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.
Cugino	Sveglia il Cugino. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore SHELTERED.
Signorotto	Sveglia il Signorotto. Se la Sposa è in gioco, mostragli il giocatore Sposa. Poi sceglie un giocatore diverso dalla Sposa. Marca il giocatore scelto MARKED.
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.
Curato	Sveglia il Curato. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore MAD TARGET.
Madre della Sposa	Sveglia la Madre della Sposa. Indica il giocatore Sposo oppure il giocatore Sposa, senza rivelare quale personaggio sia. Marca quel giocatore KNOWN.
Cancelliere	Sveglia il Cancelliere. Scegli un giocatore Townsfolk e un giocatore che non è Townsfolk, 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.
Sarto	Sveglia il Sarto. Sceglie un giocatore. Marcalo LAST CHOICE.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Sposa	Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono avvelenati. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sobria e sana.
Lanzichenecco	Alla fine della prima notte, rendi avvelenati il Lanzichenecco e 1 dei suoi 2 vicini good più prossimi, finché il Lanzichenecco non muore. Sveglia la Peste e mostrale i personaggi di entrambi i giocatori.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

OTHER NIGHTS

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.
Curato	Se il Curato è marcato TROUBLE TONIGHT, stanotte un altro giocatore good potrebbe morire. Se il Curato è morto, risolvilo solo se è stato giustiziato oggi. Poi sostituisci TROUBLE TONIGHT con NO ABILITY.
Bravo	Sveglia il Bravo. Sceglie un giocatore diverso da quello della notte scorsa. Se quel giocatore è sano, stanotte non si sveglia.
Cugino	Rimuovi il precedente promemoria SHELTERED. Sveglia il Cugino. Sceglie un altro giocatore. Marca quel giocatore SHELTERED.
Barcaiolo	Sveglia il Barcaiolo. Se usa la sua abilità, sceglie un giocatore vivo: marcalo PASSENGER. Se è good, da ora sveglia il Barcaiolo come quel personaggio. Se è evil, marca il Barcaiolo POISONED e mostra alla Peste il personaggio del Barcaiolo: da ora, puoi svegliare il Barcaiolo come un personaggio good.
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.
Signorotto	Se restano vivi solo 3 giocatori, il Signorotto ha perso questa abilità: non svegliarlo. Altrimenti, sveglia il Signorotto. Sceglie un giocatore diverso dalla Sposa. Rimuovi il precedente promemoria MARKED e marca il giocatore scelto.
Nibbio	Sveglia il Nibbio. Se ha ancora la sua abilità, può scegliere un giocatore. Se quel giocatore è sano, muore e il Nibbio perde la sua abilità. Marca il Nibbio USED.
Sposo	Sveglia lo Sposo. Sceglie un giocatore. Se sceglie la Sposa ancora viva per la prima volta, mostragli 1 personaggio Minion in gioco e marca lo Sposo USED.
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.
Leguleio	Se il Leguleio ha soddisfatto la sua condizione di Madness oggi per la prima volta, sveglialo e mostragli l'allineamento del giocatore nominato. Marca l'abilità USED.
Sarto	Sveglia il Sarto. Sceglie un giocatore. Se è un suo vicino vivo ed era stato scelto la notte scorsa, mostra al Sarto l'allineamento di quel giocatore. Aggiorna LAST CHOICE.
Sposa	Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono avvelenati. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sobria e sana.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono avvelenati.
Madre della Sposa	Se lo Sposo o la Sposa sono morti dall'alba precedente, sveglia la Madre della Sposa e mostrale chi dei due è morto.
Monatto	Se 1 o più abilità di personaggi hanno causato morti oggi o stanotte, sveglia il Monatto e mostragli ogni personaggio la cui abilità ha causato una morte.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

COMMUNITY CREATED CONTENT