FIESTA 1.2 por Farworld



Noble

Empiez as conociendo 3 jugadoras, 1 y solo 1 de ellas es mala.



Librarian (Bibliotecario)

Empiez as sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado Forastero. (O que no hay ninguno en juego).



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

Empiez as conociendo 1 jugador malo. Si ese jugador muere, descubres 1 jugador malo esta noche. [1 Aldeano es malo]



Pixie (Duendecilla)

Empiezas conociendo 1 Aldeana en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastera]



Dreamer (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



Monk (Monje)

Cada noche*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del Demonio.



Lunatic (Lunático)

Crees que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un Aldeano, pero en realidad no lo eres.



Las Esbirras saben que una Damsel está en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo



Witch (Bruja)

Cada noche, elige a un jugador: si nominara mañana, muere. Si solo viven 3 jugadores, pierdes esta habilidad.



Poisoner (Envenenador)

Godfather (Padrino)

[-1 ó +1 Forastero]

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.

Empiez as sabiendo qué Forasteros están en juego. Si hoy ha

muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere.



Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Estás adyacente al Demonio]



Pukka

Cada noche, elige a un jugador: es envenenado. El jugador previamente envenenado muere y recupera la salud.



Vigormort is

mates conservan su habilidad y envenenan a 1 Aldeano vecino.



imp (Diablillo)

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



Fang Gu

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er Forastero que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]



Gambler (Tahúr)

Cada noche*, elige a un jugador y adivina su personaje: si te equivocas, mueres.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, mueres.



Exorcist (Exorcista)

Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el Demonio, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



Philosopher (Filósofo)

Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje bueno: gana esa habilidad. Si este personaje está en juego, está borracho.



Minstrel (Juglar)

Cuando un Esbirro muere ejecutado, todos los demás jugadores (excepto los Viajeros) están borrachos hasta el anochecer del día siguiente.



Sage (Sabio)

Si el Demonio te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.

Barber (Barbero)

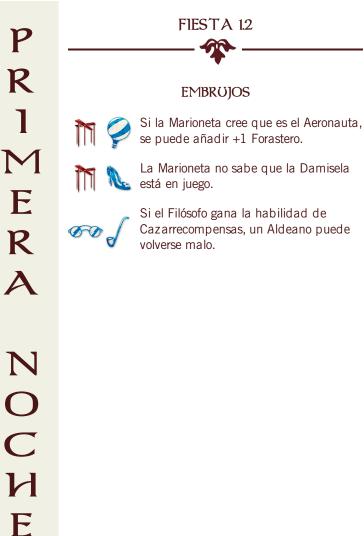
Si has muerto hoy o esta noche, el Demonio puede elegir 2 jugadores (no a otro Demonio) para intercambiar los personajes.





Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los Esbirros que [-1 Forastero]





RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS







































Lunatic

Witch

Monk

Acrobat

Gambler

Poisoner





















































