

LA PACIENCIA DE SER ESBIRRO

por Crowley



Pirate (Pirata)

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



Balloonist (Aeronauta)

Cada noche descubres 1 jugador de un tipo diferente al de la noche anterior. **[+0 o +1 Forastero]**



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el **Demonio** de su **Esbirro** más cercano.



High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.



Wench (Mozo)

Cada noche aprendes 1 jugador: está borracho hasta el crepúsculo y cualquier información que reciba es falsa.



Sospechoso

Cada noche* descubres el alineamiento del jugador que te ha nominado hoy.



Monk (Monje)

Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del **Demonio** esta noche.



Porrista

Cada día puedes elegir públicamente 1 personaje: si está en juego puede actuar 2 veces (o podrá usar su habilidad si está gastada) hasta el amanecer.



Minstrel (Trovador)

Cuando un **Esbirro** muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.



Alsaahir

Una vez por día, si adivinas públicamente qué jugadoras son **Esbirras** y qué jugadoras son **Demonías**, ganan las **buenas**.



Amnesiac (Amnésica)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Suicida

Si el **Demonio** te mata, el **Demonio** muere la siguiente noche.



Magician (Maga)

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



Golem (Gólem)

Sólo puedes nominar 1 vez. Cuando lo hagas, si la nominada no es la **Demonia**, muere.



Bully (Abusón)

Cualquier jugador que vote diferente a ti puede morir al final de la nominación.



Plague Doctor (Doctor de plaga)

Si mueres, el Narrador gana la habilidad de un **Esbirro**.



Hatter (Sombreroero)

Si mueres hoy o esta noche, los **Esbirros** y el **Demonio** pueden elegir nuevos **Esbirros** y **Demonios** que ser.



Psychopath (Psicópata)

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugador: muere. Si eres ejecutado, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.



Organ Grinder (Organillera)

Todas las jugadoras cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Los votos contra ti solo cuentan si tú votas.



Widow (Viuda)

En tu primera noche ves el Grimorio y eliges 1 jugadora: está envenenada. 1 jugadora **buenas** sabe que la Viuda está en juego.



Boffin (Científico)

El **Demonio** (incluso borracho o envenenado) tiene la habilidad de un **bueno** que no esté en juego. Ambos sabéis cuál.



Pukka

Cada noche elige 1 jugadora: está envenenada. La anterior jugadora envenenada muere y después está sana.



Hun Dun

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si matas a una de tus vecinas **Aldeanas**, las **buenas** están envenenadas hasta el crepúsculo (salvo Viajeras).



No Dashii

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



Putrefactor (Putrefactora)

Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si eliges a una **Esbirra**, una de sus vecinas **buenas** vivas queda envenenada. **[+1 Forastera]**

- Crepúsculo
- Mozo
- Científico
- Esbirros
- Mago
- Demonio
- Viuda
- Pukka
- Amnésico
- Pirata
- Relojero
- Aeronauta
- Suma sacerdotisa
- Amanecer

PRIMERA NOCHE



LA PACIENCIA DE SER ESBIRRO



EMBRUJOS



Cuando la Viuda ve el Grimorio, las fichas de **Demonia** y Mago se quitan.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

OTRO ASPECTO



- Crepúsculo
- Porrista
- Mozo
- Monje
- Pukka
- No Dash!!
- Putrefactor
- Hun Dun
- Sombrerera
- Suicida
- Amnésica
- Aeronauta
- Sospechoso
- Suma sacerdotisa
- Amanecer