EL JUEGO DEL NARRADOR

por Solrax

ALDEANOS

Hada *(Pixie)*
Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loco de ser ese personaje, ganas su habilidad cuando muere.

Cazarrecompensas *(Bounty Hunter)*
Empiezas conociendo 1 jugador malo. Si muere, descubres otro jugador malo esta noche. **[1 Aldeano es malo]**

Suma Sacerdotisa *(High Priestess)*
Cada noche, descubre con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.

Aeronauta *(Balloonist)*
Cada noche, descubres a 1 jugador de diferente tipo de personaje que el de la noche anterior. **[+0 o +1 Forastero]**

General
Cada noche, descubres qué alineamiento cree el Narrador que está ganando: bueno, malo, o ninguno.

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.

Posadero *(Innkeeper)*
Cada noche*, elige a 2 jugadores: no pueden morir esta noche, pero 1 está borracho hasta el anochecer.

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.

Pescador *(Fisherman)*
Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para recibir algún consejo que ayude a ganar a tu equipo.

Caníbal *(Cannibal)*
Tienes la habilidad del muerto ejecutado más reciente. Si es malo, estás envenenado hasta que un jugador bueno muere por ejecución.

Amnésico *(Amnesiac)*
No sabes cuál es tu habilidad. Cada día, puedes adivinarla en privado: descubres lo cerca que has estado.

Ateo *(Atheist)*
El Narrador puede romper las reglas de la partida, y si es ejecutado, los buenos ganan, incluso si estás muerto. **[No hay personajes malos]**

FORASTEROS

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.

Doctor de la Peste *(Plague Doctor)*
Cuando mueras, el Narrador gana una habilidad de Esbirro.

Mutante *(Mutant)*
Si estás Loco de ser un Forastero, puedes ser ejecutado.

ESBIRROS

Envenenador *(Poisoner)*
Cada noche, elige a 1 jugador: envenenado hasta el anochecer.

Arpía *(Harpy)*
Cada noche, elige a 2 jugadores: mañana, el 1º jugador está Loco de que el 2º es malo, o uno o ambos pueden morir.

Hechicero *(Wizard)*
Una vez por partida, pide un deseo. Si es concedido, puede tener un precio y dejar pistas sobre su naturaleza.

Rata de Laboratorio *(Boffin)*
El Demonio (incluso si está borracho o envenenado) tiene la habilidad de un personaje bueno que no está en juego. Ambos sabéis cual.

DEMONIOS

Yaggababble
Empiezas conociendo una frase secreta. Por cada vez que la digas públicamente hoy, un jugador puede morir.

Lil' Monsta
Cada noche, los Esbirros eligen quién cuida a Lil' Monsta y "es el Demonio". Cada noche*, 1 jugador puede morir. **[+1 Esbirro]**

Ojo
Cada noche*, elige a 1 personaje: muere. Si no está en juego, el Narrador elige quién muere.

Legión *(Legion)*
Cada noche*, 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si solo votaron malos. También eres percibido como Esbirro. **[La mayoría de los jugadores son Legion]**

© Steven Medway, bloodonthecloctower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Aprendiz
Barista
Rata de Laboratorio
Yaggababble
Esbirros
Demonio
Lil' Monsta
Envenenador
Hechicero
Arpía
Hada
Amnésico
Soñador
Aeronauta
Cazarrecompensas
Suma Sacerdotisa
General
Amanecer

PRIMERA NOCHE

EL JUEGO DEL NARRADOR

EMBRUJOS

Si el Demonio fuera a tener la habilidad del Borracho, la Rata de Laboratorio elige a un jugador Aldeano para que tenga esa habilidad en su lugar.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

- Barista
- Cacklejack
- Aprendiz
- Chivo expiatorio
- Obispo

FÁBULAS

- Trolero
- Centinela
- Bibliotecario del infierno
- Deus Ex Fiasco

OTRAS NOCHES

Amanecer
Cacklejack
Barista
Envenenador
Posadero
Hechicero
Arpía
Legión
Ojo
Lil' Monsta
Yaggababble
Cotilla
Amnésico
Soñador
Aeronauta
Cazarrecompensas
Suma Sacerdotisa
General
Crepúsculo