

Sects and Violets

(De Lirios y Sectas)

ALDEANOS

	Relojero	Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.
	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.
	Hipnotizador	Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después se envenena.
	Matemático	Cada noche, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) debido a habilidades de otros jugadores.
	Niña de las Flores	Cada noche*, aprendes si un Demonio votó en el día.
	Voceador	Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día.
	Oráculo	Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo.
	Prodigo	Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una es verdadera y la otra falsa.
	Malabarista	En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste correctos.
	Artista	Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.
	Costurera	Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo.
	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.
	Sabio	Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores.

FORASTEROS

	Querida	Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante.
	Mutante	Si estás 'loco' de que eres un Forastero, puede que seas ejecutado.
	Torpe	Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo: si es del equipo malo, tu equipo pierde.
	Peluquero	Si moriste en el día o en la noche, el Demonio puede escoger a 2 jugadores (no otro Demonio) para cambiar de personajes.

MINIONS

	Bruja	Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la habilidad.
	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.
	Hechicera	Cada noche*, escoge a un jugador y un personaje. Se convierte en ese personaje (si no está en juego). Si un Demonio es creado, las muertes esta noche son arbitrarias.
	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

	No Dashii	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están envenenados.
	Vortox	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Las habilidades de los Aldeanos generan información incorrecta. Cada día, si nadie es ejecutado, gana el equipo malo.
	Vigormortis	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Minions que mates mantienen su habilidad y envenenan a un Aldeano vecino. [-1 Forastero]
	Fang Gu	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. El primer Forastero que se muera así se convierte en un Fang Gu del equipo malo y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]

Primera Noche

Otras Noches

 Anochecer	 Anochecer
 Barista	 Barista
 Filósofo	 Mujerzuela
 Info Minion	 Huesero
 Info Demonio	 Filósofo
 Hipnotizador	 Hipnotizador
 Gemela Malvada	 Bruja
 Bruja	 Cerenovus
 Cerenovus	 Hechicera
 Relojero	 Fang Gu
 Soñador	 No Dashii
 Costurera	 Vortox
 Matemático	 Vigormortis
 Amanecer	 Peluquero
	 Querida
	 Sabio
	 Soñador
	 Niña de las Flores
	 Voceador
	 Oráculo
	 Costurera
	 Malabarista
	 Matemático
	 Amanecer