RAT TRAP V2

por Gornnak

ALDEANOS

Washerwoman *(Lavandera)*
Empiezas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un determinado Aldeano.

Pixie *(Duendecillo)*
Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.

Village Idiot *(Tonto del pueblo)*
Cada noche elige 1 jugador: descubres su alineamiento. **[+0 a +2 Tontos del pueblo, uno extra está borracho]**

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.

Flowergirl *(Florista)*
Cada noche*, descubres si un Demonio ha votado hoy.

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.

Exorcist *(Exorcista)*
Cada noche*, elige a un jugador (diferente al de la noche anterior): el Demonio, si es elegido, descubre quién eres y no se despierta esta noche.

Gossip *(Chismoso)*
Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.

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.

Soldier
You are safe from the Demon.

Poppy Grower *(Cultivador de opio)*
Los Esbirros y el Demonio no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

FORASTEROS

Lunatic *(Lunático)*
Crees que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.

Hermit
You have all Outsider abilities. **[-0 to -1 Outsiders]**

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

Tinker *(Manitas)*
Podrías morir en cualquier momento.

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

ESBIRROS

Poisoner *(Envenenador)*
Cada noche, elige a un jugador: está envenenado esta noche y durante el siguiente día.

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

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

Baron
There are extra Outsiders in play. **[+2 Outsiders]**

DEMONIOS

Yaggababble
Empiezas conociendo 1 frase secreta. Cada vez que la digas públicamente hoy, 1 jugador puede morir.

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]**

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Poppy Grower
Yaggababble
Esbirros
Lunatic
Demonio
Marionette
Poisoner
Pixie
Washerwoman
Fortune Teller
Village Idiot
Amanecer

PRIMERA NOCHE

RAT TRAP V2

EMBRUJOS

Si el Exorcista elige a Yaggababble, la habilidad de Yaggababble no causa muertes esta noche.

Si Fang Gu elige un Forastero y muere, la Mujer Escarlata no se convierte en Fang Gu.

Cuando el Cultivador de opio muere, el Demonio sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.

REGLA ESPECIAL

Si el lunático ve ficha de Yaggababble, el demonio original sabe su frase. Si el lunático tiene un lunático a su vez, este conoce la frase de su lunático y el demonio original conoce ambas.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

Bootlegger

OTRAS NOCHES

Amanecer
Village Idiot
Undertaker
Town Crier
Fortune Teller
Flowergirl
Tinker
Gossip
Yaggababble
Fang Gu
Imp
Exorcist
Lunatic
Scarlet Woman
Monk
Poisoner
Poppy Grower
Crepúsculo