



Закат

Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности **Странников** и **Сказочников**, срабатывающие ночью.



Фокусник

Добавьте **Фокусника** в шаги «Приспешники» и «Демон».



Приспешники

Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех **Приспешников**:

- Покажите карточку «**Это Демон**». Укажите на **Демона**.



Безумец

Пробудите **Демона**:

- Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Демона**.

- Покажите карточку «**Этот игрок**» и жетон **Безумца**, а затем укажите на **Безумца**. ^{zzz}

👁️ позвольте **Безумцу** отыграть действия **Демона**. ^{zzz} Поставьте пометки «**Выбран**» рядом с жетонами ролей выбранных **Безумцем** игроков. ●●●



Демон

Если в игре 7 или более игроков, пробудите **Демона**:

- Покажите карточку «**Это Приспешники**». Укажите на каждого **Приспешника**.

• Покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей.



Оборотень

Поставьте пометку «**Ложный след**» рядом с жетоном роли одного из **добрых** игроков. ●



Король

👁️ Пробудите **Демона**, покажите ему карточку «**Вы выбраны способностью этой роли**», затем покажите жетон **Короля** и укажите на игрока ^{zzz}.



Марионетка

Выберите одного из **добрых** игроков, сидящих рядом с **Демоном**, и поставьте пометку «**Марионетка**» рядом с его жетоном роли. ●

👁️ Пробудите **Демона**, укажите на этого игрока и покажите жетон **Марионетки**. ^{zzz}



Отравитель

👁️ **Отравитель** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок **отравлен**. ●



Крестный отец

👁️ Покажите жетоны присутствующих в игре **Изгоев** (не указывайте на игроков). ^{zzz}



Пукка

👁️ **Пукка** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок **отравлен**. ●



Библиотекарь

Если в игре присутствуют **Изгои**, поставьте пометку «**Изгой**» рядом с жетоном роли одного из **Изгоев** и пометку «**Ложный след**» рядом с жетоном роли другого игрока. ●●

👁️ Покажите жетон роли игрока с пометкой «**Изгой**». Укажите на игроков с пометками «**Изгой**» и «**Ложный след**». Если в игре нет **Изгоев**, покажите жест «0». ^{zzz}



Эмпат

👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2) **злых** игроков среди **живых** соседей **Эмпата**. ^{zzz}



Гадалка

Поставьте пометку «**Ложный след**» рядом с жетоном роли одного из **добрых** игроков. ●

👁️ **Гадалка** выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них **Демон** или игрок с пометкой «**Ложный след**». ^{zzz}



Сновидец

👁️ **Сновидец** выбирает игрока. Покажите жетон **доброй** роли и жетон **злой** роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{zzz}



Швея

👁️ **Швея** дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. ^{zzz} ●



Аристократ

Поставьте пометки «**Известен**» рядом с жетонами ролей одного **злого** и двух **добрых** игроков. ●●●

👁️ Укажите на игроков с пометками «**Известен**». ^{zzz}



Шпион

👁️ Покажите **Шпиону** гримуар на необходимое ему время. ^{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 «**Аномалия**». ●



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 **Странников** и **Сказочников**, срабатывающие ночью.



Отравитель

Предыдущий **отравленный** игрок больше не **отравлен**. ●
 👁 **Отравитель** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок **отравлен**. ●



Акробат

👁 **Акробат** выбирает игрока. ^{zzz} Если этот игрок **пьян** или **отравлен** или становится таковым текущей ночью, **Акробат** умирает. ●



Блудница

Если **Демон** умер прошедшим днем или текущей ночью при 5 или более живых игроках, поставьте пометку **«Демон»** рядом с **Блудницей**, 👁 покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Демона**. ^{zzz}



Безумец

👁 Позвольте **Безумцу** отыграть действия **Демона**. ^{zzz} Поставьте пометки **«Выбран»** рядом с жетонами ролей выбранных **Безумцем** игроков. ●●●
 👁 Пробудите **Демона**. Покажите ему жетон **Безумца**, укажите на **Безумца**, а затем - на выбранных им игроков. ^{zzz} Уберите пометки **«Выбран»**. ●●●



Оборотень

👁 **Оборотень** выбирает **живого** игрока. ^{zzz} Если этот игрок **добрый**, он умирает и **Демон** не убивает текущей ночью. ●



Черт

👁 **Черт** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок умирает. ● Если **Черт** выбрал себя:
 • Замените жетон роли одного из живых **Приспешников** на запасной жетон **Черта**.
 • 👁 Пробудите нового **Черта**. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Черта**. ^{zzz}



Пукка

👁 **Пукка** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок **отравлен**. ●
 Предыдущий **отравленный Пуккой** игрок умирает, а затем становится **здоровым**. ●●



Крестный отец

Если прошедшим днем умер **Изгой**, 👁 **Крестный отец** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок умирает. ●



Душечка

Если **Душечка** умерла, один из игроков тут же стал **пьяным**. Если вы еще не поставили соответствующую пометку, сделайте это. ●



Хорист

Если **Король** был убит **Демоном**, 👁 пробудите **Хориста** и укажите на игрока-**Демона** ^{zzz}.



Эмпат

👁 Покажите жестом число (0, 1, 2) **злых** игроков среди **живых** соседей **Эмпата**. ^{zzz}



Гадалка

👁 **Гадалка** выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них **Демон** или игрок с пометкой **«Ложный след»**. ^{zzz}



Сновидец

👁 **Сновидец** выбирает игрока. Покажите жетон **доброй** роли и жетон **злой** роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{zzz}



Швеля

Если **Швеля** еще не пользовалась способностью, 👁 **Швеля** дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. ^{zzz} ●



Король

Если число **мертвых** игроков больше либо равно числу **живых**, 👁 покажите **Королю** жетон роли одного из **живых** игроков ^{zzz}.



Шпион

👁 Покажите **Шпиону** гримар на необходимое ему время. ^{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 **«Аномалия»**. ●



Рассвет

Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.