

METAMORFOSIS 1.0

por JUMA



Noble

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



Bailarina

Cada noche* escoges a 1 jugador: Os intercambiáis el personaje. Si escoges al **Demonio**, lo sabe y solo tú te conviertes en un personaje que no está en juego. [+1 **Esbirro**]



Empath (Empático)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.



Preacher (Predicador)

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



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.



Flowergirl (Florista)

Cada noche*, descubres si un **Demonio** ha votado hoy.



Town Crier (Pregonero)

Cada noche*, descubres si algún **Esbirro** ha nominado hoy.



Oracle (Oráculo)

Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malvados.



Savant (Erudito)

Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.



Professor (Profesor)

Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador muerto: si es un **Aldeano**, resucita.



Farmer (Granjero)

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



Sage (Sabio)

Si el **Demonio** te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.



Magician (Mago)

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.



Drunk (Borracho)

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



Recluse (Recluso)

Podrías ser percibido tanto como malvado, como **Esbirro** o como **Demonio**, incluso estando muerto.



Barber (Barbero)

Si has muerto hoy o esta noche, el **Demonio** puede elegir 2 jugadores (no a otro **Demonio**) para intercambiar los personajes.



Hatter (Sombrerera)

Si mueres hoy o esta noche, las **Esbirras** y la **Demonia** pueden elegir nuevas **Esbirras** y **Demonias** que ser.



Cerenovus

Cada noche, elige a un jugador y a un personaje **bueno**: está «loco» por ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.



Pit-Hag

Cada noche*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un **Demonio**, las muertes de esa noche serán arbitrarias.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. [Estás **adyacente al Demonio**]



Organ Grinder (Organillera)

Todas las jugadoras cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracha hasta el crepúsculo o no.



Imp (Diablillo)

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



Vigormort is

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



Fang Gu

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]



Lleech

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador: está envenenado. Mueres si y sólo si ese jugador está muerto.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

METAMORFOSIS 10



EMBRUJOS

PRIMERA NOCHE



SECONDA RTO

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



Harlot



Cacklejack



Bone Collector



Apprentice

-  Crepúsculo
-  Apprentice
-  Magician
-  Esbirros
-  Demonio
-  Marionette
-  Preacher
-  Lleech
-  Organ Grinder
-  Cerenovus
-  Empath
-  Dreamer
-  Noble
-  Amanecer

-  Amanecer
-  Oracle
-  Town Crier
-  Flowergirl
-  Empath
-  Dreamer
-  Farmer
-  Professor
-  Barber
-  Sage
-  Hatter
-  Lleech
-  Vigormortis
-  Fang Gu
-  Imp
-  Pit-Hag
-  Cerenovus
-  Organ Grinder
-  Bailarina
-  Preacher
-  Bone Collector
-  Harlot
-  Cacklejack
-  Crepúsculo