

PENSAMIENTO DELIRANTE

por Marishka



Knight (Caballero)

Empiezas conociendo 2 jugadores que no son el Demonio.



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

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



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.



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.



Engineer (Ingeniero)

Una vez por partida, por la noche, elige qué Esbirros o qué Demonio está en juego.



Nightwatchman (Sereno)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador: descubre que eres Sereno.



Huntsman (Cazador)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 Aldeano que no esté en juego. [+ Damisela]



Drunk (Borracho)

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



Golem (Gólem)

Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si el nominado no es el Demonio, muere.



Harpy (Arpía)

Cada noche elige 2 jugadores: mañana, el primer jugador está loco sobre que el segundo es malo o uno o ambos pueden morir.



Fearmonger

Cada noche elige 1 jugador: si le nominas y ejecutas, su equipo pierde. Todos los jugadores saben si has elegido a un nuevo jugador.



Yaggababbie

Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugador puede morir.



Legion (Legión)

Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los malos. Apareces también como Esbirro. [La mayoría de jugadores son Legión]



Alchemist (Alquimista)

Tienes la habilidad de un Esbirro. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que hagas otra elección.



Amnesiac (Amnésico)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Farmer (Granjero)

Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo bueno se convierte en Granjero.



Banshee

Si el Demonio te mata, todos los jugadores 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.



Atheist (Ateo)

El Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los buenos, aunque estés muerto. [No hay malos]



Damsel (Damisela)

Los Esbirros saben que una Damisela está en juego. Si un Esbirro adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerto.



Wizard (Hechicero)

Una vez por partida pídele en privado un deseo al Narrador: si se concede, tu deseo puede tener un precio y deja pistas de su naturaleza.



Goblin

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.



Riot

En día 3, los Esbirros se convierten en Riot y los nominados mueren pero pueden nominar a un jugador vivo inmediatamente. Esto debe pasar.



Leviathan (Leviatán)

Si más de 1 jugador bueno es ejecutado, los malos ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los malos ganan.

PRIMERAS NOCHES

PENSAMIENTO DELIRANTE



EMBRUJOS

- El Mago despierta con Legión y puede aparecer como malo. Legión sabe que hay un Mago en juego, pero no qué jugador es.
- Durante la habilidad de Riot, si el Narrador es nominado, los jugadores votan. Si es marcado para ejecución, la partida termina. Si no, debe nominar.
- Si Legión es creado, todos los jugadores malos se convierten en Legión. Si Legión está en juego, el Ingeniero lo sabe pero no tiene habilidad.
- Cada noche*, Leviatán elige a 1 jugador vivo (diferente a los de noches anteriores): una Banshee elegida muere y gana su habilidad.
- Cada noche*, Leviatán elige a 1 jugador vivo (diferente a los de noches anteriores): un Granjero elegido usa su habilidad pero no muere.
- Cada noche*, Riot elige a 1 jugador vivo bueno (diferente a los de noches anteriores): una Banshee elegida muere y gana su habilidad.
- Cada noche, Riot elige a 1 jugador vivo bueno (diferente a los de noches anteriores): un Granjero elegido usa su habilidad pero no muere.

REGLA ESPECIAL



- El Hindú solo aplica para los dos primeros jugadores que mueran.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

- Cacklejack
 Matron
 Gnome

FÁBULAS

- Doomsayer

LORICS

 Bootlegger
 Hindu

OTRAS NOCHES

- Leviathan
 Amanecer
 High Priestess
 Cult Leader
 Nightwatchman
 Damsel
 Farmer
 Amnesiac
 Banshee
 Knight
 Bounty Hunter
 Nightwatchman
 Cult Leader
 High Priestess
 Amanecer
 Leviathan

 Yaggababble
 Legion
 Harpy
 Fearmonger
 Wizard
 Damsel
 Huntsman
 Nightwatchman
 Knight
 Bounty Hunter
 Nightwatchman
 Cult Leader
 High Priestess
 Amanecer
 Leviathan

 Cacklejack
 Matron
 Gnome

 Doomsayer

LORICS

 Bootlegger
 Hindu



Crepúsculo



Alchemist



Yaggababble



Magician



Esbirros



Demonio



Engineer



Wizard



Fearmonger



Harpy



Huntsman



Damsel



Amnesiac



Knight



Bounty Hunter



Nightwatchman



Cult Leader



High Priestess



Amanecer



Leviathan