

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.



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 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.



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.



Mezephheles

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.



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**.



Imp (Diablillo)

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



Kazali

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



Crepúsculo



Kazali



Esbirros



Demonio



Poisoner



Mezepheles



Librarian



Investigator



Empath



Grandmother



Clockmaker



Dreamer



Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



TROUBLE BREWING 1.6



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
S
A
R
T
O

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Thief



Bureaucrat



Gunslinger



Beggar



Scapegoat

Amanecer



Undertaker



Empath



Dreamer



Ravenkeeper



Grandmother



Assassin



Kazali



Imp



Scarlet Woman



Mezepheles



Monk



Gambler



Poisoner



Crepúsculo

