I Giorni della Peste by Dark

TOWNSFOLK



GOVERNANTE
Inizi conoscendo 3 personaggi: 1 è in gioco e gli altri 2 no.



CARDINALE
Ogni notte, scopri quanti giocatori vivi sono avvelenati.



CANCELLIERE
Inizi conoscendo 2 giocatori: 1 è un Townsfolk e l'altro è di un tipo di personaggio diverso.



MEDICO
Ogni notte*, scegli un giocatore diverso da quello della notte scorsa: scopri se è avvelenato; se lo è, diventa sobrio e sano. 1 giocatore good ti risulta avvelenato.



MONACA
Inizi conoscendo un personaggio in gioco e quanti dei suoi vicini sono evil. **[+0 o +1 Outsider]**



FRATE
Una volta per partita, di notte*, scegli un giocatore morto: se è good, usa immediatamente la sua abilità come se fosse vivo, sobrio e sano.

OUTSIDERS



INNOMINATO
Credi di essere un altro personaggio, ma non lo sei. Se un giocatore ti menziona pubblicamente, potrebbe morire.



UNTORE
Potresti risultare avvelenato, evil e Minion o Demon, anche se avvelenato o morto. Se vieni giustiziato, un altro giocatore good vivo potrebbe diventare l'Untore.

MINIONS



GRISO
Potresti risultare good. Se ci sono 5 o più giocatori vivi e un altro giocatore evil muore, potresti diventare il suo personaggio.



BRAVO
Possono esserci più Bravi in gioco. Ogni notte*, scegli un giocatore diverso da quello della notte scorsa: se è sano, stanotte non si sveglia. **[+0 o +1 Bravo]**

DEMONS



PESTE
Ogni notte, scegli un giocatore vivo: se è sano, diventa avvelenato; altrimenti muore, poi uno dei suoi vicini good vivi diventa avvelenato. Quando un giocatore diventa avvelenato, ne scopri il personaggio. I giocatori evil risultano avvelenati.

*Not the first night

FIRST NIGHT

I Giorni della Peste by Dark

LORIC

None

FABLED

None

TRAVELLERS

None

PLAYERS	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
TOWNSFOLK	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
OUTSIDERS	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
MINIONS	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
DEMONS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

COMMUNITY CREATED CONTENT

OTHER NIGHTS

FIRST NIGHT

Dusk	Start the Night Phase.
Minion Info	If there are 7 or more players, wake all Minions: Show the **THIS IS THE DEMON** token. Point to the Demon. Show the **THESE ARE YOUR MINIONS** token. Point to the other Minions.
Demon Info	If there are 7 or more players, wake the Demon: Show the **THESE ARE YOUR MINIONS** token. Point to all Minions. Show the **THESE CHARACTERS ARE NOT IN PLAY** token. Show 3 not-in-play good character tokens.
Peste	Sveglia la Peste. Sceglie un giocatore vivo. Se è sano, rendilo avvelenato; altrimenti muore, poi rendi avvelenato un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa avvelenato, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano avvelenati finché la Peste ha questa abilità.
Cancelliere	Sveglia il Cancelliere. Scegli un giocatore Townsfolk e un giocatore di un tipo di personaggio diverso, poi indicali entrambi.
Governante	Sveglia la Governante. Mostra 3 personaggi, di cui esattamente 1 in gioco.
Monaca	Sveglia la Monaca. Mostra un personaggio in gioco, poi mostra quanti vicini di quel personaggio sono evil.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

Dusk	Start the Night Phase.
Griso	Se un altro giocatore evil muore mentre 5 o più giocatori sono vivi, il Griso potrebbe diventare il suo personaggio. Risolvilo immediatamente. Se il Griso diventa un personaggio il cui turno notturno non è ancora passato, svegliarlo al turno normale di quel personaggio.
Innominato	Qualsiasi giocatore ancora marcato MENTIONED da oggi potrebbe morire stanotte. All'alba, rimuovi tutti i promemoria MENTIONED.
Bravo	Sveglia il Bravo. Sceglie un giocatore diverso da quello della notte scorsa. Se quel giocatore è sano, stanotte non si sveglia.
Peste	Sveglia la Peste. Sceglie un giocatore vivo. Se è sano, rendilo avvelenato; altrimenti muore, poi rendi avvelenato un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa avvelenato, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano avvelenati finché la Peste ha questa abilità.
Frate	Sveglia il Frate. Se usa la sua abilità, sceglie un giocatore morto. Se è good, sveglia quel giocatore e risolvi immediatamente la sua abilità come se fosse vivo, sobrio e sano. Le abilità della prima notte e le informazioni iniziali possono risolversi come se fosse la sua prima notte; gli effetti di setup non si applicano di nuovo. Marca il Frate USED.
Medico	Sveglia il Medico. Sceglie un giocatore diverso da quello della notte scorsa. Mostra se è avvelenato; se è avvelenato, rendilo sobrio e sano.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

OTHER NIGHTS

COMMUNITY CREATED CONTENT