



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. ^{z^z} 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**.



Безумец

Если в игре 7 или более игроков, 👁️ пробудите **Безумца**:
 • Покажите карточку «**Это Приспешники**». Укажите на любых игроков по числу присутствующих в игре **Приспешников**. ●●●
 • Покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона любых **добрых** ролей. ^{z^z}
 👁️ Пробудите **Демона**:
 • Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Демона**.
 • Покажите карточку «**Этот игрок**» и жетон **Безумца**, а затем укажите на **Безумца**. ^{z^z}



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**. ^{z^z}



Цереновус

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



Мецефель

👁️ Покажите тайное слово. ^{z^z}



Пикси

Поставьте пометку «**Внушает**» рядом с жетоном роли одного из **Горожан**. ●
 👁️ Покажите жетон роли этого **Горожанина** (не указывайте на игрока). ^{z^z}



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». ^{z^z}



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**». ^{z^z}



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. ^{z^z} ●



Аристократ

Поставьте пометки «**Известен**» рядом с жетонами ролей одного **злого** и двух **добрых** игроков. ●●●
 👁️ Укажите на игроков с пометками «**Известен**». ^{z^z}



Генерал

👁️ Жестом покажите **Генералу**, кто выигрывает (палец вверх - **добро**, вниз - **зло**, в сторону - ни те, ни другие) ^{z^z}.



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.



Философ

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).



Монах

Предыдущий защищенный от **Демона** игрок больше не защищен. ●

Монах выбирает игрока (кроме себя). **zzz** Поставьте пометку «**Защищен**» рядом с жетоном роли этого игрока. ●



Цереновус

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

Цереновус пробудит 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.



Мецефель

Если в игре присутствует игрок с пометкой «**Становится злым**», **Мецефель** пробудит его, покажет карточку «**Вы теперь**» и жест «Злой». **zzz** **Мецефель** теряет свою способность. ●



Безумец

Безумец позволяет **Безумцу** отыграть действия **Демона**. **zzz** Поставьте пометки «**Выбран**» рядом с жетонами ролей выбранных **Безумцем** игроков. ●●●

Безумец пробудит **Демона**. Покажите ему жетон **Безумца**, укажите на **Безумца**, а затем - на выбранных им игроков. **zzz** Уберите пометки «**Выбран**». ●●●



Черт

Черт выбирает игрока. **zzz** Этот игрок умирает. ● Если **Черт** выбрал себя:

- Замените жетон роли одного из живых **Приспешников** на запасной жетон **Черта**.
- **Черт** пробудит нового **Черта**. Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Черта**. **zzz**



Вигормортис

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



Смотритель воронов

Если **Смотритель воронов** умер текущей ночью, **Смотритель воронов** выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. **zzz**



Гадалка

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



Пророк

Пророк показывает 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** ●



Генерал

Генерал жестом показывает **Генералу**, кто выигрывает (палец вверх - **добро**, вниз - **зло**, в сторону - ни те, ни другие) **zzz**.



Рассвет

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



Trust



BY MILK