

TROUBLE BREWING 3.5

por Harishka



Washerwoman (Lavadero)

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



Librarian (Bibliotecario)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Forastero** particular (o que hay 0 en juego).



Investigator (Investigador)

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



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores **malos** hay.



Fortune Teller (Pitoniso)

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



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.



Gambler (Tahúr)

Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.



Exorcist (Exorcista)

Cada noche* elige 1 jugador (diferente al de la noche anterior): si es el **Demonio**, éste sabe quién eres y no se despierta esta noche.



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.



Monk (Monje)

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



Mayor (Alcalde)

Si sólo quedan 3 jugadores vivos y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otro jugador.



Drunk (Borracho)

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



Recluse (Recluso)

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



Saint (Santo)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el **Demonio**, pero si fallas recibes información falsa.



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.



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**]



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje **bueno**, pero no lo eres. El **Demonio** sabe quién eres. **[Estás adyacente al Demonio]**



Pukka

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado. El anterior jugador envenenado muere y después está sano.



Po

Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.



Imp (Diablillo)

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

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS



Crepúsculo



Esbirros



Demonio



Marioneta



Envenenador



Padrino



Pukka



Lavandero



Bibliotecario



Investigador



Chef



Pitoniso



Soñador



Amanecer

P
R
I
M
E
R
A

N
O
C
H
E



TROUBLE BREWING 3.5



EMBRUJOS



S
E
M
C
O
N
Z
A
R
T
O

Amanecer



Soñador



Enterrador



Pitoniso



Padrino



Po



Pukka



Diabillio



Exorcista



Hombre
escarlata



Monje



Tahúr



Envenenador



Crepúsculo



RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS