

PARA INSOMNIA 2.0

por Crowley



Chambermaid (Limpiadora)

Cada noche elige 2 jugadoras vivas (no a ti). Descubres cuántas han despertado esta noche por su habilidad.



Grandmother (Abuela)

Empiezas conociendo 1 jugadora buena y su personaje. Si la Demonia la mata, tú también mueres.



Knight (Caballera)

Empiezas conociendo 2 jugadoras que no son la Demonia.



Empath (Empático)

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son malos.



Sailor (Marinero)

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugador vivo: tú o ese jugador estáis borrachos hasta el crepúsculo.



Fool (Embaucadora)

La primera vez que mueras, no mueres.



Savant (Erudito)

Cada día puedes visitar en privado al Narrador para que te diga 2 informaciones: 1 es cierta y 1 es falsa.



Amnesiac (Amnésico)

No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.



Minstrel (Trovador)

Cuando un Esbirro muera por ejecución, todos los jugadores (salvo viajeros) están borrachos hasta el crepúsculo de mañana.



Poppy Grower (Cultivador de opio)

Los Esbirros y el Demonio no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.



Sage (Sabio)

Si el Demonio te mata descubres que es 1 de 2 jugadores.



Acrobat (Acróbata)

Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, mueres.



Atheist (Ateo)

El Narrador puede romper las reglas. Si el Narrador es ejecutado, ganan los buenos, aunque estés muerto. [No hay malos]



Puzzlemaster (Maestro del puzle)

Un jugador está borracho, aunque estés muerto. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es el Demonio, pero si fallas recibes información falsa.



Damsel (Doncel)

Las Esbirras saben que estás en juego. Si una Esbirra adivina quién eres (una vez por partida) tu equipo pierde.



Zealot (Fanático)

Si hay 5 o más jugadores vivos, debes votar en todas las nominaciones.



Goon (Matona)

Cada noche, la primera jugadora que te elija por su habilidad está borracha hasta el crepúsculo. Te conviertes a su alineamiento.



Godfather (Padrino)

Empiezas conociendo qué Forasteros están en juego. Si 1 muere por el día, elige 1 jugador esta noche: muere. [-1 o +1 Forastero]



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. La Demonia sabe quién eres. [Estás adyacente a la Demonia]



Goblin

Si públicamente declaras ser Goblin cuando te nominen y eres ejecutado ese día, tu equipo gana.



Poisoner (Envenenador)

Cada noche elige 1 jugador: está envenenado esta noche y el día de mañana.



Leech

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Empiezas eligiendo 1 jugador vivo: está envenenado. Mueres sólo si ese jugador está muerto.



Imp (Diablillo)

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Si te matas de esta forma, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



Yaggababble

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



Legion (Legión)

Cada noche* 1 jugadora puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan las malas. Apareces también como Esbirro. [La mayoría de jugadoras son Legión]

-  Crepúsculo
-  Cultivadora de opio
-  Esbirros
-  Yaggababble
-  Demonio
-  Marinero
-  Marioneta
-  Lleech
-  Envenenador
-  Padrina
-  Doncel
-  Amnésica
-  Empática
-  Abuela
-  Caballera
-  Limpiadora
-  Amanecer

P R I M E R A N O C H E



PARA INSOMNIA 2.0



EMBRUJOS

-   Si una Legión muere por ejecución hoy, Legión conserva su habilidad pero la Trovadora puede aprender que hay Legión.
-   El Fanático puede aparecer como **malo** para la habilidad de Legión.
-   Cuando la Cultivadora de opio muere, la **Demonia** sabe quién es la Marioneta pero la Marioneta no descubre nada.
-   La Marioneta no sabe que la Doncel está en juego.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Crepúsculo
-  Cultivadora de opio
-  Marinero
-  Envenenador
-  Legión
-  Diabillio
-  Lleech
-  Yaggababble
-  Padrina
-  Acrobata
-  Sabia
-  Doncel
-  Amnésico
-  Abuela
-  Empático
-  Limpiadora
-  Amanecer