


















# You Name will be Anonymous

hecho por eevee





## ALDEANOS

	<b>Detective</b>	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.
	<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>Émpata</b>	Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.
	<b>Soñador</b>	Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Viajeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo, 1 de ellos es correctos.
	<b>Vidente</b>	Cada noche, escoge a 2 jugadores: aprendes si alguno de ellos es el Demonio. Hay un jugador del equipo bueno que se registra como Demonio para ti.
	<b>Voceador</b>	Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día.
	<b>Oráculo</b>	Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo.
	<b>Sepulturero</b>	Cada noche*, aprendes qué personaje murió por ejecución hoy.
	<b>Malabarista</b>	En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste correctos.
	<b>Cazador</b>	Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.
	<b>Pescador</b>	Una vez por juego, durante el día, visita al Narrador para un consejo que te ayude a ganar.
	<b>Costurera</b>	Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.
	<b>Alcalde</b>	Si solamente 3 jugadores viven y no sucede ninguna ejecución, tu equipo gana. Si mueres en la noche, algún otro jugador puede morir en tu lugar.





## FORASTEROS

	<b>Acróbata</b>	Cada noche*, si cualquiera de tus vecinod vivos del equipo bueno está envenenado o borracho, mueres.
	<b>Santo</b>	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.
	<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>Envenenador</b>	Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.
	<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.
	<b>Gemela Malvada</b>	Tú y un jugador del equipo opuesto se conocen. Si la Gemela Buena es ejecutada, ganan los malos. Los buenos no pueden ganar si ambas gemelas están vivas.

## DEMONIOS

	<b>Pequeño Demonio</b>	Cada noche, los Minions deciden quién cuida al Pequeño Demonio y es 'el Demonio'. Cada noche*, un jugador puede morir. [+1 Minion]
	<b>Imp</b>	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.
	<b>Vigormortis</b>	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Minions que mates mantienen su habilidad y envenenan a un Aldeano vecino. [-1 Forastero]
	<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]