


















# El Proyecto Chaneque

hecho por Nolo





## ALDEANOS

|  |                  |  |
|--|------------------|--|
|    | <b>Noble</b>     | Comienzas sabiendo que de 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es del equipo malo.   |
|    | <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>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>Aeronauta</b> | Cada noche, aprendes un jugador de una categoría diferente al de anoche. [+0 o +1 Forastero]   |
|    | <b>Ludópata</b>  | Cada noche*, escoge a un jugador y adivina su personaje: si adivinas mal, mueres.  |
|    | <b>Monje</b>     | Cada noche*, escoge a un jugador (no tú mismo): está a salvo del Demonio esta noche.   |
|    | <b>Velador</b>   | Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende quién eres.   |
|    | <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>Granjero</b>  | Si mueres en la noche, un jugador vivo del equipo bueno se convierte en Granjero.  |
|  | <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. |
|  | <b>Banshee</b>   | Si el Demonio te mata, todos los jugadores aprenden esto. Desde ahora, tú puedes nominar dos veces por día y votar dos veces por nominación.                                     |





## FORASTEROS

|  |                 |   |
|--|-----------------|---|
|  | <b>Ogro</b>     | En tu 1ra noche, escoge a un jugador (no tú mismo): eres de su equipo (no sabes cuál) aún si estás borracho o envenenado. |
|  | <b>Querida</b>  | Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante.   |
|  | <b>Mutante</b>  | Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.   |
|  | <b>Borracho</b> | No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.                                |

## MINIONS

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
|  | <b>Viuda</b>     | En tu primera noche, mira el Grimoire y escoge a un jugador: está envenenado. Un jugador del equipo bueno sabe que hay una Viuda en juego.                    |
|  | <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>Invocador</b> | Conoces 3 personajes que no están en juego. En la 3era noche, escoge a un jugador: se convierte en un Demonio del equipo malo de tu elección [No hay Demonio] |
|  | <b>Asesino</b>   | Una vez por juego, en la noche*, escoge a un jugador: se muere, aún si por alguna razón no pudiera.   |

## DEMONIOS

|  |                    |  |
|--|--------------------|--|
|  | <b>Yaggababble</b> | Comienzas sabiendo una frase secreta. Cada vez que la digas públicamente, un jugador puede morir.                                    |
|  | <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>Po</b>          | Cada noche*, puedes escoger a un jugador: se muere. Si tu última decisión fue nadie, escoge a 3 personas esta noche.                 |
|  | <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] |