

TROUBLE BREWING 2.5

por Harishka



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores malos hay.



Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo a cuántos pasos está el Demonio de su Esbirro más cercano.



Investigator (Investigador)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Esbirro particular.



Washerwoman (Lavandero)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un Aldeano particular.



Fortune Teller (Pitoniso)

Cada noche elige 2 jugadores: sabes si alguno es el Demonio. Hay 1 jugador bueno que aparece como Demonio para ti.



Dreamer (Soñador)

Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 personaje malo, 1 de ellos es correcto.



Undertaker (Enterrador)

Cada noche* descubres qué personaje ha muerto por ejecución hoy.



Virgin (Virgen)

La primera vez que te nominen, si quien nombra es Aldeano, es ejecutado inmediatamente.



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el Demonio, muere.



Monk (Monje)

Cada noche* elige 1 jugador (no a ti): está a salvo del Demonio esta noche.



Fool (Bufón)

La primera vez que mueras, no mueres.



Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, hazle en privado al Narrador una pregunta de sí o no.



Gossip (Chismoso)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.



Drunk (Borracho)

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



Saint (Santo)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Recluse (Recluso)

Puedes aparecer como malo y como Esbirro o Demonio, aunque estés muerto.



Mutant (Mutante)

Si estás loco sobre que eres un Forastero, puedes ser ejecutado.



Scarlet Woman (Hombre escarlata)

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



Poisoner (Envenenador)

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.



Baron (Barón)

Hay Forasteros extra en juego. [+2 Forasteros]



Godfather (Padrino)

Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]



Imp (Diablillo)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



Fang Gu

Cada noche* elige 1 jugador: muere. El primer Forastero que mates se convierte en Fang Gu malo y, en vez de morir, mueres tú. [+1 Forastero]

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

- Crepúsculo
- Esbirros
- Demonio
- Envenenador
- Padrino
- Lavandero
- Investigador
- Chef
- Pitoniso
- Relojero
- Soñador
- Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



TROUBLE BREWING 2.5



EMBRUJOS



Si Fang Gu elige un [Forastero](#) y muere, {la*} Mujer Escarlata no se convierte en Fang Gu.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

S
E
M
C
O
N

S
A
R
T
O



- Crepúsculo
- Envenenador
- Monje
- Hombre escarlata
- Diabillio
- Fang Gu
- Padrino
- Chismoso
- Pitoniso
- Enterrador
- Soñador
- Amanecer