¿QUIÉN CUIDA AL MONSTRUITO?

por Solrax



Chef (Chef)

Empiezas conociendo cuántos pares de jugadores malos hay.



Noble (Noble)

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



Hada (Pixie)

Empiez as conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco de ser ese personaje, ganas su habilidad cuando muere.



Predicador (Preacher)

Cada noche, elige a 1 jugador: si un Esbirro es elegido, lo descubre. Todos los Esbirros elegidos pierden su habilidad.



Pitonisa (Fortune Teller)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno es Demonio. Hay un jugador bueno que percibes como Demonio.



Niña de las Flores (Flowergirl)

Cada noche*, descubres si un Demonio votó hoy.



Pregonero (Town Crier)

Cada noche*, descubres si algún Esbirro nominó hoy.



Oráculo (Oracle)

Cada noche*, descubres cuántos jugadores muertos son malos.



Licánt ropo (Lycanthrope)

Cada noche*, elige a 1 jugador vivo. Si es bueno, muere y el Demonio no mata esta noche. Un jugador bueno es percibido como malo.



Filósofo (Philosopher)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje bueno: ganas esa habilidad. S i ese personaje está en juego, está borracho.



Exterminador (Slayer)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a 1 jugador: si es el Demonio, muere.



Alquimista (Alchemist)

Tienes la habilidad de un Esbirro. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que cambies tu elección.



Canibal (Cannibal)

Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es malo, estás envenenado hasta que un jugador bueno muere por ejecución.



Doct or de la Peste (Plague Doctor)

Cuando mueras, el Narrador gana una habilidad de Esbirro.



Barbero (Barber)

Si has muerto este día o esta noche, el Demonio puede elegir a 2 jugadores (no a otro Demonio) para cambiar personajes.



Santo (Saint)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Sopión (Snitch)

Los Esbirros empiezan conociendo 3 faroles.



Mezéfeles (Mezepheles)

Empiez as conociendo una palabra secreta. El 1º jugador bueno que diga esa palabra se convierte en malo esa noche.



Pit-Hag (Pit-Hag)

Viuda (Widow) 🕉

Cada noche*, elige a 1 jugador y a 1 personaje en el que se convertirá (si no está juego). Si se crea un Demonio, esta noche las muertes son arbitrarias.



Padrino (Godfather)

Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. S i 1 ha muerto hoy, elige a 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]



Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.



En tu primera noche, mira el Grimorio y elige a 1 jugador: está envenenado. 1 jugador bueno sabe que la Viuda está en juego.



Bruja (Witch)

Cada noche, elige a 1 jugador: si nomina mañana, muere. Si solo hay 3 jugadores vivos, pierdes esta habilidad.



Organillero (Organ Grinder)

Todos los jugadores mantienen los ojos cerrados cuando votan y el voto es secreto. Cada noche, elige si estás borracho hasta el anochecer o no.



Lil' Monsta (Lil' Monsta)

Cada noche, los Esbirros eligen quién cuida a Lil' Monsta y "es el Demonio". Cada noche*, 1 jugador puede morir. [+1 Esbirro]







Noble

Amanecer

¿QUIÉN CUIDA AL MONSTRUITO?



EMBRUJOS

Si el Alquimista tiene la habilidad de la Viuda, no la tiene y la Viuda está en juego. Cada día, después de la fase de ejecución, el Alquimista vivo puede adivinar a un jugador vivo como la Viuda. Si acierta, el Demonio debe elegir a la Viuda esta noche.





Si el Alquimista tiene la habilidad del Organillero, el Organillero está en juego y si ambos (Alquimista y Organillero) están sobrios, ambos están borrachos.













Flores viña de las



Pitonisa Barbero



Padrino





Lil' Monsta



Licántropo



sələ fə zə M



gsH-ji9



Bruja



Organillero



Envenenador



Predicador



otosóli7



sosanH ap Coleccionista



Ladrón







Crepúsculo



派

S

E

И

O

N





RECOMENDACIONES







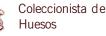
Ladrón



Espíritu de Marfil









Chiflado