



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 poisoned.



SARTO

Ogni notte, scegli un giocatore: se è un tuo vicino vivo e lo avevi scelto la notte precedente, scopri il suo allineamento.



SPOSA

Ogni notte, scopri quanti dei tuoi vicini vivi sono poisoned. Ogni alba, se lo Sposo è vivo, diventi sober e healthy, anche se drunk o poisoned.



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 viva lo scopri, poi scopri 1 personaggio Minion in gioco. [+Sposa]



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.



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, sober e healthy.



LEGULEIO

La prima volta che sei mad che un giocatore nominato sia good e questi non viene giustiziato, quella notte scopri il suo allineamento.



CURATO

La tua prima notte, scegli un altro giocatore. Sei mad 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 poisoned, evil e Minion o Demon, anche se poisoned 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 poisoned. Questo avvelenamento continua anche se muori o sei poisoned. [+0 o +1 Lanzichenecco]



NIBBIO

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



GRISO

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



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.



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]

La Stagione della Peste by Dark

DEMONS



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.

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.