

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.



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

Amanecer 

Granjera 

Esbirria 

Lleech 

Zombui 

Crepúsculo 