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 no.



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 1 personaggio Minion in gioco. **[+Sposa]**



MEDICO
Ogni notte*, scegli un giocatore (diverso dalla 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 vivo: se è good, ottieni la sua abilità; se è evil, diventi avvelenato.



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 siate entrambi Townsfolk. La prima volta che vieni giustiziato o non sei mad su questo, quella notte un altro 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 finché non muori. **[+0 o +1 Lanzichenecco]**

MINIONS



NIBBIO
Ogni notte*, puoi scegliere un giocatore: se è sano, muore, poi perdi questa abilità. **[+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
Ogni notte*, scegli un giocatore (diverso dalla notte scorsa): se è sano, stanotte non si sveglia. **[1 altro Minion potrebbe essere un 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