

I Giorni 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]



CARDINALE

Ogni notte, scopri quanti giocatori vivi sono poisoned.



MEDICO

Ogni notte*, scegli un giocatore diverso da quello della notte scorsa: scopri se è poisoned; se lo è, diventa sober e healthy. 1 giocatore good ti risulta poisoned.



FRATE

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



INNOMINATO

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



UNTORE

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



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 healthy, stanotte non si sveglia. [+0 o +1 Bravo]



PESTE

Ogni notte, scegli un giocatore vivo: se è healthy, diventa poisoned; altrimenti muore, poi uno dei suoi vicini good vivi diventa poisoned. Quando un giocatore diventa poisoned, scopri il suo personaggio. I giocatori evil risultano poisoned.

OUTSIDERS

MINIONS

DEMONS



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 healthy, rendilo poisoned; altrimenti muore, poi rendi poisoned un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa poisoned, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano poisoned 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 poisoned.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

FIRST NIGHT



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 healthy, stanotte non si sveglia.
Peste	Sveglia la Peste. Sceglie un giocatore vivo. Se è healthy, rendilo poisoned; altrimenti muore, poi rendi poisoned un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa poisoned, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano poisoned 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, sober e healthy. 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 poisoned; se è poisoned, rendilo sober e healthy.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono poisoned.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

OTHER NIGHTS