

# A MI MANERA

por Crowley



## Noble

Empiezas conociendo 3 jugadores, 1 y solo 1 de ellos es malo.



## Clockmaker (Relojero)

Empiezas sabiendo la distancia entre el Demonio y su Esbirro más cercano.



## High Priestess (Suma sacerdotisa)

Cada noche sabes con qué jugadora cree la Narradora que deberías hablar más.



## Dreamer (Soñador)

Cada noche, elige a un jugador (ni a ti mismo ni a Viajeros): descubres 1 personaje bueno y 1 malvado, 1 de los cuales es correcto.



## Town Crier (Pregonero)

Cada noche\*, descubres si algún Esbirro ha nominado hoy.



## Gossip (Chismoso)

Cada día, puedes hacer una declaración pública. Si es cierta, un jugador muere esa noche.



## Nightwatchman (Serena)

Una vez por partida, por la noche, elige 1 jugadora: descubre que eres Sereno.



## Artist (Artista)

Una vez por partida, durante el día, haz en privado al Narrador cualquier pregunta de respuesta sí/no.



## Fisherman (Pescador)

Una vez por partida, durante el día, puedes visitar al Narrador para que te aconseje sobre cómo debe ganar tu bando.



## Alchemist (Alquimista)

Tienes la habilidad de un Esbirro. Cuando la uses, el Narrador puede pedirte que hagas otra elección.



## Farmer (Granjero)

Cuando mueres por la noche, 1 jugador vivo bueno se convierte en Granjera.



## Atheist (Ateo)

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



## Actor (Actriz)

Todas las Actrices os conocéis. Las condiciones de victoria se invierten si hay una Actor en juego, aunque esté muerta. [Todas las buenas son Actrices]



## Lunatic (Lunático)

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



## Mal-vado

Crees ser esbirro. El demonio te conoce y sabe qué información recibes la primera noche.



## Sweet heart (Adorable)

Cuando mueras, 1 jugador estará borracho a partir de ese momento.



## Mutant (Mutante)

Si estás «loco» por ser un Forastero, podrías ser ejecutado.



## Pit-Hag

Cada noche\*, elige a un jugador y a un personaje en el que se convierte (si no está en juego). Si se crea un Demonio, las muertes de esa noche serán arbitrarias.



## Wizard (Hechicera)

Una vez por partida pídele en privado un deseo a la Narradora: si se concede, tu deseo puede tener un precio y deja pistas de su naturaleza.



## Psychopath (Psicópata)

Cada día, antes de las nominaciones, puedes elegir públicamente 1 jugador: muere. Si eres ejecutado, solo mueres si pierdes a piedra-papel-tijera.



## Marionette (Marioneta)

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



## No Dashii

Cada noche\*, elige a un jugador: muere. Tus 2 vecinos Aldeanos están envenenados.



## 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]



## Imp (Diablillo)

Cada noche\*, elige a un jugador: muere. Si te matas a ti mismo, un Esbirro se convierte en el Diablillo.



## Leviathan (Leviatán)

Si más de 1 jugador bueno es ejecutado, los malos ganan. Todos los jugadores saben que estás en juego. Después del día 5, los malos ganan.

 Crepúsculo

 Alchemist

 Esbirros

 Lunatic

 Mal-vado

 Demonio

 Marionette

 Wizard

 Clockmaker

 Dreamer

 Noble

 Nightwatchman

 High Priestess

 Amanecer

 Leviathan

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



A MI MANERA



EMBRUJOS



Si el Demonio no puede elegir a quién matar por la noche y el Actor está en el guión, en cualquier momento el Demonio puede pedirle al Narrador que quiere matarse a sí mismo. El Narrador mata al Demonio esta noche.



Si el Demonio no puede elegir a quién matar por la noche y el Actor está en el guión, en cualquier momento el Demonio puede pedirle al Narrador que quiere matarse a sí mismo. El Narrador mata al Demonio esta noche.



Pit-Hag no puede crear un Actor.



Si el Narrador es ejecutado, los buenos ganan.



Cada noche, Leviatán elige a 1 jugador vivo (diferente a los de noches anteriores): un Granjero elegido usa su habilidad pero no muere.



Después del día 5, Pit-Hag no puede elegir a Leviatán.



Un Alquimista-Marioneta no tiene la habilidad de Marioneta y la Marioneta está en juego.



S  
E  
M  
C  
O  
N  
S  
A  
R  
T  
O

 Leviathan

 Amanecer

 High Priestess

 Nightwatchman

 Town Crier

 Dreamer

 Farmer

 Sweetheart

 Gossip

 No Dash!!

 Imp

 Legion

 Lunatic

 Mal-vado

 Pit-Hag

 Wizard

 Crepúsculo

RECOMENDACIONES



VIAJEROS

FÁBULAS