# FIRST NIGHT

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

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

OTHER NIGHTS



COMMUNITY CREATED CONTENT