



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



Отравитель

- ☞ **Отравитель** выбирает игрока. zzz Этот игрок **отравлен**. ●



Прачка

Поставьте пометку «**Горожанин**» рядом с жетоном роли одного из **Горожан** и пометку «**Ложный след**» рядом с жетоном роли другого игрока. ●●

- ☞ Покажите жетон роли игрока с пометкой «**Горожанин**». Укажите на игроков с пометками «**Горожанин**» и «**Ложный след**». zzz



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». zzz



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. ●



Аристократ

Поставьте пометки «**Известен**» рядом с жетонами ролей одного **злого** и двух **добрых** игроков. ●●●

- ☞ Укажите на игроков с пометками «**Известен**». zzz



Шпион

- ☞ Покажите **Шпиону** гримуар на необходимое ему время. zzz



Рассвет

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

# Pies Baking

BY RYBACK



**Закат**

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



**Отравитель**

Предыдущий **отравленный** игрок больше не **отравлен**. ●  
 👁 **Отравитель** выбирает игрока. zzz Этот игрок **отравлен**. ●



**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



**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



**Смотритель воронов**

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



**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



**Дворецкий**

👁 **Дворецкий** выбирает игрока (кроме себя). zzz Поставьте пометку **«Господин»** рядом с жетоном роли этого игрока. ●



**Шпион**

👁 Покажите **Шпиону** Гримуар на необходимое ему время. zzz



**Рассвет**

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