


















# 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]