

EL JUEGO DEL NARRADOR

por Solrux

Cazarrecompensas (Bounty Hunter)



Empiezas conociendo 1 jugador **malo**. Si muere, descubres otro jugador **malo** esta noche. [**1 Aldeano es malo**]

Hada (Pixie)



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

Suma Sacerdotisa (High Priestess)



Cada noche, descubres con qué jugador cree el Narrador que deberías hablar más.

Aeronauta (Ballooning)



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

General (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 amanecer.

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**]

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.

Envenenador (Poisoner)



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

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.

Cerenovus (Cerenovus)



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

Hechicero (Wizard)



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

Yaggababble (Yaggababble)



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

Lil' Monsta (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 (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**]

