

Non morto

Infetto

Se viene controllato risponde che è infetto

Azioni:

Infettare – sceglie uno del gruppo e lo contagia

Mutaforma

Infetto

Se viene controllato risponde che è umano

Azioni:

Possiede TUTTE le azioni dell'umano da cui deriva, compreso uccidere

NON può infettare altri umani

Inseminatore

Infetto

Se viene controllato risponde che è infetto

Azioni:

Infettare – sceglie due del gruppo e li contagia

Incubatore

Infetto

Se viene controllato risponde che è infetto

Se infettato diventa un Demone

Azioni:

Infettare – sceglie uno del gruppo e lo contagia

Abominio

Demone

Se viene controllato risponde che è demoniaco

Azioni:

Uccidere – sceglie un personaggio e lo uccide.

Incubo Instabile

Demone

Se viene controllato risponde che è demoniaco

Se contagiato muore

Azioni:

Uccidere – sceglie un personaggio e lo uccide.

Mutaforma Infernale

Demone

Se viene controllato risponde che è umano

Azioni:

Possiede le stesse abilità dell'umano da cui deriva, a parte contagiare.

Mietitore

Demone

Se viene controllato risponde che è demoniaco

Azioni:

Uccidere – sceglie due personaggi e li uccide.

umano

infetto

demone

umano

infetto

demone

umano

infetto

demone

Soldato

Umano / Soldato

Se infettato pesca carta infetto

Azioni:

Uccidere – sceglie uno del gruppo e lo uccide

Protezione – sceglie uno del gruppo e lo protegge. Chi è protetto non può essere infettato.
Si può proteggere se stessi.

Soldato modificato

Umano (predisposto) / Soldato

Se infettato pesca carta demone

Azioni:

Uccidere – sceglie uno o due del gruppo e lo/li uccide

Protezione – sceglie uno del gruppo e lo protegge. Chi è protetto non può essere infettato.
Si può proteggere se stessi.

Occultista

Umano / Mistico

Se infettato pesca carta infetto

Azioni:

Controllare – sceglie un personaggio da controllare. Chi è controllato deve dichiarare il proprio stato.

Cultista impazzito

Umano (predisposto) / Mistico

Se infettato pesca carta demone

Azioni:

Controllare – sceglie un personaggio da controllare. Chi è controllato deve dichiarare il proprio stato.

Medico

Umano / Curatore

Se infettato pesca carta infetto

Azioni:

Controllare – sceglie un personaggio da controllare. Chi è controllato deve dichiarare il proprio stato.

Curare – cura un personaggio del gruppo, cambiando da infetto a umano

Alchimista

Umano (predisposto) / Curatore

Se infettato pesca carta demone

Azioni:

Controllare – sceglie un personaggio da controllare. Chi è controllato deve dichiarare il proprio stato.

Curare – cura un personaggio del gruppo, cambiando da infetto a umano

Curare (speciale) – cura un personaggio del gruppo, cambiando da demoniaco ad umano

Agente Governativo

Umano / Guardia

Se infettato pesca carta infetto

Azioni:

Uccidere – sceglie uno del gruppo e lo uccide

Nascondere – sceglie uno del gruppo che diventa “nascosto”. Se questo viene successivamente infettato il contagio non ha effetto.
Si può nascondere se stessi.

Agente corrotto

Umano (predisposto) / Guardia

Se infettato pesca carta Demone Mutaforma, se non disponibile una Demone qualsiasi

Azioni:

Uccidere – sceglie uno del gruppo e lo uccide

Nascondere – sceglie uno del gruppo che diventa “nascosto”. Se questo viene successivamente infettato il contagio non ha effetto.
Si può nascondere se stessi.

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Uccidere

Azione:

Scegli una vittima nel gruppo e consegna questa carta.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene eliminato e deve dichiarare la propria morte.

Questa carta viene bloccata dalla carta Protezione

Protezione

Azione:
Scegli un compagno nel gruppo e lo proteggi.

Reazione:
Una persona protetta non può essere infettata
ne uccisa.

Protezione

Azione:
Scegli un compagno nel gruppo e lo proteggi.

Reazione:
Una persona protetta non può essere infettata
ne uccisa.

Curare

Azione:
Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:
Se la persona è infetta torna umana, conserva
inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca rimane tale.

Protezione

Azione:
Scegli un compagno nel gruppo e lo proteggi.

Reazione:
Una persona protetta non può essere infettata
ne uccisa.

Protezione

Azione:
Scegli un compagno nel gruppo e lo proteggi.

Reazione:
Una persona protetta non può essere infettata
ne uccisa.

Curare

Azione:
Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:
Se la persona è infetta torna umana, conserva
inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca rimane tale.

Curare

Azione:
Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:
Se la persona è infetta torna umana, conserva
inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca rimane tale.

Curare

Azione:
Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:
Se la persona è infetta torna umana, conserva
inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca rimane tale.

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Controllare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà controllata.

Reazione:

La persona controllata deve dichiarare il proprio stato reale (a meno di regole speciali del proprio stato)

Infettare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà contagiata divenendo infetta o demoniaca.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene infettato.

Se è umano e non è mai stato infettato pesca una carta infetto

Se è umano (Pr) pesca una carta demone

Se è umano ed era già stato infettato riprende come attiva la carta infetto usata in precedenza

Se è umano ed era già stato demone riprende come attiva la carta demone usata in precedenza

Infettare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà contagiata divenendo infetta o demoniaca.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene infettato.

Se è umano e non è mai stato infettato pesca una carta infetto

Se è umano (Pr) pesca una carta demone

Se è umano ed era già stato infettato riprende come attiva la carta infetto usata in precedenza

Se è umano ed era già stato demone riprende come attiva la carta demone usata in precedenza

Infettare

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà contagiata divenendo infetta o demoniaca.

Reazione:

Chi riceve questa carta viene infettato.

Se è umano e non è mai stato infettato pesca una carta infetto

Se è umano (Pr) pesca una carta demone

Se è umano ed era già stato infettato riprende come attiva la carta infetto usata in precedenza

Se è umano ed era già stato demone riprende come attiva la carta demone usata in precedenza

Curare (speciale)

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:

Se la persona è infetta torna umana, conserva inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca torna umana, conserva inattiva la propria carta demone

Nascondere

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà nascosta.

Reazione:

La persona nascosta è immune al contagio e non può venir uccisa

Nascondere

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà nascosta.

Reazione:

La persona nascosta è immune al contagio e non può venir uccisa

Curare (speciale)

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:

Se la persona è infetta torna umana, conserva inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca torna umana, conserva inattiva la propria carta demone

Nascondere

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà nascosta.

Reazione:

La persona nascosta è immune al contagio e non può venir uccisa

Nascondere

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà nascosta.

Reazione:

La persona nascosta è immune al contagio e non può venir uccisa

Curare (speciale)

Azione:

Scegli una persona nel gruppo che verrà curata.

Reazione:

Se la persona è infetta torna umana, conserva inattiva la propria carta infetto

Se la persona è umana resta umana.

Se la persona è demoniaca torna umana, conserva inattiva la propria carta demone