

TROUBLE FERMENTING

por Gornnak

A
L
D
E
A
N
O
S



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.



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.

F
O
R
A
S
T
E
R
O
S



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.



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.

E
S
B
I
R
R
O
S



Mezephales

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.



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**.

D
E
M
O
N
I
O
S



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.



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**]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Poisoner
-  Witch
-  Mezepheles
-  Librarian
-  Investigator
-  Empath
-  Fortune Teller
-  Clockmaker
-  Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



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.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

-  Thief
-  Bureaucrat
-  Barista
-  Gunslinger
-  Bone Collector

FÁBULAS

-  Spirit of Ivory

O
T
R
A
S
E
M
C
O
N
S



-  Crepúsculo
-  Poisoner
-  Monk
-  Witch
-  Mezepheles
-  Scarlet
-  Imp
-  Fang Gu
-  No Dash!!
-  Sweetheart
-  Moonchild
-  Ravenkeeper
-  Empath
-  Fortune Teller
-  Town Crier
-  Undertaker
-  Amanecer