



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**.



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^{zz}}

Пробудите **Демона**:

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

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

Если **Демон**, которым считает себя **Безумец**, просыпается в первую ночь, в соответствующий интервал позвольте **Безумцу** отыграть действия **Демона**. ^{z^{zz}} 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.



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^{zz}}



Крестный отец

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



Пукка

Пукка выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок **отравлен**.



Библиотекарь

Если в игре присутствуют **Изгой**, 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». ^{z^{zz}}



Эмпат

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



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^{zz}}



Бабушка

Поставьте пометку **«Внучок»** рядом с жетоном роли одного из **добрых** игроков.

Покажите жетон роли игрока с пометкой **«Внучок»**. Укажите на этого игрока. ^{z^{zz}}



Часовщик

Покажите жестом число (1, 2, 3, ...) шагов от **Демона** до ближайшего к нему **Приспешника**. ^{z^{zz}}



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^{zz}}



Рассвет

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

Uncertain Death

BY MATT



Закат

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



Монах

Предыдущий защищенный от **Демона** игрок больше не защищен. ●
 ● **Монах** выбирает игрока (кроме себя). zzz Поставьте пометку «**Защищен**» рядом с жетоном роли этого игрока. ●



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**». ●●●



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.



Пукка

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



Но Даши

● **Но Даши** выбирает игрока. zzz Этот игрок 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. ●



Душечка

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



Бабушка

Если игрок с пометкой «**Внучок**» был убит **Демоном**, **Бабушка** 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



Гробовщик

Если кто-либо из игроков умер в результате казни прошедшим днем, ● покажите жетон роли одного из таких игроков. zzz



Цветочница

● Дайте сигнал («Да» или «Нет»), голосовал ли **Демон** прошедшим днем. zzz Поставьте пометку «**Демон НЕ голосовал**». ● Уберите пометку «**Демон голосовал**», если она есть. ●



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 ●



Рассвет

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