


















El Proyecto Chaneque

hecho por Nolo





ALDEANOS

	Noble	Comienzas sabiendo que de 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es del equipo malo.
	Abuelita	Comienzas conociendo a un jugador del equipo bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, mueres también.
	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.
	Aeronauta	Cada noche, aprendes un jugador de una categoría diferente al de anoche. [+0 o +1 Forastero]
	Ludópata	Cada noche*, escoge a un jugador y adivina su personaje: si adivinas mal, mueres.
	Monje	Cada noche*, escoge a un jugador (no tú mismo): está a salvo del Demonio esta noche.
	Velador	Una vez por juego, en la noche, escoge a un jugador: aprende que eres el Velador.
	Filósofo	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.
	Granjero	Cuando mueres en la noche, un jugador vivo del equipo bueno se convierte en un Granjero.
	Caníbal	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.
	Banshee	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

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

MINIONS

	Viuda	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.
	Arpía	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.
	Invocador	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]
	Asesino	Una vez por juego, en la noche*, escoge a un jugador: se muere, aún si por alguna razón no pudiera.

DEMONIOS

	Yaggababble	Comienzas sabiendo una frase secreta. Cada vez que la digas públicamente, puede que un jugador muera.
	Imp	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.
	Po	Cada noche*, puedes escoger a un jugador: se muere. Si tu última decisión fue nadie, escoge a 3 personas esta noche.
	Vigormortis	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Minions que mates mantienen su habilidad y envenenan a un Aldeano vecino. [-1 Forastero]

Primera Noche

-  Anochecer
-  Invocador
-  Filósofo
-  Yaggababble
-  Info Minion
-  Info Demonio
-  Viuda
-  Arpía
-  Hada
-  Émpata
-  Abuelita
-  Soñador
-  Noble
-  Aeronauta
-  Velador
-  Ogro
-  Amanecer

Otras Noches

- Anochecer
- Invocador
- Filósofo
- Ludópata
- Monje
- Arpía
- Imp
- Po
- Vigormortis
- Asesino
- Querida
- Banshee
- Granjero
- Abuelita
- Émpata
- Soñador
- Aeronauta
- Velador
- Amanecer