

# PENSAMIENTO DELIRANTE

por Harishka



## **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 Damsela se convierte en 1 **Aldeano** que no esté en juego. **[+ Damsela]**



## **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]**



## **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.



## **Damsel** (Damsela)

Los **Esbirros** saben que una Damsela 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.



## **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.



## **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.



## **Yaggababble**

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]**

















## **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.

-  Crepúsculo
-  Alchemist
-  Yaggababble
-  Magician
-  Esbirros
-  Demonio
-  Engineer
-  Wizard
-  Fearmonger
-  Harpy
-  Huntsman
-  Damsel
-  Amnesiac
-  Knight
-  Bounty Hunter
-  Nightwatchman
-  Cult Leader
-  High Priestess
-  Amanecer
-  Leviathan

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A

N  
O  
C  
H  
E



## 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 elegido 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
-  Hindú



S  
E  
M  
C  
O  
N

S  
A  
R  
T  
O

-  Leviathan
-  Amanecer
-  High Priestess
-  Cult Leader
-  Nightwatchman
-  Bounty Hunter
-  Farmer
-  Amnesiac
-  Damsel
-  Huntsman
-  Banshee
-  Yaggababble
-  Legion
-  Harpy
-  Fearmonger
-  Wizard
-  Engineer
-  Cacklejack
-  Crepúsculo