

MASSIVE DYNAMIC

por Ginés Giménez



Knight *(Caballero)*

Empiezas conociendo 2 jugadoras que no son la **Demonia**.



Pixie *(Duendecillo)*

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



High Priestess *(Suma sacerdotisa)*

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



Sailor *(Marinera)*

No puedes morir. Cada noche elige 1 jugadora viva: tú o esa jugadora estáis borrachas hasta el crepúsculo.



King *(Rey)*

Cada noche, si hay igual o más muertos que vivos, descubres 1 personaje vivo. El **Demonio** sabe que eres el Rey.



Savant *(Erudito)*

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



Cannibal *(Caníbal)*

Tienes la habilidad de la última jugadora muerta ejecutada. Si es **mala**, estás envenenada hasta que 1 **buena** muera ejecutada.



Amnesiac *(Amnésico)*

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



Farmer *(Granjero)*

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



Choirboy *(Niño del coro)*

Si el **Demonio** mata al Rey, descubres qué jugador es el **Demonio** [+ Rey]



Tea Lady *(Dama del té)*

Si tus vecinas vivas son **buenas**, no pueden morir.



Mayor *(Alcaldesa)*

Si sólo quedan 3 jugadoras vivas y no hay ejecución, tu bando gana. Si mueres por la noche, en vez de eso puede morir otra jugadora.



Virgin *(Virgen)*

La primera vez que te nominen, si quien nombra es **Aldeano**, es ejecutado inmediatamente.



Magician *(Mago)*

El **Demonio** piensa que eres un **Esbirro**. Los **Esbirros** piensan que eres un **Demonio**.



Lunatic *(Lunático)*

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



Hermit *(Ermitaña)*

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



Plague Doctor *(Doctora de plaga)*

Cuando mueres, la Narradora gana la habilidad de una **Esbirra**.



Snitch *(Soplón)*

Los **Esbirros** empiezan conociendo 3 faroles.



Mezephales

Empiezas conociendo 1 palabra secreta. La primera jugadora **bueno** en decir la se convierte en **mala** esta noche.



Pit-Hag

Cada noche* elige 1 jugadora y 1 personaje al que se convierte (si no está en juego). Si creas una **Demonia**, las muertes esta noche son arbitrarias.



Marionette *(Marioneta)*

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



Wraith *(Espectro)*

Puedes abrir los ojos por la noche. Despiertas cuando otras jugadoras **malas** lo hagan.



Scarlet Woman *(Mujer escarlata)*

Si hay 5 o más jugadoras vivas y la **Demonia** muere, te conviertes en la **Demonia**. (No cuentan las viajeras)



Organ Grinder *(Organillera)*

Todas las jugadoras cierran los ojos al votar y su voto se cuenta en secreto. Cada noche decides si estás borracha hasta el crepúsculo o no.



Lil' Monsta

Cada noche los **Esbirros** eligen quién cuida a Lil' Monsta y «es el **Demonio**». Cada noche* 1 jugador puede morir. [+1 **Esbirro**]



Vigormort is

Cada noche* elige 1 jugador: muere. Los **Esbirros** que mates mantienen su habilidad y 1 **Aldeano** vecino suyo está envenenado. [-1 **Forastero**]



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**]



Lleech

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

ALDEANOS

FORASTEROS

ESBIRROS

DEMONIOS

-  Crepúsculo
-  Apprentice
-  Barista
-  Thief
-  Magician
-  Esbirros
-  Snitch
-  Lunatic
-  Demonio
-  King
-  Sailor
-  Marionette
-  Lil' Monsta
-  Lleech
-  Organ Grinder
-  Mezephales
-  Wraith
-  Pixie
-  Amnesiac
-  Knight
-  High Priestess
-  Amanecer

PRIMERA NOCHE



MASSIVE DYNAMIC



EMBRUJOS



Cada noche, el Mago elige a un Esbirro: si ese Esbirro y Lil' Monsta están vivos, ese Esbirro cuida de Lil' Monsta.



Si hay 5 o más jugadores vivos y quien cuida de Lil' Monsta muere, la Mujer escarlata cuida de Lil' Monsta hoy.



Si el Doctor de plaga muere, un Esbirro vivo gana la habilidad de Mujer escarlata además de la suya, y lo sabe.



La Marioneta es vecina de un Esbirro, no del Demonio. La Marioneta no se despierta para ver quién cuida de Lil' Monsta y no sabe que es la Marioneta si está cuidando a Lil' Monsta.



La Marioneta no recibe 3 personajes que no estén en juego. La Demonia recibe 3 extra.



Si el Demonio tiene un vecino vivo y Aldeano o Forastero cuando el Doctora de plaga muere, ese jugador se convierte en una Marioneta mala. Si ya hay un jugador malo extra, esto no ocurre.



La Espectro no se despierta con la Marioneta.

Cada día, después de la fase de

REGLA ESPECIAL



Rule 1: This can be an Atheist game. If so, at least a player will be told during the game. | Rule 2: At the start of the game, the storyteller will announce publicly 2 evil characters that are not in play.

RECOMENDACIONES



VIAJEROS



Thief



Barista



Cacklejack



Matron



Gangster



Bone Collector



Apprentice



Bootlegger



Ferryman



Deus Ex Fiasco

SEMI-CONTACTO



-  Crepúsculo
-  High Priestess
-  King
-  Farmer
-  Amnesiac
-  Choirboy
-  Lil' Monsta
-  Lleech
-  Vigormortis
-  Legion
-  Lunatic
-  Wraith
-  Scarlet Woman
-  Mezephales
-  Pit-Hag
-  Organ Grinder
-  Sailor
-  Bone Collector
-  Thief
-  Barista
-  Cacklejack
- Amanecer

