de equilibrio, opciones).
- **Durante la partida:** la fase, la crónica, la ronda de jugadores, los acusados y los votos. Nunca muestra secretos.
- **El botón grande** hace avanzar la fase, y dice qué viene. Junto al título, el contador de cuántos ya eligieron, votaron o piden juicio. Una línea de ayuda recuerda qué esperar en cada fase.
- **QR de reingreso:** tocar a un jugador genera un QR (visible 20 segundos) para que vuelva a entrar si cambió de celular. Queda anotado en la crónica.
- **Terminar partida** corta la partida y revela todo.

El celular

PESTAÑA	QUÉ HAY
Ahora	Lo que te toca hacer en esta fase, una sola cosa por vez. La cabecera dice siempre, en una frase, qué hay que hacer.
Mi carta	Tu carta (se muestra y se oculta con un toque) y **«Lo que sé»**, tu Bitácora: todo lo que averiguaste o te pasó, noche por noche.
Mensajes	Los susurros: el formulario para enviar y, debajo, los que enviaste y recibiste (lo más nuevo arriba).
Orden	Solo cultistas: compañeros, voto del ritual y canal secreto.
Pueblo	Tres secciones: *Jugadores* (quién vive, con un renglón de notas personales que queda solo en tu celular), *Lo que pasó* (la crónica pública completa) y *Roles* en juego.
Más allá	Solo Ánimas (reemplaza a Ahora): todos los roles y la crónica secreta (salvo que haya Milagrero o Nigromante: entonces el más allá está velado).

Avisos, sonido y vibración

- Lo pendiente aparece como un **aviso fijo arriba de todo**, en cualquier pestaña, y no se va solo: «Tenés una novedad secreta — Leer», «Te llegó un susurro — Leer». Un toque lleva directo a lo nuevo. Las pestañas con algo nuevo muestran además un punto rojo.
- Las novedades secretas se abren a pantalla completa y se ocultan con «Entendido». Quedan guardadas en Mi carta.
- El celular **suena y vibra** en dos casos: al recibir un susurro y en cada cambio de fase (igual en todos los celulares). La campana de la cabecera los silencia.
- La Bitácora y el canal de la Orden avisan con cartel pero **en silencio**, y la Invitación del Velo no avisa de ningún modo: un celular que vibra solo, de noche, delataría a su dueño.
- Los iPhone no vibran desde una página web (solo suenan). Hay que haber tocado la pantalla una vez para que el navegador deje sonar.

Jugar de nuevo

Para otra partida alcanza con tocar «Nueva partida»: no hace falta borrar nada, y las partidas terminadas quedan guardadas en «Partidas pasadas». En la portada, desde la computadora que corre la app, el botón **«Borrar todas las partidas»** vacía la base de datos (y con ella, las historias guardadas).

15 Valdemora en línea: partidas sin anfitrión

Además de la mesa de siempre, Valdemora se juega **por internet**, desde la app (Android, iOS o el navegador). Las reglas son las mismas; lo que cambia es que **no hay anfitrión**: cada partida tiene su

propio reloj y avanza sola.

Crear o encontrar una partida

- **Privada:** se entra con el código (ocho caracteres, como `K7QM-3XRA`) o con el enlace que comparte quien la creó.
- **Pública:** aparece en el listado de partidas abiertas, con su idioma, su ritmo y su **zona horaria**. Los horarios se muestran en la hora de la partida y en la tuya, y la app avisa antes de entrar si la votación te cae de madrugada.
- Juegan de 5 a 200. Con más de 20, el reparto mantiene las proporciones (la Orden, cerca de uno de cada cinco) y algunos roles del Pueblo y de la Orden aparecen más de una vez.
- Una pública arranca sola al llenarse o a la hora programada. Si a esa hora no llegan a cinco, se pospone un día; si tampoco, se cancela.

El ritmo

RITMO	NOCHE	DÍA	PARA QUÉ
Diario	De las 22 a las 9, hora de la partida	De las 9 a las 22	Un día del juego es un día real: una partida dura semanas.
Medio día	12 horas	12 horas	Partidas de varios días.
Rápido	15 minutos	30 minutos	Jugar en una tarde.
Relámpago	3 minutos	8 minutos	Probar, o jugar en vivo por llamada.
Personalizado	Como el Diario, con los horarios que elija quien crea la partida		Grupos con otros horarios.

El día se reparte entre la discusión (algo más de la mitad), los pedidos, las defensas y la votación. En el ritmo Diario la votación cierra cerca de las 21:30 y la noche cae a las 22.

Cuándo avanza una fase

- **Al vencer su plazo.** El celular muestra la cuenta regresiva.
- **Antes, si ya nadie tiene nada que hacer:** todos votaron, todos eligieron de noche, el acusado terminó su defensa. La excepción es la noche del ritmo Diario, que dura siempre hasta el amanecer.
- **«Pedir juicio ya»:** si lo pide más de la mitad de los vecinos libres, la discusión termina y empiezan los pedidos.
- **«Más tiempo»:** una vez por día, si lo pide más de la mitad, la discusión se alarga una cuarta parte.
- Quien creó la partida puede **pausarla** (hasta 48 horas en total). No puede avanzar las fases a mano.

La **Invitación del Velo** dura un tramo fijo al final de cada noche (una hora en el ritmo Diario), haya o no invitación: así nadie puede deducir si la hubo.

La plaza escrita

En línea la discusión es por escrito: la pestaña **Plaza** es un chat que leen todos. Se abre al amanecer y calla de noche; las Ánimas y el amordazado no escriben, el preso sí. Hay un tope de 25 frases por jugador y por día. No hay mensajes privados: para eso están los susurros. En la mesa presencial la plaza escrita es una opción más, apagada por defecto.

Ausentes

Una partida de semanas no puede trabarse por alguien que dejó de entrar. Quien pasa **dos días** sin abrir la partida figura como ausente; a los **tres**, se va del pueblo al caer la noche: cuenta como una muerte (se revela según la opción de la partida), pero no como una condena, así que no le sirve ni al Bufón ni al Mercenario. Lo mismo pasa con quien abandona. Quien no elige de noche simplemente no actúa, y quien no vota cuenta como Perdón, igual que en la mesa.

Idiomas, avisos y convivencia

- Cada jugador lee la narración, su bitácora y los roles en **su idioma** (español, inglés o portugués), y todos leen la misma escena. Lo que escriben los jugadores no se traduce.
- La narración nombra a cada uno como eligió en su perfil (él, ella o sin género).
- El celular avisa cuando cae la noche, amanece, empieza la votación, te acusan o te llega un susurro. Los avisos de fase son idénticos para todos y nunca dicen nada secreto.
- Se puede **silenciar** a un jugador (dejás de leer lo que escribe) y **reportar** un mensaje. Los insultos se tapan solos.

16 Partidas sugeridas

Configuraciones para empezar a jugar ya. Para cantidades intermedias, la app completa sola la más cercana respetando la tabla del capítulo 4 (por ejemplo, para 9 jugadores: la de 8 más un Peregrino).

JUG.	PUEBLO	ORDEN DEL VELO	SOLITARIOS	PESO
5	Vidente, Curandera, Aldeano	Adepto	Bufón	+5
6	Vidente, Curandera, Aldeano ×2	Adepto	Mercenario	+5
7	Vidente, Curandera, Vigía, Aldeano	Sumo Sacerdote, Adepto	Bufón	+1
8	Vidente, Curandera, Cazador, Tabernero, Aldeano	Sumo Sacerdote, Embaucador	Mercenario	+1
10	Vidente, Curandera, Vigía, Sepulturero, Alcalde, Aldeano	Sumo Sacerdote, Falsario, La Mordaza	Bufón	−1

JUG.	PUEBLO	ORDEN DEL VELO	SOLITARIOS	PESO
12	Vidente, Curandera, Rastreador, Cazador, Juez, Iluminado, Tabernero	Sumo Sacerdote, Embaucador, La Sombra	Mercenario, Celestina	−2
15	Vidente, Curandera, Vigía, Rastreador, Sepulturero, Alcalde, Exorcista, Gemelo ×2	Sumo Sacerdote, Embaucador, Falsario, Reclutador	Bufón, Informante	+2
20	Vidente, Curandera, Vigía, Rastreador, Sepulturero, Tabernero, Archivista, Cazador, Alcalde, Juez, Mártir, Iluminado	Sumo Sacerdote, Embaucador, La Mordaza, Embalsamador, Durmiente	La Bestia, Mercenario, Celestina	−4

Variantes temáticas

«PRIMERA VEZ» (6–9)

Solo Vidente, Curandera, Cazador, Aldeanos, Adeptos y Bufón. Revelación completa. Sin presagios.

«NADIE ES LO QUE PARECE» (10+)

Sumá Iluminado, Embaucador, Falsario y Embalsamador. Usá Velo total. Ideal para grupos que aman discutir.

«LA CACERÍA» (14+)

Incluí la Bestia, Cazador, Mártir y Exorcista. Partidas violentas y rápidas; si sale la Luna llena, peor.

«CONSPIRACIÓN» (12+)

Reclutador, Durmiente, Tabernero, Celestina y Ladrón. Los bandos cambian en plena partida.

17 Jugar sin la app: modo Narrador

Sin la app, una persona hace de **Narrador** (no juega) y usa las cartas y el Grimorio del capítulo 19.

Preparación

1. Imprimí y recortá las cartas de los roles elegidos. El Iluminado recibe una carta de Vidente: el Narrador anota en el Grimorio quién es en realidad.
2. Mezclá y repartí boca abajo. Cada jugador mira su carta en secreto y la deja boca abajo frente a sí.
3. El Narrador anota en el Grimorio quién tiene cada rol.
4. Si hay Mercenario, el Narrador le indica en secreto su objetivo tocándolo en el hombro (o con un papel).

Guion de la noche

«Cae la noche sobre Valdemora. Todos cierran los ojos.» (Golpeá la mesa suavemente durante la noche para tapar ruidos.)

Primera noche:

- «Ladrón, abrí los ojos y señalá a quién robás.» → mostrale la carta robada.
- «Celestina, señalá a dos Amantes.» → tocá a los Amantes; ellos abren los ojos y se miran.
- «Orden del Velo, abran los ojos y reconózcanse.» (El Durmiente no.)
- «Gemelos, abran los ojos y reconózcanse.»
- «Archivista, abrí los ojos.» → señalale a dos jugadores y mostrale la carta del rol.

Cada noche, en orden (llamá también a roles muertos o ausentes, y esperá unos segundos, para no delatar quién está en juego):

Sombra → Embaucador → Mordaza → Curandera → Mártir → Peregrino → Orden del Velo (eligen víctima por señas; la Mano levanta el pulgar; si quieren *invitar*, cruzan los dedos sobre el pecho) → Bestia → Exorcista → Reclutador → Vidente / Iluminado (pulgar arriba: no es del Culto; abajo: es del Culto) → Vigía → Rastreador → Tabernero → Sepulturero → Informante.

«Sale el sol. Todos abren los ojos.»

Adaptaciones sin app

ELEMENTO	CÓMO SE JUEGA EN PAPEL
Ritmo	Igual que con la app: no hay reloj. El Narrador pasa de fase cuando la mesa está lista.
Rumor del Pueblo	Se omite.
Susurros	Cada jugador puede escribir 1 papelito por día y dárselo al Narrador, que lo entrega doblado. El Falsario puede pedir que se entregue firmado con otro nombre.
Acusación y voto	Se acusa en voz alta y otro debe secundar. Para votar, a la cuenta de tres todos señalan a un acusado o cruzan los brazos (Perdón).
Juez	Tras el veredicto, todos cierran los ojos y el Narrador pregunta: «Juez, ¿anulás?».
Embalsamador	Tras cada muerte, todos cierran los ojos y el Narrador pregunta: «Embalsamador, ¿qué carta muestro?». Lo pregunta siempre, haya o no Embalsamador.

ELEMENTO	CÓMO SE JUEGA EN PAPEL
Muerte	El Narrador revela la carta según la opción elegida. Las Ánimas pueden pasarle al Narrador un papelito de 8 palabras, una vez por partida.
Iluminado	Cuando «la Vidente» es llamada, ambos abren los ojos por separado: el Narrador llama dos veces («Vidente…» y, más tarde, «Vidente, de nuevo…»). Al Iluminado le responde tirando una moneda en secreto.
Invitación	Si la Orden invita, el Narrador dice «Orden, cierren los ojos», toca dos veces el hombro del invitado y le susurra: «La Orden te invita. Pulgar arriba: aceptás. Abajo: rechazás». Si acepta, después dice «Orden del Velo, abran los ojos» y el nuevo miembro los abre con ellos. Si rechaza, muere al amanecer y se anuncia el rechazo. Para no delatar, el Narrador recorre la ronda todas las noches.
Tabernero	El Narrador lleva en el Grimorio quién mandó papelitos a quién.
Presagios	Opcional: desde el día 2, sacar un papelito numerado del 1 al 18 cada amanecer, sin reponer. Donde el presagio pide un jugador al azar (Confesión, El cuervo, El buhonero, el segundo nombre de Huellas en el barro), el Narrador lo sortea con otra tanda de papelitos.
Crónica e historia	El Narrador improvisa la narración. El Grimorio completo hace de historia de la partida.

18 Referencia rápida

RONDA

① Noche: acción secreta. Silencio.
② Amanecer: crónica, muertes, rumor, presagio.
③ Día: discusión + 3 susurros.
④ Juicio: acusar + secundar → defensa por turno → voto.
⑤ Ocaso: ejecución, efectos, ¿victoria?

Sin reloj: avanza el anfitrión. Quien no eligió, no actúa.

VICTORIA

Pueblo: sin cultistas ni Bestia.
Orden: cultistas ≥ resto y sin Bestia.
Bestia: sola o con uno.
Solitarios: su condición; no cortan la partida.

EJECUCIÓN

Muere el acusado con más votos si supera a «Perdón». Empate: nadie. No votar = Perdón. Alcalde revelado: voto doble.

La turba: el Perdón no cuenta. **Día de guardar:** más de la mitad de los vivos.

MUERTE

Ánima: no habla ni vota. Ve todos los roles. Un susurro anónimo de 8 palabras en toda la partida.

PROHIBIDO

Mostrar la pantalla · Hablar de noche · Hablar amordazado (salvo una frase de defensa) o muerto · Mirar celulares ajenos.

PRIMERA NOCHE

Sin muertes. La Orden se reconoce. Ladrón, Celestina, Archivista. Información para todos.

INVITACIÓN DEL VELO

1 por partida (2 con 13+), en lugar de matar. Acepta: se une a la Orden con su habilidad, en secreto. Rechaza o no responde: sacrificado sin protección posible, y se anuncia. Inmunes: Exorcista, Gemelos, Bestia.

PRESAGIOS

Uno por amanecer desde el día 2, sin repetir. Dura ese día y la noche siguiente.

Todos los roles de un vistazo

ROL	BANDO	RESUMEN	MÍN.	PESO
Aldeano	El Pueblo	No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.	5	+1
Vidente	El Pueblo	Cada noche elegí a un jugador: sabrás si es del Culto o no.	5	+7
Curandera	El Pueblo	Cada noche protegé a un jugador de los ataques nocturnos. No al mismo dos noches seguidas.	5	+4
Vigía	El Pueblo	Cada noche vigilá a un jugador: sabrás quiénes lo visitaron.	6	+4
Rastreador	El Pueblo	Cada noche seguí a un jugador: sabrás a quién visitó.	7	+4

ROL	BANDO	RESUMEN	MÍN.	PESO
Sepulturero	El Pueblo	Cada noche elegí a un muerto: conocerás su rol verdadero y, si lo mató la Orden, dos nombres: uno es la Mano.	7	+2
Tabernero	El Pueblo	Cada noche elegí a un jugador: sabrás con quién intercambió susurros hoy.	7	+3
Archivista	El Pueblo	Primera noche: verás dos jugadores y un rol. Uno de los dos tiene ese rol.	8	+3
Cazador	El Pueblo	Cuando morís, elegí a otro jugador: muere con vos.	6	+3
Alcalde	El Pueblo	Una vez por partida, revelate públicamente: desde entonces tu voto vale doble.	8	+3
Juez	El Pueblo	Una vez por partida, anulá en secreto una ejecución.	9	+3
Exorcista	El Pueblo	Una vez por partida, exorcizá a un jugador: si es del Culto, muere.	10	+4
Mártir	El Pueblo	Cada noche elegí a un jugador: si lo atacan, morís en su lugar.	9	+3
Gemelo	El Pueblo	Conocés a tu Gemelo desde el inicio. Ambos son del Pueblo.	10	+3
Iluminado	El Pueblo	Cree ser la Vidente; sus visiones son al azar.	8	−1
Milagrero	El Pueblo	Una vez por partida, de noche, traé a un muerto de vuelta a la vida. Nadie sabrá que fuiste vos.	9	+5
Adepto	Orden	Conocés a la Orden. Cada noche, junto con ellos, elegís a la víctima.	5	−6
Sumo Sacerdote	Orden	Aparecés como «No es del Culto» ante la Vidente. Desempatás la elección de víctima.	7	−8
Embaucador	Orden	Cada noche elegí a un jugador: toda información sobre él esa noche será falsa.	8	−7
Falsario	Orden	Hasta 2 susurros por día pueden llevar la firma de otro jugador.	9	−6

ROL	BANDO	RESUMEN	MÍN.	PESO
Embalsamador	Orden	Una vez por partida, elegí qué rol se revela cuando muere alguien.	10	−6
La Mordaza	Orden	Cada noche elegí a un jugador: mañana no podrá hablar ni susurrar (si lo acusan, una sola frase en su defensa).	10	−7
La Sombra	Orden	Cada noche elegí a un jugador: su habilidad nocturna no tiene efecto.	9	−7
Reclutador	Orden	Una vez por partida, la Orden hace una invitación extra que no se puede rechazar.	12	−9
Durmiente	Orden	Sos de la Orden, pero no sabés quiénes son y ellos no saben quién sos.	12	−5
Nigromante	Orden	Una vez por partida, de noche, levantá a un muerto de su tumba. Nadie sabrá que fuiste vos.	9	−9
Bufón	Solitarios	Ganás si el pueblo te ejecuta por votación.	5	−1
Mercenario	Solitarios	Tenés un objetivo secreto. Ganás si lo ejecutan por votación mientras vivís.	6	−2
Ladrón	Solitarios	Primera noche: robá el rol de un jugador. Él queda como Aldeano (o Adepto).	8	0
La Bestia	Solitarios	Desde la 2ª noche, matás a uno por noche. Ganás si quedás solo o con un único jugador.	12	−6
Peregrino	Solitarios	Tenés 2 amuletos para protegerte de noche. Ganás si estás vivo al final.	7	0
Celestina	Solitarios	Primera noche: uní a dos jugadores como Amantes. Ganás si ambos llegan vivos al final.	9	−1
Informante	Solitarios	Cada noche conocés el rol de un jugador. Ganás si sobrevivís hasta el final.	8	−1

19 Cartas para imprimir y Grimorio

Para el modo Narrador, o como referencia sobre la mesa. Recortar por la línea punteada (63 × 88 mm). Hay seis Aldeanos, tres Adeptos, dos Gemelos y dos Videntes: la segunda es para el Iluminado.

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Aldeano

SIN HABILIDAD ESPECIAL

No tenés habilidad. Tu voz, tu voto y tu olfato son tus armas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Vidente

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: sabrás si es del Culto o no.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Vidente

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: sabrás si es del Culto o no.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Curandera

CADA NOCHE

Cada noche protegé a un jugador de los ataques nocturnos. No al mismo dos noches seguidas.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora · mín. 5 jugadores

EL PUEBLO

Vigía

CADA NOCHE

Cada noche vigilá a un jugador: sabrás quiénes lo visitaron.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 6 jugadores

EL PUEBLO

Rastreador

CADA NOCHE

Cada noche seguí a un jugador: sabrás a quién visitó.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 7 jugadores

EL PUEBLO

Sepulturero

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un muerto: conocerás su rol verdadero y, si lo mató la Orden, dos nombres: uno es la Mano.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 7 jugadores

EL PUEBLO

Tabernero

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: sabrás con quién intercambió susurros hoy.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 7 jugadores

EL PUEBLO

Archivista

PRIMERA NOCHE

Primera noche: verás dos jugadores y un rol. Uno de los dos tiene ese rol.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 8 jugadores

EL PUEBLO

Cazador

AL MORIR

Cuando morís, elegí a otro jugador: muere con vos.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 6 jugadores

EL PUEBLO

Alcalde

UNA VEZ, DE DÍA

Una vez por partida, revelate públicamente: desde entonces tu voto vale doble.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 8 jugadores

EL PUEBLO

Juez

UNA VEZ, EN EL JUICIO

Una vez por partida, anulá en secreto una ejecución.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 9 jugadores

EL PUEBLO

Exorcista

UNA VEZ, DE NOCHE

Una vez por partida, exorcizá a un jugador: si es del Culto, muere.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 10 jugadores

EL PUEBLO

Mártir

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: si lo atacan, morís en su lugar.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 9 jugadores

EL PUEBLO

Gemelo

PASIVA

Conocés a tu Gemelo desde el inicio. Ambos son del Pueblo.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 10 jugadores

EL PUEBLO

Gemelo

PASIVA

Conocés a tu Gemelo desde el inicio. Ambos son del Pueblo.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 10 jugadores

EL PUEBLO

Milagrero

UNA VEZ, DE NOCHE

Una vez por partida, de noche, traé a un muerto de vuelta a la vida. Nadie sabrá que fuiste vos.

Objetivo: que no quede vivo ningún miembro de la Orden (ni la Bestia).

Valdemora — mín. 9 jugadores

LA ORDEN DEL VELO

Adepto

SIN HABILIDAD ESPECIAL

Conocés a la Orden. Cada noche, junto con ellos, elegís a la víctima.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 5 jugadores

LA ORDEN DEL VELO

Adepto

SIN HABILIDAD ESPECIAL

Conocés a la Orden. Cada noche, junto con ellos, elegís a la víctima.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 5 jugadores

LA ORDEN DEL VELO

Adepto

SIN HABILIDAD ESPECIAL

Conocés a la Orden. Cada noche, junto con ellos, elegís a la víctima.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 5 jugadores

LA ORDEN DEL VELO

Sumo Sacerdote

PASIVA

Aparecés como «No es del Culto» ante la Vidente. Desempatás la elección de víctima.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 7 jugadores

LA ORDEN DEL VELO

Embaucador

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: toda información sobre él esa noche será falsa.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 8 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

Falsario

DE DÍA

Hasta 2 susurros por día pueden llevar la firma de otro jugador.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 9 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

Embalsamador

UNA VEZ

Una vez por partida, elegí qué rol se revela cuando muere alguien.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 10 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

La Mordaza

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: mañana no podrá hablar ni susurrar (si lo acusan, una sola frase en su defensa).

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 10 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

La Sombra

CADA NOCHE

Cada noche elegí a un jugador: su habilidad nocturna no tiene efecto.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 9 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

Reclutador

UNA VEZ, DE NOCHE

Una vez por partida, la Orden hace una invitación extra que no se puede rechazar.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 12 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

Durmiente

PASIVA

Sos de la Orden, pero no sabés quiénes son y ellos no saben quién sos.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 12 jugadores

LA ORDEN DEL VELO ◉

Nigromante

UNA VEZ, DE NOCHE

Una vez por partida, de noche, levantá a un muerto de su tumba. Nadie sabrá que fuiste vos.

Objetivo: que la Orden iguale o supere en número al resto de los vivos.

Valdemora — mín. 9 jugadores

SOLITARIOS ✦

Bufón

PASIVA

Ganás si el pueblo te ejecuta por votación.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 5 jugadores

SOLITARIOS ✦

Mercenario

PASIVA

Tenés un objetivo secreto. Ganás si lo ejecutan por votación mientras vivís.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 6 jugadores

SOLITARIOS ✦

Ladrón

PRIMERA NOCHE

Primera noche: robá el rol de un jugador. Él queda como Aldeano (o Adepto).

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 8 jugadores

SOLITARIOS ✦

La Bestia

CADA NOCHE

Desde la 2ª noche, matás a uno por noche. Ganás si quedás solo o con un único jugador.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 12 jugadores

SOLITARIOS ✦

Peregrino

DOS VECES, DE NOCHE

Tenés 2 amuletos para protegerte de noche. Ganás si estás vivo al final.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 7 jugadores

SOLITARIOS ✦

Celestina

PRIMERA NOCHE

Primera noche: uní a dos jugadores como Amantes. Ganás si ambos llegan vivos al final.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 9 jugadores

SOLITARIOS ✦

Informante

CADA NOCHE

Cada noche conocés el rol de un jugador. Ganás si sobrevivís hasta el final.

Objetivo: el tuyo propio. Tu victoria no depende de ningún bando.

Valdemora — mín. 8 jugadores

REFERENCIA · LA ORDEN DEL VELO ◉

La Invitación

1 VEZ POR PARTIDA · 2 CON 13+

En lugar de matar, la Orden invita a alguien a unirse.

Acepta: se une con su habilidad, en secreto.
Rechaza: es sacrificado y todos lo saben.

No pueden aceptar: Exorcista, Gemelos y Bestia.

Valdemora — ☐☐

Grimorio del Narrador

Para el modo sin app. Anotá rol real, estado y acciones de cada noche. Fotocopiá esta hoja para cada partida.

#	JUGADOR	ROL REAL	N1	N2	N3	N4	N5	N6	MUERE
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Notas: objetivo del Mercenario _____ · Amantes _____ / _____ · Iluminado _____ · Invitaciones de la Orden ☐ ☐ · Convertidos _____ · Presagios que salieron _____ · Usos únicos: Alcalde ☐ Juez ☐ Exorcista ☐ Embalsamador ☐ Reclutador ☐ Milagrero ☐ Nigromante ☐ Curandera a sí misma ☐ Peregrino ☐☐ · Ánimas que ya susurraron: _____

20 Qué cambió desde la versión 1.1

TEMA	ANTES (V1.1)	AHORA (V1.7)
Reloj	Cada fase tenía cuenta regresiva (noche 60 s, discusión 5 min, acusación 90 s, defensa 30 s, voto 20 s).	No hay reloj. Las fases avanzan solo con el botón de la Mesa. Quien no eligió cuando se avanza, no actúa.
Fin de la discusión	Terminaba sola si más de la mitad tocaba «¡A juicio!».	«¡A juicio!» es un pedido: la Mesa muestra cuántos lo piden y el anfitrión decide.
Defensa	30 segundos por acusado.	Por turno, sin límite; el anfitrión pasa al siguiente.
Invitación	20 segundos para responder, con 20 segundos fijos de «La noche se alarga...».	Sin tiempo fijo: se responde hasta que el anfitrión toca «Amanecer» (que espera unos veinte segundos todas las noches).
Cazador · Juez	30 y 10 segundos para decidir.	Deciden hasta que el anfitrión avance.
Embalsamador	Elegía al morir alguien.	Prepara de antemano a un jugador y un rol.
Exorcista	Cualquier noche.	Desde la segunda noche.
Presagios	10, desactivados por defecto.	18, activados por defecto. Nuevos: Luna llena, Helada, Día de mercado, El cuervo, El buhonero, La turba, Día de guardar y Tormenta.
Narrativa	Una frase por hecho.	Crónica mucho más rica (ambiente, epitafios, el juicio contado, cierre del día) y, al final, la partida entera escrita como una historia.
Novedades privadas	Había que buscarlas en la Bitácora.	Aparecen en la pestaña Acción («Solo para vos»), con cartel de aviso.

TEMA	ANTES (V1.1)	AHORA (V1.7)
Avisos	Sin sonido.	Sonido y vibración al recibir un susurro y en cada cambio de fase.
Susurros en la Mesa	Una línea por susurro.	Un contador del día.
Opciones	Incluían duración del día y de la noche.	Esas dos ya no existen. Se suman el interruptor del límite de días y la Partida larga.
Sepulturero	Solo veía el rol real del muerto.	Si al muerto lo mató la Orden, encuentra además dos nombres: uno es la Mano. Si el Sepulturero muere, su última lectura se publica en la crónica.
Embalsamador	Solo podía preparar a otros.	Puede prepararse a sí mismo.
Celestina	Si moría un Amante, se quedaba sin objetivo.	Si mueren sus Amantes (y ella no era uno), pasa a ganar si llega viva al final.
Bufón y Mercenario	Necesitaban la horca.	En Partida larga les alcanza con la mazmorra (a pedido de otro).
El Mártir	La crónica no decía por quién había muerto.	La crónica dice a quién iba dirigido el ataque.
Vidente	Sus visiones morían con ella.	Si muere y se revela como Vidente, se publican sus últimas cuatro visiones (su «cuaderno»).
Curandera	Una vez por partida podía salvar a un marcado la noche del cobro.	Impide que marquen a quien protege, pero una marca ya puesta no la borra. Y se entera cuando su protección salvó a alguien.
La Mordaza	El amordazado no podía decir nada.	Si lo acusan, puede decir una sola frase en su defensa.
Pedidos y acusaciones	Pedir algo que otro ya había pedido daba error.	Cuenta como secundarlo. Los errores dicen qué sí se puede hacer, y antes de votar se muestra cómo se gana ese día.

TEMA	ANTES (V1.1)	AHORA (V1.7)
Partida larga	No existía.	Opcional: la Orden marca una casa y mata recién la noche siguiente; el pueblo manda primero a la mazmorra y después decide entre la horca y la libertad. Para la paridad cuentan solo los vecinos libres. La mazmorra tiene cupo (1 preso hasta 8 jugadores, 2 desde 9), el pueblo puede tomar dos decisiones por día (una sobre un preso y un encierro) y las Ánimas susurran un solo nombre, cada tres días. La Curandera impide marcas, pero no borra una marca puesta. Con 9 o más jugadores la Orden marca todas las noches; con 9 o más y toda la Orden presa gana el Pueblo; un preso puede pedir por sí mismo; la horca de un preso espera a su segundo día adentro; la Mordaza no calla al marcado; con 5 o 6 no hay Invitación.
Partidas pasadas	No existía.	Un archivo con todas las partidas terminadas, para releer su historia.