

PASA PALABRA !!!!

por JUMA



Duendecillo (Pixie)



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

Suma sacerdotisa (High Priestess)



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

Tahúr (Gambler)



Cada noche* elige 1 jugadora e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.

Chismosa (Gossip)



Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugadora muere.

Erudito (Savant)



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

Alsaahir



Cada día, si adivinas públicamente qué jugadores son **Esbirros** y qué jugadores son **Demonios**, ganan los buenos.

Artista (Artist)



Una vez por partida, durante el día, hazle en privado a la Narradora una pregunta de sí o no.

Lunática (Lunatic)



Crees que eres la **Demonia**, pero no lo eres. La **Demonia** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

Doctor de plaga (Plague Doctor)



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

Mezepheles



Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decirla se convierte en **malos** esta noche.

Arpía (Harpy)



Cada noche elige 2 jugadoras: mañana, la primera jugadora está loca sobre que la segunda es **mala** o uno o ambas pueden morir.

Yaggababble



Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugador puede morir.

Diablilla (Imp)



Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Si te matas de esta forma, una **Esbirra** se convierte en la Diablilla.

Pescador (Fisherman)



Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.

Malabarista (Juggler)



En tu primer día declara públicamente el personaje de hasta 5 jugadoras. Esta noche sabes cuántos has acertado.

Alquimista (Alchemist)



Tienes la habilidad de un **Esbirro**. Cuando la uses, la Narradora puede pedirte que hagas otra elección.

Caníbal (Cannibal)



Tienes la habilidad del último jugador muerto ejecutado. Si es **malos**, estás envenenado hasta que 1 **bueno** muera ejecutado.

Amnésica (Amnesiac)



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

Cultivador de opio (Poppy Grower)



Los **Esbirros** y el **Demonio** no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

Político (Politician)



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

Damisela (Damsel)



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

Cerenovus



Cada noche, elige 1 jugador y 1 personaje **bueno**: mañana el jugador está loco sobre que es ese personaje o puede ser ejecutado.

Mujer escarlata (Scarlet Woman)



Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)

Ojo



Cada noche* elige 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador decide quién muere.

Legión (Legion)



Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las **malas**. Apareces también como **Esbirra**. [La mayoría de jugadoras son Legión]



Crepúsculo



Aprendiz



Barista



Ladrón



Alquimista



Cultivador de opio



Yaggababble



Esbirros



Lunática



Demonio



Cerenovus



Arpía



Mezepheles



Duendecillo



Damisela



Amnésica



Suma sacerdotisa



Amanecer

PRIMERA NOCHE

SEGUNDA NOCHE



PASA PALABRA !!!!



EMBRUJOS



La Política puede aparecer como mala para Legión.



Si la Malabarista usa su habilidad el primer día y muere por ejecución, esta noche, la Caníbal viva sabe cuánto acertó la Malabarista.



Si el Narrador fuera a ganar la habilidad de Hombre escarlata, un Esbirro la gana y lo sabe.

SEGUNDAS

OTRAS



RECOMENDACIONES

VIAJEROS

- Ladrón
- Barista
- Meretriz
- Aprendiz
- Pervertido
- Gnomo

LORICS

- Hindú
- Zenomante
- Mandamás

	Amanecer
	Suma sacerdotisa
	Malabarista
	Amnésica
	Damisela
	Chismosa
	Yaggababble
	Ojo
	Diabiliaria
	Legión
	Lunática
	Mujer escarlata
	Mezepheles
	Cerenovus
	Arpía
	Taítr
	Cultivador de opio
	Meretriz
	Ladrón
	Barista
	Crepúsculo