RAT TRAP

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, un 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.

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.

Fool
The first time you die, you don't.

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.

Devil's Advocate *(Abogado del diablo)*
Cada noche elige 1 jugador vivo (diferente al de la noche anterior): si es ejecutado mañana, no muere.

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

Zombuul
Cada noche*, si nadie ha muerto hoy, elige a un jugador: muere. La 1ª vez que mueres, vives pero eres percibido como muerto.

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

PRIMERA NOCHE

- Crepúsculo
- Poppy Grower
- Yaggababble
- Esbirros
- Lunatic
- Demonio
- Marionette
- Poisoner
- Devil's Advocate
- Pixie
- Washerwoman
- Fortune Teller
- Village Idiot
- Amanecer

RAT TRAP

EMBRUJOS

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

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

- Crepúsculo
- Poppy Grower
- Poisoner
- Monk
- Devil's Advocate
- Lunatic
- Imp
- Zombuul
- Fang Gu
- Yaggababble
- Tinker
- Flowergirl
- Fortune Teller
- Town Crier
- Undertaker
- Village Idiot
- Amanecer