

BANANAS

por Crowley

ALDEANOS



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).



Noble

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malo.



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. [+0 o +1 Forastero]



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.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugadora: si está borracha o envenenada, o acaba estándolo esta noche, 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.



Alsaahir

Cada día, si adivinas públicamente qué jugadores son Esbirros y qué jugadores son Demonios, ganan los buenos.



Courtier (Cortesano)

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



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.



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, haz en privado al Narrador cualquier pregunta de respuesta sí/no.



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el Demonio, muere inmediatamente.



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.

FORASTEROS



Hermit (Ermitaño)

Tienes todas las habilidades de Forasteros. [-0 o -1 Forasteros]



Drunk (Borracho)

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



Tinker (Manitas)

Podrías morir en cualquier momento.



Klutz (Patoso)

Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es malvado, tu equipo pierde.

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]



Poisoner (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



Witch (Bruja)

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



Boffin (Rata de laboratorio)

La Demonia (incluso borracha o envenenada) tiene la habilidad de una buena que no esté en juego. Ambas sabéis cuál.

DEMONIOS



Yaggababble

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



Imp (Diablillo)

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



Zombuul

Cada noche*, si nadie ha muerto hoy, elige a un jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.



Vort ox

Cada noche*, elige a un jugador: muere. Las habilidades de los Aldeanos dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, el Mal gana.

-  Crepúsculo
-  Boffin
-  Philosopher
-  Yaggababble
-  Esbirros
-  Demonio
-  Poisoner
-  Courtier
-  Godfather
-  Witch
-  Chef
-  Dreamer
-  Noble
-  Balloonist
-  Amanecer

PRIMERA

NOCHE



BANANAS



EMBRUJOS

- 

Si el Exorcista elige a Yaggababble, la habilidad de Yaggababble no causa muertes esta noche.
- 

Si Vortex está en juego y el Demonio mata a la Banshee, todos los jugadores saben que ha muerto la Banshee.
- 

Si el Demonio fuera a tener la habilidad de Borracho, en vez de eso la Rata de laboratorio elige a un jugador Aldeano para tenerla.

RECOMENDACIONES



SE HAN CONSIDERADO

- Amanecer
- Philosopher
- Poisoner
- Courtier
- Acrobat
- Witch
- Exorcist
- Imp
- Zombui
- Vortex
- Yaggababble
- Godfather
- Gossip
- Banshee
- Tinker
- Dreamer
- Balloonist
- Crepúsculo