¿QUIÉN CUIDA AL MONSTRUITO?

por Solrax

ALDEANOS

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)*
Empiezas 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.

Licántropo *(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. Si 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.

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

FORASTEROS

Doctor de la Peste *(Plague Doctor)*
Cuando mueras, el Narrador gana una habilidad de Esbirro.

Santo *(Saint)*
Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.

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

Soplón *(Snitch)*
Los Esbirros empiezan conociendo 3 faroles.

ESBIRROS

Mezéfeles *(Mezepheles)*
Empiezas conociendo una palabra secreta. El 1º jugador bueno que diga esa palabra se convierte en malo esa noche.

Padrino *(Godfather)*
Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 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.

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

Pit-Hag *(Pit-Hag)*
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.

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

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.

DEMONIO

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]**

* No la primera noche

Crepúsculo
Burócrata
Ladrón
Filósofo
Alquimista
Esbirros
Soplón
Demonio
Predicador
Lil' Monsta
Envenenador
Viuda
Padrino
Organillero
Bruja
Mezéfeles
Hada
Chef
Pitonisa
Noble
Amanecer

PRIMERA NOCHE

¿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.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

- Ladrón
- Burócrata
- Gángster
- Coleccionista de Huesos
- Chiflado

FÁBULAS

- Espíritu de Marfil

OTRAS NOCHES

Crepúsculo
Burócrata
Ladrón
Coleccionista de Huesos
Filósofo
Predicador
Envenenador
Organillero
Bruja
Pit-Hag
Mezéfeles
Licántropo
Lil' Monsta
Padrino
Barbero
Pitonisa
Niña de las Flores
Pregonero
Oráculo
Amanecer