Relojero Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano. Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Visjeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo, 1 de ell es correctos. Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después se enevenena. Matemático Cada noche, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecar) debido a habilidades de loros jugadores. Niña de las Fiores Cada noche", aprendes su un Demonio votó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes si un Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes su in Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes su in Minion nominó en el día. Prodigio Cada noche", aprendes su indiano pugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada noche", aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada noche", aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada noche", aprendes su indiano pugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada noche es prendes su no mano progunta de si o no al Narrador en privado. Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de si 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. Filosofo Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtenes su habilidad. Si ese personaje está en jue sista borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDES Querida Cuando mueres, un jugador está borracho de ahors 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 sí no otro Demonio) para cambiar de personajes. Pruja Cada noche, escoge a un jugador si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la habilidad cada noche, escoge a un jugador y un personaj	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 es correctos. Hipnotizador Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después envenena. Matemático Cada noche, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) di habilidades de otros jugadores. Niña de las Flores Cada noche", aprendes si un Demonio votó en el día. Voceador Cada noche", aprendes si un Demonio votó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes si un Minion nominó en el día. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corro 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo. Vina vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. 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 persona vivas, pierdes la funda canado escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la funda canado escoge a un jugador y a un personaje del eq	
Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Viajeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo, 1 de ell 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. Voceador Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche*, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche, aprendes su un Minion nominó en el día. Voceador Cada noche, aprendes su nomino en el día. Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de si 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDEES Querida Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante. Nintons 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 j	Soñador Cada noche, escoge a un jugador (no tú mismo o Viajeros): aprendes un personaje del equipo bueno y uno del malo es correctos. Hipnotizador Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después envenena. Matemático Cada noche, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) di 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. Prodígio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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 2 jugadores. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. Outrsides Querida Cuando mueres, un jugador está borracho de ahora en adelante. Mutante Si estás 10co' 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 personale del equipo malo, 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 persona vivas, pierdes la función de que escoge a un jugador vivo: si escolamente quedan 3 personas vivas, pierdes la función de que escoge a un jugador vivo: si escolamente quedan 3 personas vivas, pierdes	.к)—
es correctos. Hipnotizador Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo consigo, después se envenara. Matemático Niña de las Flores Cada noche', aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) debido a habilidades de actros jugadores. Niña de las Flores Cada noche', aprendes si un Demonio votó en el día. Oráculo Cada noche', aprendes si un Demonio votó en el día. Oráculo Cada noche', aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es 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. Hinsofo Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. 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. Bruja Cada noche, escoge a un jugador y un personaje del equipo bueno: mañana estará loco: de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. Cada noche, escoge a un jugador y un personaje del equipo bueno: mañana estará loco: de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. 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 está noche son arbitrareas. Gemela Malvada Gemela Malvada	es correctos. Hipnotizador Cada noche, escoge a un jugador vivo: un Demonio seleccionado intercambia personajes y equipo contigo, después envenena. Matemático Matemático Niña de las Flores Cada noche*, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) di 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. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personai del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personai vivas, pierdes la l' MINONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la l' Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la l' Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 person	
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. Oráculo Cada noche", aprendes si un Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes si un Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche", aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo maio. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es 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 ti 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 jue está borracho. Sablo Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 maio, 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. 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 un personaje del equipo bueno: mañana estará loco' de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. 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. Tú y un jugador del equipo opuestos se conoccon. Si la Gemela Buena	envenena. Matemático Cada noche, aprendes cuántas habilidades de los jugadores funcionaron de manera anormal (desde el amanecer) de habilidades de los jugadores. Niña de las Flores Cada noche*, aprendes si un Demonio votó en el día. Oráculo Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el día. Oráculo Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo mato. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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 es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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. Petuquero Si moriste en el día o en la noche, el Demonio puede escoger a 2 jugadores (no otro Demonio) para cambiar de personal mortes, escoge a un jugador; si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la homo cara personas el que se sícho personas vivas, pierdes la la carda noche, escoge a un jugador; si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la la carda noche, escoge a un jugador; si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la la carda noche, escoge a un jugador; si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la la carda noch	, 1 de el
Malematico 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. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es 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 si 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su hábilidad. Si ese personaje está en jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 maio, 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 y a un personaje del equipo bueno: mañana estará "loco" de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. Cada noche, escoge a un jugador y un personaje del equipo bueno: mañana estará "loco" de que es dicho personaje, o pue creado, las muertes esta noche son arbitrareas. 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.	Matematico 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. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre Artista Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de si 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personaje del equipo malo, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la honoche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la honoche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la fonche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la honoche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la honoche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la honoche, escoge a un jugador y y a un personaje del equipo pueno	se
Voceador Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el dia. Voceador Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada dia, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer dia, 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. Lina vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. Outstoers 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 un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. 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. Cemela Malvada Tu 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.	Voceador Cada noche*, aprendes si un Demonio voto en el dia. Voceador Cada noche*, aprendes si un Minion nominó en el dia. Oráculo Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre Artista Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de si 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 es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personaje. MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	ebido a
Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarísta 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 jue está botracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 maio, 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. NINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la habilidad Cerenovus Que sea ejecutado. 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 está noche son arbitrareas. Gemela Malvada Gemela Malvada	Oráculo Cada noche*, aprendes cuántos jugadores muertos son del equipo malo. Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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 es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la f	
Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es 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 jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 pue que sea ejecutado. 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. Gemela Malvada Gemela Malvada	Prodigio Cada día, puedes visitar al Narrador para aprender 2 cosas en privado: una de verdadera y la otra es falsa. Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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. Lina vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personaje del equipo malo, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la fonda noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la fonda noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje.	
Malabarista En tu primer dia, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste correctos. Artista Una vez por juego, durante el dia, 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 jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. Outrida 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 dia 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 pue que sea ejecutado. 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. 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.	Malabarista En tu primer día, públicamente adivina el personaje de hasta 5 jugadores. Esa noche, aprendes cuántos tuviste corre 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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la f	
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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. 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. 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.	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. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personai. Bruja Cada noche, escoge a un jugador y a un personaie del equipo bueno: mañana estará loco' de que es dicho personai.	
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 jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 pue 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 arbitrareas. 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.	Costurera Una vez por juego, en la noche, escoge a 2 jugadores (no tú mismo): aprendes si son del mismo equipo. Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 personale del equipo de cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la ficada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la ficada noche, escoge a un jugador y a un personaie del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaie.	ectos.
Filósofo Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje está en jue está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 pue 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 arbitrareas. Gemela Malvada 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.	Filósofo Una vez por juego, en la noche, escoge a un personaje del equipo bueno: obtienes su habilidad. Si ese personaje es está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDERS 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 pue que sea ejecutado. 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. 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.	está borracho. Sabio Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores. OUTSIDER 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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
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 pue 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 arbitrareas. 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.	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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	tá en jue
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 pue 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 arbitrareas. 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.	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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
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 Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o pue 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 arbitrareas. 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.	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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	s)—
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 pue que sea ejecutado. 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. 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.	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 pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
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 Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o pue 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 arbitrareas. 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.	Peluquero Si moriste en el día o en la noche, el Demonio puede escoger a 2 jugadores (no otro Demonio) para cambiar de pers MINIONS Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
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 pue que sea ejecutado. 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. 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.	Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	
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 pue que sea ejecutado. 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. 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.	Bruja Cada noche, escoge a un jugador: si mañana nomina, se muere. Si solamente quedan 3 personas vivas, pierdes la h	onajes.
Cerenovus Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno: mañana estará 'loco' de que es dicho personaje, o pue que sea ejecutado. 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. 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.	Cada noche, escoge a un jugador y a un personaje del equipo bueno; mañana estará 'loco' de que es dicho personaj	
cerenovus que sea ejecutado. 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. 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.	Cada noche, escoge a un jugador y a un personaie del equipo bueno; mañana estará 'loco' de que es dicho personai	nabilidad
creado, las muertes esta noche son arbitrareas. 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.	Cerenovus	e, o pue
Gemela Malvada ganar si ambas gemelas están vivas.	L Hechicera	nio es
DEMONS	Gemela Malyada	pueden
	DEMONS	

Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Las habilidades de los Aldeanos generan información incorrecta. Cada día, si Vortox nadie es ejecutado, gana el equipo malo.

Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Minions que mates mantienen su habilidad y envenenan a un Aldeano vecino. [-1 Vigormortis Forastero]



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]