

LA ABADÍA DE LA LOCURA

por Crowley



Abad (Abad)

Cada noche* elige un jugador vivo. Su poder funciona hasta el siguiente anochecer, incluso muerto.



Abductor (Abductor)

Cada noche recibe un rol en partida. Si conoces los roles de todos los vivos, tu equipo pierde.



Arqueóloga (Arqueóloga)

Una vez por partida, de noche*, escoge un jugador muerto y gana su habilidad.



Copero (Copero)

Comienzas sabiendo 3 roles. Uno de ellos es vecino del demonio.



Duelista (Duelista)

Una vez por partida, de noche* elige un jugador y jugáis a Piedra, Papel o Tijera sin veros. Quien pierda muere.



Encantadora (Encantadora)

Una vez por partida, de noche*, elige 1 jugador y 1 rol: si no es **Demonio** y el rol no está en juego, cambia. Si es **malo**, puedes cambiar de alineamiento.



Entomólogo (Entomólogo)

Una vez por partida, de noche, escoge un jugador, aprendes su rol y un jugador pierde su poder. [-1 **Forastero**]



Frank (Frank)

La primera vez que mueres, vives pero registras como muerto. Puedes nominar si solo quedan 3 jugadores vivos (tú incluido)



Genio (Genio)

Cada día puedes negociar tu poder con el narrador hasta que acepte. Puede tener consecuencias negativas para tu equipo.



Hacker (Hacker)

Cada día el narrador te hace una pregunta. Si contestas correctamente un jugador **malo** estará borracho hasta el amanecer.



Mesias (Mesias)

Comienzas conociendo al demonio y un farol. El demonio sabe que estás en partida y puede (una vez) adivinar quién eres. Si acierta, tu equipo pierde. Incluso muerto.



Tarotista (Tarotista)

Cada noche* escoge un jugador. Aprendes si su habilidad ha funcionado anormalmente alguna vez por otro personaje.



Alcohólico (Alcohólico)

Crees ser aldeano. Emborrachas a cada aldeano que te nomine hasta el amanecer



El Demoño (El Demoño)

Crees ser aldeano. Registras como **malo** y demonio. Incluso muerto.



Arioch (Arioch)

Los **buenos** no pueden ganar. Quienes te voten se pueden transformar en demonio o esbirro (**malo**). [Sin demonio ni esbirros. **Forasteros** aleatorios]



Secret Twin (Secret Twin)

Tú y un esbirro os conocéis. Si solo quedan 2 vivos, y al menos uno es gemelo, solo ganáis vosotros. Incluso muerto, borracho o envenenado.



Creyente (Creyente)

El narrador puede romper las reglas. No hay mas jugadores **malos**. Si mueres ejecutada, un jugador aprende que estás en juego. Los **buenos** sólo ganan si ejecutan al narrador. (incluso muerto)



Panico (Panico)

Una vez por partida, de noche, puedes decidir que al comienzo del día siguiente los jugadores tienen 10 segundos para nominar y se acaba el día.



Esbirria (Esbirria)

No conoces tu habilidad. Cada día puedes intentar adivinarla y aprendes cómo de cerca estás de ello.



Procurador (Procurador)

La persona ejecutada no es la marcada si no la que tenga la segunda mayor votación (sin importar el número de votos).



Dancing Lleech (Dancing Lleech)

Elige un jugador y dirección, es tu semilla (y está envenenado). Cada noche* elige 1 jugador: muere y el envenenado pasa a ser el siguiente jugador vivo en la dirección elegida. Mueres sólo si tu semilla muere.



ObsHHHcurio (ObsHHHcurio)

Cada noche* elige un jugador, muere pero registra como vivo. El muerto lo sabe y está **MAD** de que no hay obsHHHcurio en partida o alguien de su equipo puede ser ejecutado.



MUERTE (MUERTE)

Los esbirros y tú no os conocéis. Cada día, puedes elegir un jugador en público. La siguiente noche muere y nada puede impedirlo. No puedes morir mientras haya esbirros vivos (incluso borracho o envenenado).



Sorpresa!!! (Sorpresa!!!)

Empiezas eligiendo a 1 jugador: si te suicidas de noche, el elegido se convierte en Sorpresa **malo**. Cada noche* elige 1 jugador, muere. [-1 **Forastero**]