

# TROUBLE BAD VIOLETS

por Solrax

## Lavandera (Washerwoman)

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

## Investigador (Investigator)

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

## Relojero (Clockmaker)

Empiezas conociendo a cuántos pasos del **Demonio** está el **Esbirro** más cercano.

## Sirvienta (Chambermaid)

Cada noche, elige a 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche por su habilidad.

## Pitonisa (Fortune Teller)

Cada noche, elige a 2 jugadores: descubres si alguno es **Demonio**. Hay un jugador **bueno** que percibes como **Demonio**.

## Soñador (Dreamer)

Cada noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 **malo**, 1 de ellos es correcto.

## Pregonero (Town Crier)

Cada noche\*, descubres si algún **Esbirro** nominó hoy.

## Enterrador (Undertaker)

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

## Monje (Monk)

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

## Cotilla (Gossip)

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

## Erudito (Savant)

Cada día, puedes visitar en privado al Narrador para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.

## Costurera (Seamstress)

Una vez por partida, por la noche, elige a 2 jugadores (no a ti mismo): descubres si son del mismo alineamiento.

## Artista (Artist)

Una vez por partida, durante el día, pregunta en privado al Narrador cualquier pregunta con respuesta sí/no.

## Matón (Goon)

Cada noche, el 1º jugador que te elija por su habilidad está borracho hasta el anochecer. Te vuelves de su alineamiento.

## Borracho (Drunk)

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

## Recluso (Recluse)

Puedes ser percibido como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, incluso muerto.

## Mutante (Mutant)

Si estás Loco de ser un **Forastero**, puedes ser ejecutado.

## Padrino (Godfather)

Empiezas conociendo qué **Forasteros** están en juego. Si 1 ha muerto hoy, elige a 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 **Forastero**]

## Envenenador (Poisoner)

Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.

## Bruja (Witch)

Cada noche, elige a 1 jugador: si nomina mañana, muere. Si solo hay 3 jugadores vivos, pierdes esta habilidad.

## Pit-Hag (Pit-Hag)

Cada noche\*, elige a 1 jugador y a 1 personaje en el que se convertirá (si no está juego). Si se crea un **Demonio**, esta noche las muertes son arbitrarias.

## Diablillo (Imp)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un **Esbirro** se convierte en el Diablillo.

## Vigormortis (Vigormortis)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Los **Esbirros** que mates mantienen su habilidad y envenenas a 1 de sus **Aldeanos** vecinos. [-1 **Forastero**]

## Vortox (Vortex)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Las habilidades de los **Aldeanos** dan información falsa. Cada día, si nadie es ejecutado, los **malos** ganan.

## Fang Gu (Fang Gu)

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. El 1º **Forastero** que mates se convierte en Fang Gu **malo** y mueres en su lugar. [+1 **Forastero**]

\* No la primera noche

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Envenenador
-  Padrino
-  Bruja
-  Lavandera
-  Investigador
-  Pitonisa
-  Relojero
-  Soñador
-  Costurera
-  Sirvienta
-  Amanecer

# P R I M E R A N O C H E



## TROUBLE BAD VIOLETS



### EMBRUJOS



Si Pit-Hag convierte a un jugador malo en Matón, no puede volverse bueno por su propia habilidad.



### RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS



Espíritu de Marfil

# S E M H C O N S A R T O

-  Crepúsculo
-  Envenenador
-  Monje
-  Bruja
-  Pit-Hag
-  Diabillito
-  Fang Gu
-  Vortex
-  Vigormortis
-  Padrino
-  Cotilla
-  Pitonisa
-  Enterrador
-  Soñador
-  Pregonero
-  Costurera
-  Sirvienta
-  Amanecer