

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Фокусник	Добавьте <b>Фокусника</b> в шаги «Приспешники» и «Демон».
	Приспешники	Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех <b>Приспешников</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Это Демон</b>». Укажите на <b>Демона</b>.</li> </ul>
	Безумец	<ul style="list-style-type: none"> <li>Пробудите <b>Демона</b>: <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Вы теперь</b>» и жетон <b>Демона</b>.</li> <li>Покажите карточку «<b>Этот игрок</b>» и жетон <b>Безумца</b>, а затем укажите на <b>Безумца</b>. zzz</li> </ul> </li> <li>позвольте <b>Безумцу</b> отыграть действия <b>Демона</b>. zzz Поставьте пометки «<b>Выбран</b>» рядом с жетоном роли выбранного <b>Безумцем</b> игрока. ●</li> </ul>
	Демон	Если в игре 7 или более игроков, пробудите <b>Демона</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Это Приспешники</b>». Укажите на каждого <b>Приспешника</b>.</li> <li>Покажите карточку «<b>Эти роли отсутствуют в игре</b>» и 3 жетона отсутствующих в игре <b>добрых</b> ролей.</li> </ul>
	Оборотень	Поставьте пометку « <b>Ложный след</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>добрых</b> игроков. ●
	Моряк	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Моряк</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz <b>Моряк</b> или этот игрок становится <b>пьяным</b>. ●</li> </ul>
	Марионетка	Выберите одного из <b>добрых</b> игроков, сидящих рядом с <b>Демоном</b> , и поставьте пометку « <b>Марионетка</b> » рядом с его жетоном роли. ● <ul style="list-style-type: none"> <li>Пробудите <b>Демона</b>, укажите на этого игрока и покажите жетон <b>Марионетки</b>. zzz</li> </ul>
	Крестный отец	<ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жетоны присутствующих в игре <b>Изгоев</b> (не указывайте на игроков). zzz</li> </ul>
	Адвокат дьявола	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Адвокат дьявола</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz Этот игрок переживает казнь на следующий день. ●</li> </ul>
	Пикси	Поставьте пометку « <b>Внушает</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>Горожан</b> . ● <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жетон роли этого <b>Горожанина</b> (не указывайте на игрока). zzz</li> </ul>
	Бабушка	Поставьте пометку « <b>Внучок</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>добрых</b> игроков. ● <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жетон роли игрока с пометкой «<b>Внучок</b>». Укажите на этого игрока. zzz</li> </ul>
	Шпион	<ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите <b>Шпиону</b> гримюар на необходимое ему время. zzz</li> </ul>
	Горничная	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Горничная</b> выбирает двух <b>живых</b> игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. zzz</li> </ul>
	Математик	<ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. zzz Уберите пометки «<b>Аномалия</b>». ●</li> </ul>
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Моряк	Предыдущий <b>пьяный</b> игрок больше не <b>пьян</b> . ● 👁 <b>Моряк</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz <b>Моряк</b> или этот игрок становится <b>пьяным</b> . ●
	Трактирщик	Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть <b>пьяным</b> на закате). ●●●● 👁 <b>Трактирщик</b> выбирает двух игроков. zzz Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●● Один из них становится <b>пьяным</b> . ●
	Адвокат дьявола	👁 <b>Адвокат дьявола</b> выбирает <b>живого</b> игрока (не того же, что в прошлую ночь). zzz Этот игрок переживает казнь на следующий день. ●
	Безумец	👁 Позвольте <b>Безумцу</b> отыграть действия <b>Демона</b> . zzz Поставьте пометки <b>«Выбран»</b> рядом с жетоном роли выбранного <b>Безумцем</b> игрок. ● 👁 Пробудите <b>Демона</b> . Покажите ему жетон <b>Безумца</b> , укажите на <b>Безумца</b> , а затем - на выбранного им игрока. zzz Уберите пометки <b>«Выбран»</b> . ●
	Оборотень	👁 <b>Оборотень</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz Если этот игрок <b>добрый</b> , он умирает и <b>Демон</b> не убивает текущей ночью. ●
	Зомбул	Если прошедшим днем никто не умер, 👁 <b>Зомбул</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ●
	Но Даши	👁 <b>Но Даши</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ●
	Вигомортис	👁 <b>Вигомортис</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ● Если был убит <b>Приспешник</b> , его способность сохраняется ●, а один его соседний <b>Горожанин отравлен</b> . ●
	Убийца	Если <b>Убийца</b> еще не пользовался способностью, 👁 <b>Убийца</b> дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. zzz ● Этот игрок умирает. ●
	Крестный отец	Если прошедшим днем умер <b>Изгой</b> , 👁 <b>Крестный отец</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ●
	Парикмахер	Если <b>Парикмахер</b> умер прошедшим днем или текущей ночью, 👁 пробудите <b>Демона</b> , покажите карточку <b>«Вы выбраны способностью этой роли»</b> и жетон <b>Парикмахера</b> . <b>Демон</b> дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (не другого <b>Демона</b> ). zzz Если были выбраны игроки, поменяйте между собой их жетоны ролей. По одному 👁 пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон его новой роли. zzz
	Бабушка	Если игрок с пометкой <b>«Внучок»</b> был убит <b>Демоном</b> , <b>Бабушка</b> умирает. ●
	Шпион	👁 Покажите <b>Шпиону</b> Гримуар на необходимое ему время. zzz
	Горничная	👁 <b>Горничная</b> выбирает двух <b>живых</b> игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. zzz
	Математик	👁 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. zzz Уберите пометки <b>«Аномалия»</b> . ●
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.