

ATEO VA A LA ESCUELA

por Crowley



Pirate (Pirata)

Empiezas sabiendo cuántos Piratas hay en juego. Si los únicos personajes buenos vivos son Piratas, ganan los buenos. [+0 a +2 Piratas]



Pixie (Duendecillo)

Empiezas conociendo 1 Aldeano en juego. Si estás loca sobre que eres ese personaje, ganas su habilidad cuando muera.



Vaquero (Vaquera)

Empiezas eligiendo 1 jugadora: se convierte a tu alineamiento, pero no lo sabe. [+1 Forastera]



Village Idiot (Tonto del pueblo)

Cada noche elige 1 jugadora: descubres su alineamiento. [+0 a +2 Tontas del pueblo, una extra está borracha]



Innkeeper (Posadero)

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



Savant (Erudito)

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



Phoenix (Fénix)

En el último día, si estás muerto, resucitas como un Aldeano que no esté en juego.



Professor (Profesor)

Una vez por partida, por la noche*, elige a un jugador muerto: si es un Aldeano, resucita.



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente a un jugador: si es el Demonio, muere inmediatamente.



Queen (Reina)

En la primera noche, si tus vecinos vivos son buenos, descubren quién eres. Cualquiera que esté loco sobre que hay una Reina en juego puede ser ejecutado. [+1 Forastero]



Suicida (Suicida)

Si la Demonia te mata, la Demonia muere la siguiente noche.



Atheist (Ateo)

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



Poppy Grower (Cultivadora de opio)

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



Ogre (Ogro)

En tu primera noche elige 1 jugadora (no a ti): te conviertes a su alineamiento (no sabes cuál) incluso aunque estés borracha o envenenada.



Heretic (Hereje)

Quien gane, pierde y quien pierda gana, aunque estés muerta.



Lunatic (Lunático)

Crees que eres un Demonio, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres y a quién eliges por la noche.



Puzzlemaster (Maestra 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.



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]



Sicilian (Siciliana)

Cuando se llama a nominaciones, si públicamente eliges 1 jugador (no a ti) y no es ejecutado, su bando gana.



Marionette (Marioneta)

Piensas que eres un personaje bueno, pero no lo eres. El Demonio sabe quién eres. [Estás adyacente al Demonio]



Procurador (Procurador)

Cada día es ejecutado el jugador que tenga la segunda mayor votación, en vez de la primera. En caso de empate o de que sólo haya habido una nominación, nadie es ejecutado.



Yaggababble (Yaggababble)

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



Legion (Legión)

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



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]



Súculo (Súculo)

Cada noche* elige 1 jugadora: ésta decide si se vuelve mala o muere. Si decide morir, todas las transformadas por tu habilidad mueren y vuelven a su alineamiento inicial. [-1 Forastera]



Crepúsculo



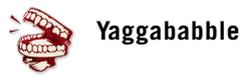
Esbirros



Cultivadora de opio



Demonio



Yaggababble



Marioneta



Lil' Monsta



Padrino



Duendecillo



Pirata



Lunático



Tonto del pueblo



Reina



Vaquera



Ogro



Amanecer

PRIMERA NOCHE



A TEO VA A LA ESCUELA



EMBRUJOS



If the Poppy Grower is in play, Minions don't wake together. They are woken one by one, until one of them chooses to take the Lil' Monsta token.



The Heretic registers as a not-in-play Outsider to the Godfather. The Heretic knows which Outsider.



The Marionette neighbors a Minion, not the Demon. The Marionette is not woken to choose who takes the Lil' Monsta token, and does not learn they are the Marionette if they have the Lil' Monsta token.



When the Poppy Grower dies, the Demon learns the Marionette but the Marionette learns nothing.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS

SE MARCHAN



- Crepúsculo 
- Cultivadora de opio 
- Posadero 
- Lunático 
- Legión 
- Lil' Monsta 
- Yaggababble 
- Súcuba 
- Padrino 
- Suicida 
- Profesor 
- Tonto del pueblo 
- Reina 
- Amanecer 