

# EN LA VIRTUD DE ESPERAR...

por Crowley



## Clockmaker (Relojero)

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



## Invencible

No puedes morir ejecutada si te ha nominado alguien de alineamiento contrario. [+0 o +1 Forastera]



## Fool (Embaucadora)

La primera vez que mueras, no mueres.



## Farmer (Granjera)

Si mueres por la noche, 1 jugadora viva buena se convierte en Granjero.



## Savant (Erudito)

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



## Pixie (Duendecillo)

Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



## Drunk (Borracha)

No sabes que eres la Borracho. Crees que eres una Aldeana, pero no lo eres.



## Arioeh

Los buenos no pueden ganar. Los jugadores que te voten pueden transformarse inmediatamente en **Demonio (malo)** o **Esbirro (malo)** [Sin **Demonio ni Esbirros**, -? a +? **Forasteros**]



## Esbirria

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



## Goblin

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



## Lleech

Cada noche\* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora viva: está envenenada. Mueres sólo si esa jugadora está muerta.



## Zombuul

Cada noche\*, si nadie ha muerto durante el día, elige 1 jugadora: muere. La primera vez que mueras, vives pero apareces como muerta.

A  
L  
D  
E  
A  
N  
A  
S

F  
O  
R  
A  
S  
T  
E  
R  
A  
S

E  
S  
B  
I  
R  
R  
A  
S

D  
E  
M  
O  
N  
I  
A  
S

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Lleech
-  Duendecilla
-  Esbirria
-  Relojera
-  Amanecer

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A  
  
N  
O  
C  
H  
E



EN LA VIRTUD DE ESPERAR...



EMBRUJOS



S  
E  
M  
C  
O  
N  
  
S  
A  
R  
T  
O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

-  Crepúsculo
-  Zombui
-  Lleech
-  Esbirria
-  Granjera
-  Amanecer