

MIDNIGHT IN THE HOUSE OF THE DAMNED BETA

por ???



Scholar (Académica)

Empiezas conociendo qué personajes malos están en juego.



King (Rey)

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El Demonio sabe quién eres.



Pirate (Pirata)

Empiezas sabiendo cuántos Piratas hay en juego. Si los únicos personajes buenos vivos son Piratas, ganan los buenos. [+0 a +2 Piratas]



Moneylender (Prestamista)

Cada noche elige 1 jugadora viva (no a ti): te conviertes en su alineamiento.



Conspirator (Conspirador)

Cada noche* elige (número actual de malos en juego) jugadores: si todos son malos, ganan los buenos.



Lycanthrope (Licántropo)

Cada noche* elige 1 jugador vivo. Si es bueno, muere, pero no puede haber más muertes esta noche.



Merchant (Comerciante)

Tú y otra jugadora podéis hacer un trato. Hasta que se haga otro, si 1 jugadora rompe el trato, 1 de vosotras puede morir esta noche.



Apothecary (Apotecaria)

Una vez por partida, cambia públicamente una regla en juego, si la Narradora acepta.



Huntsman (Cazador)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugador vivo: si es la Damisela se convierte en 1 Aldeano que no esté en juego. [+ Damisela]



Magician (Maga)

La Demonia piensa que eres una Esbirra. Las Esbirras piensan que eres una Demonia.



Choirboy (Niño del coro)

Si el Demonio mata al Rey, descubres qué jugador es el Demonio [+ Rey]



Mole (Topo)

Eres 1 Esbirro y apareces como tal. Si el Demonio adivina quién eres públicamente (una vez por partida), tu bando pierde, incluso muerto, borracho o envenenado.



Beekeeper (Apicultora)

Una jugadora mala aparece como buena y como Aldeana o Forastera. Si adivinas públicamente quién es (una vez por partida), tu equipo gana.



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Politician (Político)

Si eres el jugador más responsable de que tu equipo pierda, cambias de alineamiento y ganas, aunque estés muerta.



Damsel (Damisela)

Las Esbirras saben que estás en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



Donkey Wrangler (Domadora de burros)

Si eres nominada por un no Aldeana y la Demonia no es ejecutada hoy, tu bando pierde. [Tu ficha es cuadrada]



Wizard (Hechicera)

Una vez por partida pídele en privado un deseo a la Narradora: si se concede, tu deseo puede tener un precio y deja pistas de su naturaleza.



Goblin

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutada ese día, tu equipo gana.



Amaniti

Tus vecinas aparecen erróneamente ante las habilidades de las buenas.



Imposter (Impostora)

Cada día envenenas y ganas la habilidad del primer personaje en juego sobre el que estés loca que eres.



Legion (Legión)

Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los malos. Apareces también como Esbirro. [La mayoría de jugadores son Legión]



Whisp

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si 1 Aldeana te nombra, mueres. Cada día, si más de 1 Aldeana buena nombra, pierde su bando.



Fanzazz

Cada noche* elige 1 jugador: muere y te conviertes en su alineamiento. Si mueres, tu bando pierde. Si sólo viven 2 jugadores, tu bando gana.



Tipi-Tipi

Cada noche* 1 jugador: muere. En la última noche, elige 1 jugador: está loco sobre que tú no eres el Demonio o su bando pierde.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIAS

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Maga
-  Topo
-  Demonio
-  Rey
-  Cazador
-  Damisela
-  Prestamista
-  Académica
-  Pirata
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



MIDNIGHT IN THE HOUSE OF THE D...



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

- Amanecer 
- Rey 
- Conspiradora 
- Prestamista 
- Damisela 
- Cazador 
- Niño del coro 
- Hwisp 
- Fanzazz 
- Tipi-Tipi 
- Legión 
- Licántropo 
- Crepúsculo 

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS