

# TROUBLE WITH VIOLETS

por Ben Burns



## Chef

Empiezas conociendo cuántos pares de jugadores **malos** hay.



## Investigador (Investigator)

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



## Lavandera (Washerwoman)

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



## Bibliotecario (Librarian)

Empiezas conociendo que 1 de 2 jugadores es un **Forastero** en concreto. (O que no hay en juego.)



## Empática (Empath)

Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son **malos**.



## Pitonisa (Fortune Teller)

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



## 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.



## Exterminador (Slayer)

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



## Soldado (Soldier)

Estás a salvo del **Demonio**.



## Criacuervos (Ravenkeeper)

Si mueres por la noche, eres despertado para elegir a 1 jugador: descubres su personaje.



## Alcalde (Mayor)

Si solo hay 3 jugadores vivos y no hay ejecuciones, tu equipo gana. Si mueres por la noche, puede morir otro jugador puede en tu lugar.



## Virgen (Virgin)

La 1º vez que te nominen, si el que te nombra es un **Aldeano**, él es ejecutado inmediatamente.



## Mayordomo (Butler)

Cada noche, elige a 1 jugador (no a ti mismo): mañana, solo puedes votar si él también está votando.



## 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.



## Santo (Saint)

Si mueres por ejecución, tu equipo pierde.



## Bruja (Witch)

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



## Cerenovus

Cada noche, elige a 1 jugador y a 1 personaje **bueno**: mañana está Loco de ser ese personaje, o puede ser ejecutado.



## 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.



## Gemela Malvada (Evil Twin)

Un jugador enemigo y tú os conocéis. Si el jugador **bueno** es ejecutado, los **malos** ganan. Los **buenos** no pueden ganar si ambos estáis vivos.



## No Dashii

Cada noche\*, elige a 1 jugador: muere. Tus 2 **Aldeanos** vecinos están envenenados.



## 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**]



## 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

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**]

-  Crepúsculo
-  Esbirros
-  Demonio
-  Gemela Malvada
-  Bruja
-  Cerenovus
-  Lavandera
-  Bibliotecario
-  Investigador
-  Chef
-  Empática
-  Pitonisa
-  Mayordomo
-  Amanecer

P  
R  
I  
M  
E  
R  
A

N  
O  
C  
H  
E



TROUBLE WITH VIOLETS



EMBRUJOS

O  
T  
R  
A  
S  
C  
O  
N  
S  
E  
J  
O

-  Crepúsculo
-  Monje
-  Bruja
-  Cerenovus
-  Pit-Hag
-  Fang Gu
-  No Dashi!
-  Vortex
-  Vigormortis
-  Criacuervos
-  Empática
-  Pitonisa
-  Enterrador
-  Mayordomo
-  Amanecer



RECOMENDACIONES

