

OCHO APELLIDOS TINKER

por Adri



Chef

Empiezas sabiendo cuántas parejas de jugadores **malos** hay.



Grandmother (Abuela)

Empiezas conociendo 1 jugador **bueno** y su personaje. Si el **Demonio** le mata, tú también mueres.



Bounty Hunter (Cazarrecompensas)

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



Empath (Empático)

Cada noche sabes cuántos de tus vecinos vivos son **malos**.



Dreamer (Soñador)

Cada noche elige 1 jugador (no a ti o viajeros): descubres 1 personaje **bueno** y 1 personaje **malo**, 1 de ellos es correcto.



Innkeeper (Posadero)

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



Gambler (Tahúr)

Cada noche* elige 1 jugador e intenta adivinar su personaje: si fallas, mueres.



Lycanthrope (Licántropo)

Cada noche* elige 1 jugador vivo: si es **bueno**, muere y el **Demonio** no mata esta noche. Un jugador **bueno** aparece como **malo**.



Gossip (Chismoso)

Cada día puedes hacer una declaración pública. Esta noche, si fue cierta, 1 jugador muere.



Savant (Erudito)

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



Slayer (Exterminador)

Una vez por partida, durante el día, elige públicamente 1 jugador: si es el **Demonio**, muere.



Tea Lady (Dama del té)

Si tus vecinos vivos son **buenos**, no pueden morir.



Hermit (Ermitaño)

Tienes todas las habilidades de **Forasteros**. [-0 o -1 **Forasteros**]



Tinker (Manitas)

Puedes morir en cualquier momento.



Drunk (Borracho)

No sabes que eres el Borracho. Crees que eres un **Aldeano**, pero no lo eres.



Recluse (Recluso)

Puedes aparecer como **malo** y como **Esbirro** o **Demonio**, aunque estés muerto.



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**]



Witch (Bruja)

Cada noche elige 1 jugador: si mañana nomina, muere. Si sólo hay 3 jugadores vivos pierdes esta habilidad.



Spy (Espía)

Cada noche ves el Grimorio. Puedes aparecer como **bueno** y como **Aldeano** o **Forastero**, aunque estés muerto.



Scarlet Woman (Mujer escarlata)

Si hay 5 o más jugadores vivos y el **Demonio** muere, te conviertes en el **Demonio**. (No cuentan los viajeros)



Kazali

Cada noche* elige 1 jugador: muere. [Eliges los **Esbirros** en juego y qué jugadores son. -? a +? **Forasteros**]



Lleech

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



Po

Cada noche* puedes elegir 1 jugador: muere. Si tu última elección fue no elegir a nadie, elige a 3 jugadores esta noche.



Al-Hadikhia

Cada noche* puedes elegir a 3 jugadores (todos descubren quiénes son): cada uno elige en silencio si vive o muere, pero si todos viven, todos mueren.

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Kazali
-  Esbirros
-  Demonio
-  Lleech
-  Godfather
-  Witch
-  Chef
-  Empath
-  Grandmother
-  Dreamer
-  Bounty Hunter
-  Spy
-  Amanecer

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



OCHO APELLIDOS TINKER



EMBRUJOS

-  Si el Licántropo está vivo y el Tahúr se mata esta noche, no puede haber más muertes.
-  Si el Exterminador dispara al huésped de Lleech, el huésped muere.
-  Sólo se crea un Aldeano malo si el Cazarrecompensas sigue en juego después de que Kazali actúe.
-  Si hay 2 Al-Hadikhias vivos, el Al-Hadikhia que fuera la Mujer escarlata vuelve a convertirse en Mujer escarlata.

RECOMENDACIONES



- VIAJEROS
- FÁBULAS

S E M C O N Z A R T O



-  Amanecer
-  Inkeeper
-  Gambler
-  Witch
-  Scarlet Woman
-  Lycanthrope
-  Po
-  Al-Hadikhia
-  Lleech
-  Kazali
-  Godfather
-  Gossip
-  Tinker
-  Grandmother
-  Dreamer
-  Empath
-  Bounty Hunter
-  Spy
-  Crepúsculo