

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	Умник	👁 Пробудите Умника и Демона, покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Умника, а затем - жетон отсутствующей в игре Доброй роли. ^{zzz} Поставьте жетон Доброй роли рядом с жетоном Демона. Демон получает способность этой роли в дополнение к своей способности. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).
	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.
	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.
	Гарпия	👁 Гарпия по очереди выбирает двух игроков. ^{zzz} Поставьте пометку «Внушает» рядом с жетоном первого ● и пометку «Второй» рядом с жетоном второго. ● 👁 Пробудите первого игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Гарпии, а затем укажите на второго игрока. ^{zzz} Если на следующий день первый игрок не внушает, что второй является злым, оба этих игрока могут умереть.
	Пукка	👁 Пукка выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок отравлен . ●
	Дамочка	👁 Пробудите всех Приспешников , покажите жетон Дамочки . ^{zzz}
	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 «О». ^{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}
	Аэронавт	👁 Укажите на одного из игроков. ^{zzz} Поставьте пометку «Известен» рядом с его жетоном роли. ●
	Сюгэндзя	👁 Покажите направление до ближайшего злого игрока: влево или вправо. Если расстояние до злых игроков слева и справа одинаковое, покажите произвольное направление. ^{zzz}
	Дурачок	Если в игре присутствует больше одного Дурачка, определите, кто из Дурачков будет пьяным. ● По очереди выполните следующие действия для каждого Дурачка: 👁 Дурачок выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). ^{zzz}
	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.



Трактирщик

Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть **пьяным** на закате). ●●●
 ● **Трактирщик** выбирает двух игроков. ^{zzz} Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●●
 Один из них становится **пьяным**. ●



Гарпия

● **Гарпия** по очереди выбирает двух игроков. ^{zzz} Поставьте пометку **«Внушает»** рядом с жетоном первого ● и пометку **«Второй»** рядом с жетоном второго. ●
 ● Пробудите первого игрока. Покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Гарпии**, а затем укажите на второго игрока. ^{zzz} Если на следующий день первый игрок не **внушает**, что второй является **злым**, вы **можете** убить одного или обоих игроков.



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}



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**. ●●



Вигормортис

● **Вигормортис** выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок умирает. ● Если был убит **Приспешник**, его способность сохраняется ●, а один его соседний **Горожанин** **отравлен**. ●



Фермер

Если **Фермер** умер текущей ночью, выберите **живого доброго** игрока и замените его жетон роли на запасной жетон **Фермера**. ● Пробудите этого игрока, покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Фермера**. ^{zzz}



Сновидец

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



Пророк

● Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) **злых** игроков среди **мертвых**. ^{zzz}



Швея

Если **Швея** еще не пользовалась способностью, ● **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} ●



Аэронавт

Выберите игрока, обладающего типом роли, отличным от предыдущего. ● Укажите на выбранного игрока. ^{zzz} Поставьте пометку **«Известен»** рядом с его жетоном роли. ●



Дурачок

По очереди выполните следующие действия для каждого **Дурачка**:
 • ● **Дурачок** выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). ^{zzz}



Рассвет

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

The Ballad of Seat 7

BY TRASHWARLOCK