



Чиновник

👁️ **Чиновник** выбирает игрока. zzz Поставьте пометку «Голос хЗ» рядом с жетоном роли этого игрока. ●



Вор

👁️ **Вор** выбирает игрока. zzz Поставьте пометку «Отрицательный голос» рядом с жетоном роли этого игрока. ●



Ученик

👁️ Покажите **Ученику** карточку «Вы теперь» и жетон **Горожанина** (если он на стороне **добра**) или **Приспешника** (если он на стороне **зла**). zzz Замените жетон **Ученика** на жетон этой роли и поставьте рядом с ним пометку «Ученик». ●

Выберите игрока и свойство, которое будет на него действовать до заката: (1) этот игрок **трезв, здоров** и получает **верную информацию**; (2) его способность срабатывает дважды.



Бариста

👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон **Баристы**, а затем - жестом номер (1 или 2) выбранного свойства. zzz Поставьте соответствующую пометку рядом с жетоном роли этого игрока. ●

Во время задействия способности этого игрока трактуйте свойство **Баристы** соответствующим образом.



Кукольник

Поставьте пометку «Финал: нет атаки» рядом с **Демоном**. ●

Выполните действия шагов «Приспешники» и «Демон», как если бы в игре было 7 или более игроков.

Чиновник	<p>👁️ <b>Чиновник</b> выбирает игрока. <math>z^{zz}</math> Поставьте пометку «Голос хЗ» рядом с жетоном роли этого игрока. ●</p>
Вор	<p>👁️ <b>Вор</b> выбирает игрока. <math>z^{zz}</math> Поставьте пометку «Отрицательный голос» рядом с жетоном роли этого игрока. ●</p>
Бариста	<p>Выберите игрока и свойство, которое будет на него действовать до заката: (1) этот игрок <b>трезв, здоров</b> и получает <b>верную информацию</b>; (2) его способность срабатывает дважды.</p> <p>👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон <b>Баристы</b>, а затем - жестом номер (1 или 2) выбранного свойства. <math>z^{zz}</math> Поставьте соответствующую пометку рядом с жетоном роли этого игрока. ●</p> <p>Во время задеирования способности этого игрока трактуйте свойство <b>Баристы</b> соответствующим образом.</p>
Распутница	<p>👁️ <b>Распутница</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <math>z^{zz}</math> 👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон <b>Распутницы</b>. Игрок дает сигнал («Да» или «Нет»). <math>z^{zz}</math> Если он выбрал «Да», 👁️ покажите <b>Распутнице</b> жетон роли выбранного игрока <math>z^{zz}</math> и решите, умрут ли одновременно <b>Распутница</b> и этот игрок. ●●</p>
Собиратель костей	<p>Уберите пометку «Способность доступна», если она есть. ●</p> <p>Если <b>Собиратель костей</b> еще не пользовался способностью, 👁️ <b>Собиратель костей</b> дает сигнал «Нет» или выбирает <b>мертвого</b> игрока. <math>z^{zz}</math> ● Если он выбрал игрока, поставьте пометку «Способность доступна» рядом с жетоном роли этого игрока. ● Вам может потребоваться пробудить этого игрока текущей ночью, чтобы он смог воспользоваться способностью.</p>
Герцогиня	<p>Если ровно 3 игрока решили навестить <b>Герцогиню</b>, поставьте две пометки «Посетитель» и одну пометку «Ложная информация» рядом с их жетонами ролей. ●●●</p> <p>По отдельности 👁️ пробудите каждого из них. Покажите жетон <b>Герцогини</b>, а затем - жестом число (0, 1, 2, 3) <b>злых</b> игроков среди них (для игроков с пометкой «Посетитель») или любое другое число (для игрока с пометкой «Ложная информация»). <math>z^{zz}</math></p>
Кукольник	<p>Если <b>Демон</b> пробуждается, он может отказаться от атаки сигналом «Нет». В этом случае уберите пометку «Финал: нет атаки». ●</p> <p>Если ночью атака <b>Демона</b> может завершить игру и рядом с <b>Демоном</b> стоит пометка «Финал: нет атаки», уберите ее и не пробуждайте <b>Демона</b> текущей ночью. ●</p>