METAMORFOSIS 3.6

por JUMA

ALDEANOS

Grandmother *(Abuela)*
Empiezas sabiendo un jugador bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, tú también mueres.

Bailarina
Cada noche* escoge 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.

Balloonist *(Aeronauta)*
Cada noche descubres 1 jugadora de un tipo diferente al de la noche anterior. **[+0 o +1 Forastera]**

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

Village Idiot *(Tonto del pueblo)*
Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. **[+0 a +2 Tontos del pueblo, uno extra está borracho]**

Oracle *(Oráculo)*
Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malvados.

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.

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

Seamstress *(Costurera)*
Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.

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.

Poppy Grower *(Cultivador de opio)*
Los Esbirros y el Demonio no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

FORASTEROS

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.

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]**

Cerenovus
Cada noche, elige a un jugador y a un personaje bueno: está «loco» por ser 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]**

Scarlet Woman *(Mujer Escarlata)*
Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el Demonio muere, te conviertes en el Demonio.

DEMONIOS

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

Ojo
Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.

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]**

© Steven Medway, bloodonthecloctower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Apprentice
Poppy Grower
Esbirros
Demonio
Marionette
Preacher
Godfather
Cerenovus
Empath
Grandmother
Seamstress
Balloonist
Village Idiot
Amanecer

PRIMERA NOCHE

METAMORFOSIS 3.6

EMBRUJOS

Si hay fichas suficientes, Pit-Hag puede crear a un Tonto del pueblo extra. Si lo hace, el Tonto del pueblo borracho puede cambiar.

Si Fang Gu elige un Forastero y muere, la Mujer Escarlata no se convierte en Fang Gu.

Cuando el Cultivador de opio muere, el Demonio sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.

Si la Marioneta cree que es el Aeronauta, se puede añadir +1 Forastero.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

Harlot
Cacklejack
Bone Collector
Apprentice

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Balloonist
Seamstress
Oracle
Empath
Grandmother
Farmer
Barber
Sage
Hatter
Godfather
Ojo
Fang Gu
Imp
Exorcist
Scarlet Woman
Pit-Hag
Cerenovus
Bailarina
Preacher
Poppy Grower
Bone Collector
Harlot
Cacklejack
Amanecer
Crepúsculo
Village Idiot