



Закат

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



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.



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



Цереновус

- **Цереновус** выбирает игрока и **добрую** роль из списка. zzz ●

• Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «**Вы выбраны способностью этой роли**» и жетон **Цереновуса**, а затем - жетон указанной роли. zzz Если на следующий день выбранный игрок не **внушает**, что обладает указанной ролью, он **может** быть казнен.



Пикси

Поставьте пометку «**Внушает**» рядом с жетоном роли одного из **Горожан**. ●

- Покажите жетон роли этого **Горожанина** (не указывайте на игрока). zzz



Егерь

• **Егерь** дает сигнал «Нет» или выбирает **живого** игрока. zzz ● Если он выбрал **Дамочку**, замените жетон **Дамочки** на жетон отсутствующего в игре **Горожанина**, ● пробудите этого игрока, покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Горожанина**. zzz



Дамочка

- Пробудите всех **Приспешников**, покажите жетон **Дамочки**. 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



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



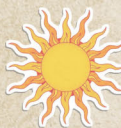
Аэронавт

- Укажите на одного из игроков. zzz Поставьте пометку «**Видел ...**», соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●



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.



Boozling





Закат

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



Цереновус

● **Цереновус** выбирает игрока и **добрую** роль из списка. ^{z^{zz}} ●
 ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Цереновуса**, а затем - жетон указанной роли. ^{z^{zz}} Если на следующий день выбранный игрок не **внушает**, что обладает указанной ролью, он **может** быть казнен.



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**. ^{z^{zz}}



Черт

● **Черт** выбирает игрока. ^{z^{zz}} 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**. ^{z^{zz}}



Фан Гу

● **Фан Гу** выбирает игрока. ^{z^{zz}} Если был выбран **Изгой** и нет пометки **«Переродился»**:
 ● Замените жетон **Изгоя** на запасной жетон **Фан Гу**. Поставьте пометку **«Переродился»**. ●
 ● ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Фан Гу**, а затем - жест **«Злой»**. ^{z^{zz}} Предыдущий **Фан Гу** умирает. ●
 В противном случае выбранный игрок умирает. ●



Но Даши

● **Но Даши** выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ●



Пикси

Если игрок с пометкой **«Внушает»** умирает и **Пикси** **внушал**, что обладает его ролью, замените пометку **«Внушает»** на пометку **«Способность доступна»**. ●● **Пикси** получает способность этой роли. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).



Егерь

Если **Егерь** еще не пользовался способностью, ● **Егерь** дает сигнал «Нет» или выбирает **живого** игрока. ^{z^{zz}} ● Если он выбрал **Дамочку**, замените жетон **Дамочки** на жетон отсутствующего в игре **Горожанина**, ● пробудите этого игрока, покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Горожанина**. ^{z^{zz}}



Смотритель воронов

Если **Смотритель воронов** умер текущей ночью, ● **Смотритель воронов** выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. ^{z^{zz}}



Гадалка

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



Пророк

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



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. ^{z^{zz}} ●



Аэронавт

Выберите присутствующий в игре тип роли, используя оставшиеся не поставленными пометки **«Видел ...»**. Если такового не имеется, впредь не пробуждайте **Аэронавта**. ● Укажите на одного из игроков, обладающего ролью этого типа. ^{z^{zz}} Поставьте пометку **«Видел ...»**, соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●



Математик

● Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. ^{z^{zz}} Уберите пометки **«Аномалия»**. ●



Рассвет

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