La Stagione della Peste by Dark

TOWNSFOLK



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



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



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



MADRE DELLA SPOSA
Inizi conoscendo un giocatore che è lo Sposo o la Sposa. Se uno dei due muore, quella notte scopri quale. **[+Sposo o Sposa]**



CARDINALE
Ogni notte, scopri quanti giocatori vivi sono avvelenati.



SARTO
Ogni notte, scegli un giocatore: se è un tuo vicino vivo e lo avevi scelto la notte precedente, ne scopri l'allineamento.



SPOSA
Ogni notte, scopri quanti dei tuoi vicini vivi sono avvelenati. Ogni alba, se lo Sposo è vivo, diventi sobria e sana, anche se ubriaca o avvelenata.



MONATTO
Ogni notte*, scopri ogni personaggio la cui abilità ha causato una morte oggi o stanotte.



SPOSO
Ogni notte*, scegli un giocatore: la prima volta che scegli la Sposa ancora viva scopri di averla trovata e, subito dopo, 1 personaggio Minion in gioco. **[+Sposa]**



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.



BARCAIOLO
Una volta per partita, di notte*, scegli un altro giocatore: vi scambiate i personaggi, poi lui muore. Se era evil, diventi evil.



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.



LEGULEIO
La prima volta che sei mad sul fatto che un giocatore nominato sia good: se non viene giustiziato, quella notte ne scopri l'allineamento.

OUTSIDERS



CURATO
La tua prima notte, scegli un altro giocatore. Sei mad sul fatto che tu e lui siate entrambi Townsfolk. La prima volta che vieni giustiziato o infrangi la Madness, quella notte un giocatore good potrebbe morire.



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.



LANZICHENECCO
Alla fine della tua prima notte, tu e 1 dei tuoi 2 vicini good diventate avvelenati. Questo avvelenamento continua anche se muori o sei avvelenato. **[+0 o +1 Lanzichenecco]**

MINIONS



NIBBIO
Ogni notte*, puoi scegliere un giocatore: se è sano, muore, poi perdi questa abilità. **[+0 o +1 Outsider]**



SIGNOROTTO
Se la Sposa è in gioco, inizi sapendo chi è. Ogni notte, scegli un giocatore diverso dalla Sposa: se domani viene nominato e ottiene 3 o più voti, muore. Se restano vivi solo 3 giocatori, perdi questa abilità.



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

La Stagione della Peste by Dark

LORIC

None

FABLED

None

TRAVELLERS



CUGINO
Ogni notte, scegli un altro giocatore: fino al tramonto, se dovesse morire, potrebbe morire un altro giocatore al suo posto.



FORNAIO
Ogni giorno, prima delle nomine, scegli pubblicamente 3 giocatori vivi: oggi solo loro possono nominare.



PROTETTRICE
Ogni giorno, prima delle nomine, scegli pubblicamente un altro giocatore: oggi non può essere nominato.



MERCANTE
Ogni giorno, scegli pubblicamente un giocatore: scopri in privato 2 affermazioni su di lui, 1 vera e 1 falsa.

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

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.
Cugino	Sveglia il Cugino. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore SHELTERED.
Signorotto	Sveglia il Signorotto. Se la Sposa è in gioco, mostragli il giocatore Sposa. Poi sceglie un giocatore diverso dalla Sposa. Marca il giocatore scelto MARKED.
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.
Curato	Sveglia il Curato. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore MAD TARGET.
Madre della Sposa	Sveglia la Madre della Sposa. Indica il giocatore Sposo oppure il giocatore Sposa, senza rivelare quale personaggio sia. Marca quel giocatore KNOWN.
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.
Sarto	Sveglia il Sarto. Sceglie un giocatore. Marcalo LAST CHOICE.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Sposa	Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono avvelenati. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sobria e sana.
Lanzichenecco	Alla fine della prima notte, rendi avvelenati il Lanzichenecco e 1 dei suoi 2 vicini good più prossimi. Sveglia la Peste e mostrale i personaggi di entrambi i giocatori.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

COMMUNITY CREATED CONTENT

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.
Curato	Se il Curato è marcato TROUBLE TONIGHT, stanotte un giocatore good potrebbe morire. Se il Curato è morto, risolvilo solo se è stato giustiziato oggi. Poi sostituisci TROUBLE TONIGHT con NO ABILITY.
Bravo	Sveglia il Bravo. Sceglie un giocatore diverso da quello della notte scorsa. Se quel giocatore è sano, stanotte non si sveglia.
Cugino	Rimuovi il precedente promemoria SHELTERED. Sveglia il Cugino. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore SHELTERED.
Barcaiolo	Sveglia il Barcaiolo. Se usa la sua abilità, sceglie un altro giocatore. Scambia i loro personaggi, poi il giocatore scelto muore. Se era evil prima dello scambio, il Barcaiolo diventa evil.
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.
Signorotto	Se restano vivi solo 3 giocatori, il Signorotto ha perso questa abilità: non svegliarlo. Altrimenti, sveglia il Signorotto. Sceglie un giocatore diverso dalla Sposa. Rimuovi il precedente promemoria MARKED e marca il giocatore scelto.
Nibbio	Sveglia il Nibbio. Se ha ancora la sua abilità, può scegliere un giocatore. Se quel giocatore è sano, muore e il Nibbio perde la sua abilità. Marca il Nibbio USED.
Sposo	Sveglia lo Sposo. Sceglie un giocatore. Se sceglie la Sposa ancora viva per la prima volta, digli che l'ha trovata, mostragli 1 personaggio Minion in gioco e marca lo Sposo USED.
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.
Leguleio	Se il Leguleio ha soddisfatto la sua condizione di Madness oggi per la prima volta, sveglialo e mostragli l'allineamento del giocatore nominato. Marca l'abilità USED.
Sarto	Sveglia il Sarto. Sceglie un giocatore. Se è un suo vicino vivo ed era stato scelto la notte scorsa, mostra al Sarto l'allineamento di quel giocatore. Aggiorna LAST CHOICE.
Sposa	Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono avvelenati. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sobria e sana.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Madre della Sposa	Se lo Sposo o la Sposa sono morti dall'alba precedente, sveglia la Madre della Sposa e mostrale chi dei due è morto.
Monatto	Se 1 o più abilità di personaggi hanno causato morti oggi o stanotte, sveglia il Monatto e mostragli ogni personaggio la cui abilità ha causato una morte.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

OTHER NIGHTS

COMMUNITY CREATED CONTENT