THE TOMB BETA

por Rovortox

ALDEANAS

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

Insomniac *(Insomne)*
Cada noche* descubres 1 personaje que haya muerto esta noche.

Prophet *(Profeta)*
En tu primera noche elige 1 número de día: si todas las jugadoras muertas al amanecer de ese día son buenas, resucitan como Viajeras.

Witch Hunter *(Cazabrujas)*
Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. Si no es ejecutado mañana, se vuelve malo. No puedes ser malo.

Voyeur *(Mirón)*
Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): si muere esta noche, todos los jugadores saben quién eres.

Alsaahir
Una vez por día, si adivinas públicamente qué jugadoras son Esbirras y qué jugadoras son Demonias, ganan las buenas.

Bodyguard *(Guardaespaldas)*
Una vez por partida, por la noche, elige 1 personaje (no el Guardaespaldas): está protegido de las habilidades de los malos.

Phoenix *(Fénix)*
En el último día, si estás muerta, resucitas como una Aldeana que no esté en juego.

Mormon *(Mormón)*
Cada día, si 1 de tus vecinos acepta públicamente convertirse en Mormona, se convierte en Mormona. Si ninguno acepta, pierdes tu habilidad.

Fisherman *(Pescador)*
Una vez por partida, durante el día, visita al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.

Leper *(Leprosa)*
Si la Demonia te mata, está envenenada.

Cannibal *(Caníbal)*
Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es malo, estás envenenado hasta que 1 bueno muera ejecutado.

Schoolmarm *(Maestra)*
Las jugadoras que se vuelvan malas saben que estás en juego y pueden mantenerse buenas. **[1 personaje que cree malas en juego]**

FORASTEROS

Golden Child *(Niña de oro)*
La primera jugadora en nominarte se vuelve mala esta noche. **SI** eres la primera en nominarte, tu equipo pierde.

Snitch *(Soplona)*
Las Esbirras empiezan conociendo 3 personajes que no están en juego.

Hermit *(Ermitaño)*
Tienes la habilidad de todos los Forasteros. No funcionan las modificaciones de Forasteros. **[No hay más Forasteros]**

Pawn *(Peón)*
Sólo puedes votar 1 vez por día.

ESBIRROS

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.

Mezepheles
Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora buena en decirla se convierte en mala esta noche.

Boomdandy
Si eres ejecutada, todas las jugadoras menos 3 mueren. 1 minuto después, la jugadora con más jugadoras apuntándola, muere.

Sicilian *(Siciliana)*
Cuando se llama a nominaciones, si públicamente eliges 1 jugadora (no a ti) y no es ejecutada, su bando gana.

DEMONIOS

Queen of Lies *(Reina de mentiras)*
Cada noche* elige 3 jugadores para engañar: cada engañado elige 1 jugador vivo y 2 de ellos mueren. Todos los jugadores saben a quién has elegido.

Al-Hadikhia
Cada noche* elige 3 jugadoras (todas descubren quiénes son): cada una elige en silencio si vive o muere, pero si todas viven, todas mueren.

Creeping Terror *(Terror Reptante)*
Cada noche* marca a hasta 3 jugadoras o mata a todas las marcadas. Las marcadas lo saben.

Shacklewight
Cada noche elige a cualquier número de jugadores: se despiertan juntos. Mañana, si 1 muere ejecutado, todos mueren. Cada día, si nadie muere, los malos ganan.

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo

Guardaespaldas

Esbirros

Demonio

Soplona

Shacklewight

Mezepheles

Duendecilla

Cazabrujas

Maestro

Amanecer

PRIMERA NOCHE

EMBRUJOS

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer

Insomne

Maestra

Cazabrujas

Leproso

Niño de oro

Shacklewight

Al-Hadikhia

Reina de mentiras

Terror Reptante

Mirona

Mezepheles

Guardaespaldas

Crepúsculo