FIESTA 1.3 "LA LOCURA"

por Farworld

ALDEANAS

Pixie *(Duendecillo)*
Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.

Preacher *(Predicador)*
Cada noche elige 1 jugador: si es Esbirro lo sabe. Los Esbirros elegidos no tienen habilidad.

Fortune Teller *(Pitonisa)*
Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un Demonio. Hay un jugador bueno que percibes como Demonio.

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.

Cult Leader *(Lideresa de culto)*
Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecina viva. Si todas las jugadoras buenas eligen unirse a tu culto, tu bando gana.

Gambler *(Tahúr)*
Cada noche*, elige a un jugador y adivina su personaje: si te equivocas, 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.

Alchemist *(Alquimista)*
Tienes la habilidad de un Esbirro. Cuando la uses, la Narradora puede pedirte que hagas otra elección.

Amnesiac *(Amnésica)*
No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.

Sage *(Sabio)*
Si el Demonio te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.

Banshee
Si la Demonia te mata, todas las jugadoras lo saben. A partir de ahora, puedes nominar 2 veces por día y votar 2 veces por nominación.

Magician *(Mago)*
El Demonio piensa que eres un Esbirro. Los Esbirros piensan que eres un Demonio.

FORASTERAS

Lunatic *(Lunático)*
Crees que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

Golem *(Gólem)*
Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el Demonio, muere.

Mutant *(Mutante)*
Si estás «loco» por ser un Forastero, podrías ser ejecutado.

Heretic *(Hereje)*
Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerto.

ESBIRROS

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

Cerenovus
Cada noche, elige a un jugador y a un personaje bueno: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.

Fearmonger
Cada noche elige 1 jugadora: si la nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todas las jugadoras saben si has elegido a una nueva jugadora.

Psychopath *(Psicópata)*
Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugadora: muere. Si eres ejecutada, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.

DEMONIAS

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

Kazali
Cada noche* elige 1 jugador: muere. **[Eliges los Esbirros en juego y qué jugadores son. -? a +? Forasteros]**

Ojo
Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.

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]**

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Kazali
Philosopher
Alchemist
Magician
Esbirros
Lunatic
Demonio
Preacher
Witch
Cerenovus
Fearmonger
Pixie
Amnesiac
Fortune Teller
Dreamer
Cult Leader
Amanecer

PRIMERA NOCHE

FIESTA 1.3 "LA LOCURA"

EMBRUJOS

Si el Psicópata está loco sobre que es el Gólem, el Psicópata tiene la habilidad de Gólem en vez de la suya.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Cult Leader
Dreamer
Fortune Teller
Amnesiac
Banshee
Sage
Kazali
Ojo
Fang Gu
Imp
Exorcist
Lunatic
Fearmonger
Cerenovus
Witch
Gambler
Preacher
Philosopher
Crepúsculo