


















# De Lirios y Sectas

(Sects and Violets)





## ALDEANOS

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





## FORASTEROS

	<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>Torpe</b>	Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo: si es del equipo malo, tu equipo pierde.
	<b>Peluquero</b>	Si moriste en el día o en la noche, el Demonio puede escoger a 2 jugadores (no otro Demonio) para cambiar de personajes.

## MINIONS

	<b>Bruja</b>	Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la habilidad.
	<b>Cerenovus</b>	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.
	<b>Hechicera</b>	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 arbitrareas.
	<b>Gemela Malvada</b>	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

	<b>No Dashii</b>	Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están envenenados.
	<b>Vortex</b>	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.
	<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]
	<b>Fang Gu</b>	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]