FAST & SUSPICIOUS

por Gornnak

ALDEANOS

Bounty Hunter *(Cazarrecompensas)*
Empiezas conociendo 1 jugador malo. Si ese jugador muere, descubres 1 jugador malo esta noche. **[1 Aldeano es malo]**

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

Snake Charmer *(Encantador de Serpientes)*
Cada noche, elige a un jugador vivo: si es el Demonio, cambiáis personaje y alineamiento, entonces él es envenenado.

Cult Leader *(Líder de culto)*
Cada noche te conviertes al alineamiento de 1 vecino vivo. Si todos los jugadores buenos eligen unirse a tu culto, tu bando gana.

Innkeeper *(Posadero)*
Cada noche*, elige a 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el anochecer.

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.

Gossip *(Chismoso)*
Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.

Courtier *(Cortesano)*
Una vez por partida, por la noche, elige a un personaje: está borracho durante 3 noches y 3 días.

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

Minstrel
When a Minion dies by execution, all other players (except Travellers) are drunk until dusk tomorrow.

Tea Lady
If both your alive neighbors are good, they can't die.

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

Poppy Grower *(Cultivador de opio)*
Los Esbirros y el Demonio no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

FORASTEROS

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

Drunk
You do not know you are the Drunk. You think you are a Townsfolk character, but you are not.

Golem
You may only nominate once per game. When you do, if the nominee is not the Demon, they die.

Moonchild *(Niña de la Luna)*
Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo. Si es un jugador bueno, muere esa noche.

ESBIRROS

Godfather *(Padrino)*
Empiezas sabiendo qué Forasteros están en juego. Si hoy ha muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere. **[-1 ó +1 Forastero]**

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

Psychopath
Each day, before nominations, you may publicly choose a player: they die. If executed, you only die if you lose roshambo.

Assassin *(Asesino)*
Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador: muere, incluso si por alguna razón no pudiera.

DEMONIOS

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

Shabaloth
Cada noche*, elige a 2 jugadores: mueren. Un jugador muerto que elegiste la noche anterior podría ser regurgitado.

Vigormortis
Cada noche*, elige a un jugador: muere. Los Esbirros que mates conservan su habilidad y envenenan a 1 Aldeano vecino. **[-1 Forastero]**

© Steven Medway, bloodonthecloctower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Poppy Grower
Magician
Esbirros
Lunatic
Demonio
Preacher
Courtier
Snake Charmer
Godfather
Witch
Pukka
Amnesiac
Bounty Hunter
Cult Leader
Amanecer

PRIMERA NOCHE

FAST & SUSPICIOUS

EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Cult Leader
Bounty Hunter
Moonchild
Amnesiac
Gossip
Godfather
Assassin
Vigormortis
Shabaloth
Pukka
Exorcist
Lunatic
Witch
Snake Charmer
Gambler
Innkeeper
Courtier
Preacher
Poppy Grower
Crepúsculo