

TROUBLE BREWING 1.6

por Steven Medway

Investigator (Investigador)



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

Clockmaker (Relojero)



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

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).

Empath (Empático)



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

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.

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.

Mezepheles



Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora **bueno** en decirla se convierte en **mala** esta noche.

Poisoner (Envenenador)



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

Imp (Diablillo)



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

Monk (Monje)



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

Gambler (Tahúr)



Cada noche*, elige a un jugador y adivina su personaje: si te equivocas, mueres.

Slayer (Exterminador)



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

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

Klutz (Patoso)



Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo: si es malvado, tu equipo pierde.

Saint (Santo)



Si mueres ejecutado, tu equipo pierde.

Assassin (Asesino)



Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador: muere, incluso si por alguna razón no pudiera.

Scarlet Woman (Mujer Escarlata)



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

Kazali



Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Elegis los **Esbirros** en juego y qué jugadores son. -? a +? **Forasteros**]

O T R A S N O C H E S

- Crepúsculo
- Kazali
- Esbirros
- Demonio
- Poisoner
- Mezepheles
- Librarian
- Investigator
- Empath
- Grandmother
- Clockmaker
- Dreamer
- Amanecer
- Undertaker
- Empath
- Dreamer
- Ravenkeeper
- Grandmother
- Assassin
- Kazali
- Imp
- Womam
- Mezepheles
- Monk
- Gambler
- Poisoner
- Crepúsculo

TROUBLE BREWING 1.6

EMBRUJOS

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

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

- Thief
- Bureaucrat
- Gunslinger
- Beggar
- Scapegoat



Crepúsculo



Kazali



Esbirros



Demonio



Poisoner



Mezepheles



Librarian



Investigator



Empath



Grandmother



Clockmaker



Dreamer



Amanecer