

# 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.



## 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 **malo**, 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.



## 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**.



## 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.



## Mezepheles

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decirla se convierte en **malo** 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.



## 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)



## Yaggababble

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



## Ojo

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



## Diablilla (Imp)

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



## 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



## 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.

## RECOMENDACIONES



### VIAJEROS

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

### LORICS

-  Hindú
-  Zenomante
-  Mandamás

# SE MARCHAN LOS ACTORES



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