

TROUBLE BREWING 4.1

por Juanma



Washerwoman (Lavandera)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Aldeano**.



Investigator (Investigador)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Esbirro**.



Grandmother (Abuela)

Empiezas sabiendo un jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** lo mata, tú también mueres.



Librarian (Bibliotecario)

Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado **Forastero**. (O que no hay ninguno en juego).



Pixie (Duendecilla)

Empiezas conociendo 1 **Aldeano** en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



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.



Monk (Monje)

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



Slayer (Exterminador)

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



Sage (Sabio)

Si el **Demonio** te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.



Virgin (Virgen)

La 1ª vez que seas nominado, si quien te nombra es un **Aldeano**, es ejecutado inmediatamente.



Drunk (Borracho)

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



Recluse (Recluso)

Podrías ser percibido tanto como malvado, como **Esbirro** o como **Demonio**, incluso estando muerto.



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



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

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



Scarlet Woman (Mujer Escarlata)

Si hay 5 o más jugadores vivos (los Viajeros no cuentan) y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**.



Baron (Barón)

Hay **Forasteros** extra en juego. [+2 Forasteros]



Imp (Diablillo)

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



Fang Gu

Cada noche*, elige a un jugador: muere. El 1er **Forastero** que mates se convierte en el nuevo Fang Gu y tú mueres en su lugar. [+1 Forastero]

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIAS

-  Crepúsculo
-  Apprentice
-  Bureaucrat
-  Thief
-  Esbirros
-  Demonio
-  Poisoner
-  Cerenovus
-  Pixie
-  Washerwoman
-  Librarian
-  Investigator
-  Empath
-  Fortune Teller
-  Grandmother
-  Dreamer
-  Amanecer

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



TROUBLE BREWING 4.1



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige un Forastero y muere, la Mujer Escarlata no se convierte en Fang Gu.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Thief
-  Bureaucrat
-  Harlot
-  Butcher
-  Apprentice
-  Beggar

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O

-  Amanecer
-  Dreamer
-  Undertaker
-  Fortune Teller
-  Empath
-  Grandmother
-  Sage
-  Fang Gu
-  Imp
-  Scarlet Woman
-  Cerenovus
-  Monk
-  Poisoner
-  Harlot
-  Thief
-  Bureaucrat
-  Crepúsculo