

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	Философ	👁 Философ дает сигнал «Нет» или выбирает добрую роль из списка. ^{zzz} Если он выбрал роль: - Если роль отсутствует в игре, замените жетон Философа на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку «Философ». ● - Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится пьяным. ● Философ получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она действует 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.
	Призыватель	Поставьте пометку «Ночь 1» рядом с жетоном роли Призывателя. 👁 Покажите Призывателю три жетона отсутствующих в игре ролей. ^{zzz}
	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.
	Крестный отец	👁 Покажите жетоны присутствующих в игре Изгоев (не указывайте на игроков). ^{zzz}
	Пукка	👁 Пукка выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок отравлен . ●
	Повар	👁 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пар (сидящих рядом друг с другом) злых игроков, присутствующих в игре. ^{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}
	Дворецкий	👁 Дворецкий выбирает игрока (кроме себя). ^{zzz} Поставьте пометку «Господин» рядом с жетоном роли этого игрока. ●
	Горничная	👁 Горничная выбирает двух живых 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 «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. Если Философ еще не пользовался способностью,  Философ дает сигнал «Нет» или выбирает Добрую роль из списка. zZZ Если он выбрал роль: - Если роль отсутствует в игре, замените жетон Философа на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку «Философ». ● - Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится пьяным. ● Философ получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли). 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. ●
	Философ	
	Трактирщик	
	Азартный игрок	 Азартный игрок выбирает игрока и роль из списка. zZZ Если этот игрок не обладает указанной ролью, Азартный игрок умирает. ●
	Призыватель	Во вторую ночь поставьте пометку «Ночь 2» рядом с жетоном роли Призывателя. В третью ночь поставьте пометку «Ночь 3» рядом с жетоном роли Призывателя. Если у Призывателя есть пометка «Ночь 3»:  Призыватель выбирает игрока и роль Демона из списка. zZZ  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь», жетон новой роли и жест «Злой». zZZ
	Экзорцист	 Экзорцист выбирает игрока (не того же, что в прошлую ночь). zZZ ● Если выбран Демон:  Пробудите Демона. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Экзорциста. Укажите на Экзорциста. zZZ Этот Демон не просыпается текущей ночью, но другие его способности продолжают работать.
	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. ●●
	Охо	 Охо выбирает роль из списка. zZZ Если эта роль присутствует в игре, соответствующий игрок умирает. ● Иначе выберите любого игрока (или нескольких), он умирает. ●
	Убийца	Если Убийца еще не пользовался способностью,  Убийца дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. zZZ ● Этот игрок умирает. ●
	Крестный отец	Если прошедшим днем умер Изгой,  Крестный отец выбирает игрока. zZZ Этот игрок умирает. ●
	Механик	Механик может умереть. ●
	Дитя луны	Если прошедшим днем Дитя луны выбрал своей способностью игрока и этот игрок на тот момент был добрым, он умирает. ●
	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
	Пророк	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) злых игроков среди мертвых. zZZ
	Дворецкий	 Дворецкий выбирает игрока (кроме себя). zZZ Поставьте пометку «Господин» рядом с жетоном роли этого игрока. ●
	Горничная	 Горничная выбирает двух живых 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 «Аномалия». ●
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.