

# SIN COMPLICACIONES

por Solrax

ALDEANOS



## Intendente (Steward)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno**.



## Noble (Noble)

Empiezas conociendo que de 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es **malo**.



## Shugenja (Shugenja)

Empiezas conociendo si el jugador **malo** más cercano a tí está en sentido horario o antihorario. Si está equidistante, esta información es arbitraria.



## Émpatica (Empath)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son **malos**.



## Soñador (Dreamer)

Cada noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 **malo**, 1 de ellos es correcto.



## Pregonero (Town Crier)

Cada noche\*, descubres si algún **Esbirro** nominó hoy.



## Oráculo (Oracle)

Cada noche\*, descubres cuántos jugadores muertos son **malos**.



## Monje (Monk)

Cada noche\*, elige a 1 jugador (no a ti mismo): está a salvo del **Demonio** esta noche.



## Costurera (Seamstress)

Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.



## Filósofo (Philosopher)

Una vez por partida, por la noche, elige a 1 personaje **bueno**: ganas esa habilidad. Si ese personaje está en juego, está borracho.



## Pescador (Fisherman)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para recibir algún consejo que ayude a ganar a tu equipo.



## Soldado (Soldier)

Estás a salvo del **Demonio**.



## Granjero (Farmer)

Cuando mueras por la noche, un jugador **bueno** vivo se convierte en Granjero.

FORASTEROS



## Ogro (Ogre)

En tu 1º noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo): te vuelves de su alineamiento (no sabes cuál) incluso borracho o envenenado.



## Borracho (Drunk)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un personaje **Aldeano**, pero no lo eres.



## Encanto (Sweetheart)

Cuando mueras, 1 jugador estará borracho a partir de ahora.



## Patoso (Klutz)

Cuando descubras que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es **malo**, tu equipo pierde.

ESBIRROS



## Padrino (Godfather)

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 ha muerto hoy, elige a 1 jugador esta noche: muere. [-1 **o** +1 **Forastero**]



## Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.



## Asesino (Assassin)

Una vez por partida, por la noche\*, elige a 1 jugador: muere, incluso si no pudiera por algún motivo.



## Dama Escarlata (Scarlet Woman)

Si hay 5 o más jugadores vivos y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**. (Viajeros no cuentan)

DEMONIOS



## No Dashii (No Dashii)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Tus 2 **Aldeanos** vecinos están envenenados.



## Diablillo (Imp)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.



## Kazali (Kazali)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. [Eliges qué jugadores son qué **Esbirros**. -? a +? **Forasteros**]



## Ojo (Ojo)

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

\* No la primera noche

-  Crepúsculo
-  Kazali
-  Filósofo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenador
-  Padrino
-  Émpatica
-  Soñador
-  Costurera
-  Intendente
-  Noble
-  Shugenja
-  Ogro
-  Amanecer

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A

N  
O  
C  
H  
E



## SIN COMPLICACIONES



### EMBRUJOS



Kazali puede elegir que el jugador Soldado sea uno de sus Esbirros malos.

## RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

S  
E  
M  
C  
O  
N  
S  
A  
R  
T  
O

-  Crepúsculo
-  Filósofo
-  Envenenador
-  Monje
-  Dama Escarlata
-  Diabillito
-  No Dashii
-  Ojo
-  Kazali
-  Asesino
-  Padrino
-  Encanto
-  Granjero
-  Émpatica
-  Soñador
-  Pregonero
-  Oráculo
-  Costurera
-  Amanecer