


















You Name will be Anonymous

hecho por eevee





ALDEANOS

	Detective	Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.
	Hada	Comienzas sabiendo uno de los Aldeanos en juego. Si estás 'loca' de que eres este personaje, ganas su habilidad cuando muera.
	Émpata	Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.
	Soñador	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.
	Vidente	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.
	Voceador	Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día.
	Oráculo	Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo.
	Sepulturero	Cada noche*, aprendes qué personaje murió por ejecución hoy.
	Malabarista	En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste correctos.
	Cazador	Una vez por juego, durante el día, públicamente escoge a un jugador: si es el Demonio, se muere.
	Pescador	Una vez por juego, durante el día, visita al Narrador para un consejo que te ayude a ganar.
	Costurera	Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.
	Alcalde	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

	Acróbata	Cada noche*, si cualquiera de tus vecinod vivos del equipo bueno está envenenado o borracho, mueres.
	Santo	Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.
	Reclusa	Puede que te registres con el equipo malo y como Minion o Demonio, aún muerto.
	Borracho	No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.

MINIONS

	Padrino	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]
	Envenenador	Cada noche, escoge a un jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.
	Cerenovus	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.
	Gemela Malvada	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

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

- 

Anochecer
- 

Info Minion
- 

Info Demonio
- 

Pequeño Demonio
- 

Envenenador
- 

Padrino
- 

Gemela Malvada
- 

Cerenovus
- 

Hada
- 

Detective
- 

Émpata
- 

Vidente
- 

Soñador
- 

Costurera
- 

Amanecer

Otras Noches

- Anochecer


- Envenenador


- Cerenovus


- Imp


- Vigormortis


- Legión


- Pequeño Demonio


- Padrino


- Acróbata


- Émpata


- Vidente


- Sepulturero


- Soñador


- Voceador


- Oráculo


- Costurera


- Malabarista


- Amanecer

