PARA INSOMNIA

por Crowley

ALDEANOS

Knight *(Caballera)*
Empiezas conociendo 2 jugadoras que no son la Demonia.

Grandmother *(Abuela)*
Empiezas sabiendo un jugador bueno y su personaje. Si el Demonio lo mata, tú también mueres.

Empath *(Empático)*
Cada noche, descubres cuántos de tus 2 vecinos vivos son malvados.

Sailor *(Marinero)*
No puedes morir. Cada noche, elige a un jugador vivo: o él o tú estáis borrachos hasta el anochecer.

Chambermaid *(Sirvienta)*
Cada noche, elige 2 jugadores vivos (no a ti mismo): descubres cuántos se han despertado esta noche gracias a su habilidad.

Acrobat *(Acróbata)*
Cada noche* elige 1 jugador: si está borracho o envenenado, o acaba estándolo esta noche, mueres.

Savant *(Erudito)*
Cada día, puedes visitar al Narrador en privado para descubrir 2 cosas: 1 es cierta y 1 es falsa.

Amnesiac *(Amnésica)*
No sabes cuál es tu habilidad. Cada día intenta adivinarla en privado y sabes lo cerca que estás.

Minstrel *(Juglar)*
Cuando un Esbirro muere ejecutado, todos los demás jugadores (excepto los Viajeros) están borrachos hasta el anochecer del día siguiente.

Sage *(Sabio)*
Si el Demonio te mata, descubres que él es 1 de 2 jugadores.

Fool *(Bufón)*
La primera vez que mueres, no lo haces.

Poppy Grower *(Cultivadora de opio)*
Las Esbirros y la Demonia no se conocen. Si mueres, se conocen esta noche.

Atheist *(Atea)*
La Narradora puede romper las reglas. Si la Narradora es ejecutada, ganan las buenas, aunque estés muerta. **[No hay malas]**

FORASTEROS

Goon *(Matón)*
Cada noche, el 1er jugador que te elija con su habilidad, se emborracha hasta el anochecer. Te conviertes a su alineamiento.

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

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

Puzzlemaster *(Maestra del puzle)*
Una jugadora está borracha, aunque estés muerta. Si adivinas quién es (una vez por partida), descubres quién es la Demonia, pero si fallas recibes información falsa.

ESBIRROS

Godfather *(Padrino)*
Empiezas sabiendo qué Forasteros están en juego. Si hoy ha muerto 1 durante el día, elige a un jugador esta noche: muere. **[-1 ó +1 Forastero]**

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]**

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

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.

Legion *(Legión)*
Cada noche* 1 jugador puede morir. Las ejecuciones fallan si sólo votan los malos. Apareces también como Esbirro. **[La mayoría de jugadores son Legión]**

Lleech
Cada noche* elige 1 jugadora: muere. Empiezas eligiendo 1 jugadora: está envenenada. Mueres si y sólo si esa jugadora está muerta.

© Steven Medway, bloodontheclocktower.com

* No la primera noche

Crepúsculo
Poppy Grower
Yaggababble
Esbirros
Lunatic
Demonio
Sailor
Marionette
Lleech
Poisoner
Godfather
Damsel
Amnesiac
Empath
Grandmother
Knight
Chambermaid
Amanecer

PRIMERA NOCHE

PARA INSOMNIA

EMBRUJOS

Si un Legión muere por ejecución hoy, Legión conserva su habilidad pero el Juglar puede aprender que hay Legión.

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

La Marioneta no sabe que la Damisela está en juego.

RECOMENDACIONES

VIAJEROS

FÁBULAS

OTRAS NOCHES

Amanecer
Chambermaid
Empath
Grandmother
Amnesiac
Damsel
Sage
Godfather
Yaggababble
Lleech
Imp
Legion
Lunatic
Acrobat
Poisoner
Sailor
Poppy Grower
Crepúsculo