







	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 : <ul style="list-style-type: none"> Покажите карточку «Это Демон». Укажите на Демона.
	Безумец	Если в игре 7 или более игроков,  пробудите Безумца : <ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Демона. Покажите карточку «Этот игрок» и жетон Безумца, а затем укажите на Безумца. ^{z^{zz}} <p>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. </p>
	Демон	Если в игре 7 или более игроков, пробудите Демона : <ul style="list-style-type: none"> 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 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 «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.



Закат

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



Монах

Предыдущий защищенный от **Демона** игрок больше не защищен. ●
 ● **Монах** выбирает игрока (кроме себя). ^{z^z} 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**. ^{z^z}



Безумец

● Позвольте **Безумцу** отыграть действия **Демона**. ^{z^z} 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. ^{z^z} Уберите пометки «**Выбран**». ●●●



Экзорцист

● **Экзорцист** выбирает игрока (не того же, что в прошлую ночь). ^{z^z} ● Если выбран **Демон**:
 ● Пробудите **Демона**. Покажите карточку «**Вы выбраны способностью этой роли**» и жетон **Экзорциста**. Укажите на **Экзорциста**. ^{z^z}
 ● Этот **Демон** не просыпается текущей ночью, но другие его способности продолжают работать.



Пукка

● **Пукка** выбирает игрока. ^{z^z} Этот игрок **отравлен**. ●
 Предыдущий **отравленный Пуккой** игрок умирает, а затем становится **здоровым**. ●●



Но Даши

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



Убийца

Если **Убийца** еще не пользовался способностью, ● **Убийца** дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. ^{z^z} ● Этот игрок умирает. ●



Крестный отец

Если прошедшим днем умер **Изгой**, ● **Крестный отец** выбирает игрока. ^{z^z} 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**. ^{z^z}



Гадалка

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



Гробовщик

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



Цветочница

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



Пророк

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



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^z} ●



Рассвет

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