

DRACULA



Non puoi essere l'ospite misterioso. Alla fine del turno in cui ti scoprono, puoi accusare.

ALUCARD



Quando qualcuno chiede se tu sia Dracula, devi rispondere sì. Vinci se ti accusano di essere Dracula.

BEELZEBUB



Quando ricevi un sì in risposta, puoi rivela-
rti e giocare un altro turno. Puoi utiliz-
zare questa abilità anche dopo essere
stato scoperto.

BOOGIE MONSTER



Devi accettare tutti i balli. Immediatamen-
te prima che qualcuno balli con te o rifiu-
ti la tua richiesta, puoi accusare.

DOCTOR JEKYLL



Immediatamente prima della tua domanda,
devi rivelarti e cambiare carta con l'ospite
misterioso.

TRICKSTER



Devi rispondere sì ad ogni domanda.

VAN HELSING



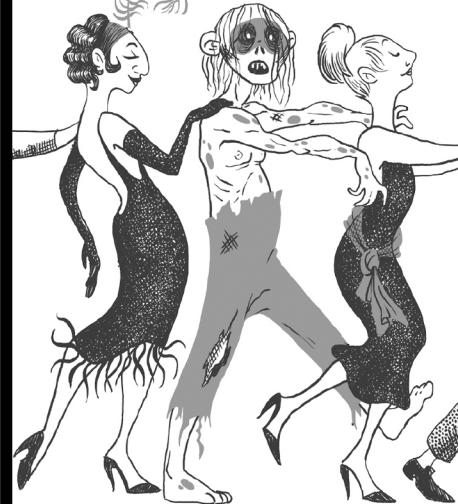
Puoi accusare solo Dracula.
Vinci se hai indovinato.

WEREWOLF



Devi accettare tutti i balli. Immediatamen-
te prima che un giocatore accusi, puoi
accusare.

ZOMBIE



Devi accettare tutti i balli. Non puoi chie-
dere di ballare. Puoi accusare solo i tuoi
vicini. Vinci se hai indovinato.