



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.



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. Scegli 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. Scegli un giocatore vivo. Se è healthy, rendilo poisoned; altrimenti muore, poi rendi poisoned un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa poisoned, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano poisoned finché la Peste ha questa abilità.
Curato	Sveglia il Curato. Scegli 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 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.
Sarto	Sveglia il Sarto. Scegli un giocatore. Marcalo LAST CHOICE.
Cardinale	Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono poisoned.
Sposa	Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono poisoned. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sober e healthy.
Lanzichenecco	Alla fine della prima notte, rendi poisoned il Lanzichenecco e 1 dei suoi 2 vicini good più prossimi. Sveglia la Peste e mostrale i personaggi di entrambi i giocatori.
Dawn	Wait for a few seconds. End the Night Phase.

FIRST NIGHT



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 giocatore good potrebbe morire. Se il Curato è morto, risolvi 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 healthy, 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 altro giocatore. Scambia i loro personaggi, poi il giocatore scelto muore. Se era evil prima dello scambio, il Barcaiolo diventa evil.



Peste | Sveglia la Peste. Sceglie un giocatore vivo. Se è healthy, rendilo poisoned; altrimenti muore, poi rendi poisoned un suo vicino good vivo. Ogni volta che un giocatore diventa poisoned, mostra alla Peste il personaggio di quel giocatore. Ricorda che tutti i giocatori evil risultano poisoned 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 healthy, muore e il Nibbio perde la sua abilità. Marca il Nibbio USED.



Sposo | Sveglia lo Sposo. Sceglie un giocatore. Se sceglie la Sposa viva per la prima volta, digli che ha trovato la Sposa, 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, sober e healthy. 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 poisoned; se è poisoned, rendilo sober e healthy.



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, mostragli il suo allineamento. Aggiorna LAST CHOICE.



Sposa | Sveglia la Sposa. Mostra quanti dei suoi vicini vivi sono poisoned. All'alba, se lo Sposo è vivo, rendi la Sposa sober e healthy.



Cardinale | Sveglia il Cardinale. Mostra quanti giocatori vivi sono poisoned.



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.

OTHER NIGHTS