

# TROUBLE FERMENTING

por Gornnak

## 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.

## 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**.

## Town Crier (Pregonero)



Cada noche\*, descubres si algún **Esbirro** ha nominado hoy.

## Undertaker (Enterrador)



Cada noche\*, descubres qué personaje ha muerto ejecutado durante el día.

## Drunk



You do not know you are the Drunk. You think you are a Townsfolk character, but you are not.

## Recluse



You might register as evil & as a Minion or Demon, even if dead.

## Mezepheles



Empiezas conociendo 1 palabra secreta. El primer jugador **bueno** en decirla se convierte en **malo** esta noche.

## Poisoner (Envenenador)



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

## No Dashii



Cada noche\*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos **Aldeanos** están envenenados.

## 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**.

## Savant



Each day, you may visit the Storyteller to learn 2 things in private: 1 is true & 1 is false.

## Artist



Once per game, during the day, privately ask the Storyteller any yes/no question.

## Slayer



Once per game, during the day, publicly choose a player: if they are the Demon, they die.

## Ravenkeeper (Guardián de Cuervos)



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

## Virgin



The 1st time you are nominated, if the nominator is a Townsfolk, they are executed immediately.

## Sweetheart (Adorable)



Cuando mueras, 1 jugador estará borracho a partir de ese momento.

## Moonchild (Niña de la Luna)



Cuando descubres que has muerto, elige públicamente a 1 jugador vivo. Si es un jugador **bueno**, muere esa noche.

## Witch (Bruja)



Cada noche, elige a un jugador: si nominara mañana, muere. Si solo viven 3 jugadores, pierdes esta habilidad.

## Scarlet Woman (Mujer Escarlata)



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

## 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**]



# PRIMERAS NOCHES



## TROUBLE FERMENTING



### EMBRUJOS



Si fuera a haber 2 Demonios, uno que haya sido la Mujer Escarlata, la Mujer Escarlata se convierte en Mujer Escarlata otra vez.

# OTRAS NOCHES



### RECOMENDACIONES



#### VIAJEROS

- Thief
- Bureaucrat
- Barista
- Gunslinger
- Bone Collector

#### FÁBULAS

- Spirit of Ivory

