


















# Sin Miedo a Morir

hecho por Nolo





## ALDEANOS

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

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






## MINIONS

|                                                                                    |                  |                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Padrino</b>   | 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]      |
|  | <b>Arpía</b>     | 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.                   |
|  | <b>Espía</b>     | Cada noche, vez el Grimoire. Puede que te registres con el equipo bueno y como un Aldeano o Forastero, aún muerto.                            |
|  | <b>Cerenovus</b> | 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

|                                                                                    |                  |                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Shabaloth</b> | Cada noche*, escoge a 2 jugadores: se mueren. Un jugador muerto que escogiste anoche puede que sea regurgitado.                                                              |
|  | <b>Po</b>        | Cada noche*, puedes escoger a un jugador: se muere. Si tu última decisión fue nadie, escoge a 3 personas esta noche.                                                         |
|  | <b>Vortex</b>    | 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.            |
|  | <b>Legión</b>    | 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] |

Primera Noche

-  **Anocheecer**
-  **Filósofo**
-  **Info Minion**
-  **Info Demonio**
-  **Padrino**
-  **Arpia**
-  **Cerenovus**
-  **Hada**
-  **Abuelita**
-  **Caballero**
-  **Velador**
-  **Espía**
-  **Amanecer**

Otras Noches

- Anocheecer** 
- Filósofo** 
- Tabernero** 
- Ludópata** 
- Arpia** 
- Cerenovus** 
- Shabaloth** 
- Po** 
- Vortex** 
- Legión** 
- Padrino** 
- Sabio** 
- Chismoso** 
- Abuelita** 
- Oráculo** 
- Velador** 
- Espía** 
- Amanecer** 