

# TROUBLE BREWING 2.5 ENTREGIAN

por Entregian



## **Chef** (Chef)

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malvados hay. (Sentados uno al lado del otro).



## **Clockmaker** (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el **Demonio** y su **Esbirro** más cercano.



## **Empath** (Empático)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.



## **Fortune Teller** (Pitonisa)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno de ellos es un **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.



## **Dreamer** (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



## **Undertaker** (Enterrador)

Cada noche\*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.



## **Innkeeper** (Posadero)

Cada noche\*, elige a 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el anochecer.



## **Monk** (Monje)

Cada noche\*, elige a un jugador (no a ti mismo): esta noche está a salvo del **Demonio**.



## **Exorcist** (Exorcista)

Cada noche\*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el **Demonio**, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.



## **Professor** (Profesor)

Una vez por partida, por la noche\*, elige a un jugador muerto: si es un **Aldeano**, resucita.



## **Slayer** (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el **Demonio**, muere inmediatamente.



## **Tea Lady** (Dama del Té)

Si tus dos vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



## **Fool** (Bufón)

La primera vez que mueres, no lo haces.



## **Lunatic** (Lunático)

Crees que eres un **Demonio**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



## **Saint** (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



## **Drunk** (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero en realidad no lo eres.



## **Mutant** (Mutante)

Si estás «loco» por ser un **Forastero**, podrías ser ejecutado.



## **Poisoner** (Envenenador)

Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.



## **Cerenovus** (Cerenovus)

Cada noche, elige a un jugador y a un personaje **bueno**: está «loco» por ser ese personaje mañana, de lo contrario podría ser ejecutado.



## **Devil's Advocate** (Abogada del diablo)

Cada noche elige 1 jugadora (diferente a la de la noche anterior): si es ejecutada mañana, no muere.



## **Pit-Hag** (Pit-Hag)

Cada noche\*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un **Demonio**, las muertes de esa noche serán arbitrarias.



## **No Dashii** (No Dashii)

Cada noche\*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.



## **Imp** (Diablillo)

Cada noche\*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.

A  
L  
D  
E  
A  
N  
O  
S

F  
O  
R  
A  
S  
T  
E  
R  
O  
S

E  
S  
B  
I  
R  
R  
O  
S

D  
E  
M  
O  
N  
I  
O  
S

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Lunático
-  Demonio
-  Envenenador
-  Abogada del diablo
-  Cerenovus
-  Chef
-  Empático
-  Pitonisa
-  Relojero
-  Soñador
-  Amanecer

# P R I M E R A N O C H E



TROUBLE BREWING 2.5 ENTREGIAN



EMBRUJOS

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

 Djinn

# S E M C O N Z A R T O



-  Crepúsculo
-  Envenenador
-  Posadero
-  Monje
-  Abogada del diablo
-  Cerenovus
-  Pit-Hag
-  Lunático
-  Exorcista
-  Diabliillo
-  No Dashi!
-  Profesor
-  Empático
-  Pitonisa
-  Entrador
-  Soñador
-  Amanecer