


















# Sin Miedo a Morir

hecho por Nolo





ALDEANOS

	Caballero	Comienzas conociendo a 2 jugadores que no son el Demonio.
	Abuelita	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, mueres también.
	Hada	Comienzas sabiendo uno de los Aldeanos en juego. Si estás 'loca' de que eres este personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	Oráculo	Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo.
	Tabernero	Cada noche*, escoge 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 de ellos está borracho hasta el anochecer.
	Ludópata	Cada noche*, escoge a un jugador y adivina su personaje: si adivinas mal, mueres.
	Chismoso	Cada día, puedes decir públicamente un hecho. Esta noche, si fue verdadero, un jugador muere.
	Velador	Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende quién eres.
	Artista	Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.
	Filósofo	Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.
	Sabio	Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores.
	Virgen	La primera vez que eres nominado, si el nominador es un Aldeano, este es ejecutado inmediatamente.
	Caníbal	Tienes la habilidad del que más recientemente murió por ejecución. Si dicha persona es del equipo malo, estás envenenado hasta que alguien del equipo bueno muera por ejecución.





FORASTEROS

	Matón	Cada noche, el primer jugador que te escoja con su habilidad está boracho hasta el anochecer. Te vas a su equipo.
	Trabajador	Puede que mueras en cualquier momento.
	Reclusa	Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.
	Borracho	No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.

MINIONS

	Padrino	Comienzas sabiendo cuáles Forasteros están en juego. Si 1 murió en el día, escoge a un jugador esta noche: se muere. [-1 o +1 Forastero]
	Arpía	Cada noche, escoge a 2 jugadores: mañana, el 1er jugador está 'loco' de que el 2do es malo, o uno o ambos puede que mueran.
	Espía	Cada noche, vez el Grimoire. Puede que te registres con el equipo bueno y como un Aldeano o Forastero, aún muerto.
	Cerenovus	Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o puede que sea ejecutado.

DEMONIOS

	Shabaloth	Cada noche*, escoge a 2 jugadores: se mueren. Un jugador muerto que escogiste anoche puede que sea regurgitado.
	Po	Cada noche*, puedes escoger a un jugador: se muere. Si tu última decisión fue nadie, escoge a 3 personas esta noche.
	Vortex	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Las habilidades de los Aldeanos generan información incorrecta. Cada día, si nadie es ejecutado, gana el equipo malo.
	Legión	Cada noche*, puede que muera un jugador. Las ejecuciones fallan si solamente vota el equipo malo. Te registras como Minion también. [La mayoría de los jugadores son Legión]