

TROUBLE BREWING FANG GU

por Steven Medway



Chef (Chef)

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



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**.



Librarian (Bibliotecario)

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



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**.



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.



Soldier (Soldado)

Estás a salvo del **Demonio**.



Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)

Si mueres por la noche, serás despertado para elegir a un jugador: descubres su personaje.



Mayor (Alcalde)

Si solo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede que muera otro jugador en tu lugar.



Virgin (Virgen)

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



Butler (Mayordomo)

Cada noche, elige a un jugador (no a ti mismo, puedes repetir al anterior): mañana, solo podrás votar si él también vota.



Recluse (Recluso)

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



Drunk (Borracho)

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



Saint (Santo)

Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.



Poisoner (Envenenador)

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



Scarlet Woman (Mujer Escarlata)

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



Spy (Espía)

Cada noche, miras el Grimorio. Podrías ser percibido como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, incluso muerto.



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 (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
-  Burócrata
-  Ladrón
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenador
-  Lavandera
-  Bibliotecario
-  Investigador
-  Chef
-  Empático
-  Pitonisa
-  Mayordomo
-  Espía
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



TROUBLE BREWING FANG GU



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige una Forastera y muere, la Mujer escarlata no se convierte en Fang Gu.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Ladrón
-  Burócrata
-  Pistolero
-  Mendigo
-  Chivo Expiatorio

FÁBULAS

SEMPER PARATI



-  Crepúsculo
-  Burócrata
-  Ladrón
-  Envenenador
-  Monje
-  Mujer Escarlata
-  Diabillito
-  Fang Gu
-  Guardián de Cuervos
-  Empático
-  Pitonisa
-  Enterrador
-  Mayordomo
-  Espía
-  Amanecer