



Закат

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

Ягтрёп

👁 Покажите Ягтрёпу его секретную фразу. **z<sup>zz</sup>**

Приспешники

Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех **Приспешников**:  
• Покажите карточку **«Это Демон»**. Укажите на **Демона**.

Призыватель

Поставьте пометку **«Ночь 1»** рядом с жетоном роли **Призывателя**.  
👁 Покажите **Призывателю** три жетона отсутствующих в игре ролей. **z<sup>zz</sup>**

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.

Крестный отец

👁 Покажите жетоны присутствующих в игре **Изгоев** (не указывайте на игроков). **z<sup>zz</sup>**

Пукка

👁 **Пукка** выбирает игрока. **z<sup>zz</sup>** Этот игрок **отравлен**. ●

Дамочка

👁 Пробудите всех **Приспешников**, покажите жетон **Дамочки**. **z<sup>zz</sup>**

Амнезиак

Решите, какой способностью обладает **Амнезиак**.  
Если она срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки **«?»**. ●

Дурачок

Если в игре присутствует больше одного **Дурачка**, определите, кто из **Дурачков** будет **пьяным**.  
● По очереди выполните следующие действия для каждого **Дурачка**:  
• 👁 **Дурачок** выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). **z<sup>zz</sup>**

Стражник

👁 **Стражник** дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. **z<sup>zz</sup>** Если выбран игрок, ● 👁 пробудите этого игрока, покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Стражника**, а затем укажите на игрока с ролью **Стражника**. **z<sup>zz</sup>**

Генерал

👁 Жестом покажите **Генералу**, кто выигрывает (палец вверх - **добро**, вниз - **зло**, в сторону - ни те, ни другие) **z<sup>zz</sup>**.

Рассвет

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

# A Grimm Chorus

BY ZETS





Закат

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



Трактирщик

Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть **пьяным** на закате). ●●●  
 ● **Трактирщик** выбирает двух игроков. <sup>zzz</sup> Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●●  
 Один из них становится **пьяным**. ●



Азартный игрок

● **Азартный игрок** выбирает игрока и роль из списка. <sup>zzz</sup> Если этот игрок не обладает указанной ролью, **Азартный игрок** умирает. ●



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**. <sup>zzz</sup>



Призыватель

Во вторую ночь поставьте пометку **«Ночь 2»** рядом с жетоном роли **Призывателя**.  
 В третью ночь поставьте пометку **«Ночь 3»** рядом с жетоном роли **Призывателя**.  
 Если у **Призывателя** есть пометка **«Ночь 3»**:  
 ● ● **Призыватель** выбирает игрока и роль **Демона** из списка. <sup>zzz</sup>  
 ● ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы теперь»**, жетон новой роли и жест **«Злой»**. <sup>zzz</sup>



Экзорцист

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



Пукка

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



По

● **По** может выбрать игрока или обязан выбрать 3 игроков, если прошлой ночью никого не выбрал. <sup>zzz</sup> Выбранные игроки умирают. ●/●●●



Охо

● **Охо** выбирает роль из списка. <sup>zzz</sup> Если эта роль присутствует в игре, соответствующий игрок умирает. ● Иначе выберите любого игрока (или нескольких), он умирает. ●



Ягтрёп

Вы можете поставить каждую пометку **«Умирает»** из центра левой части Гримуара жетону роли любого игрока. Этот игрок умирает. Удалите неиспользованные пометки **«Умирает»**.



Убийца

Если **Убийца** еще не пользовался способностью, ● **Убийца** дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. <sup>zzz</sup> ● Этот игрок умирает. ●



Крестный отец

Если прошедшим днем умер **Изгой**, ● **Крестный отец** выбирает игрока. <sup>zzz</sup> Этот игрок умирает. ●



Амнезиак

Если способность **Амнезиака** срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки **«?»**. ●



Глашатай

● Дайте сигнал («Да» или «Нет»), номинировал ли **Приспешник** прошедшим днем. <sup>zzz</sup> Поставьте пометку **«Приспешник НЕ номинировал»**. ● Уберите пометку **«Приспешник номинировал»**, если она есть. ●



Дурачок

По очереди выполните следующие действия для каждого **Дурачка**:  
 ● ● **Дурачок** выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). <sup>zzz</sup>



Стражник

Если **Стражник** еще не пользовался способностью, ● **Стражник** дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. <sup>zzz</sup> Если выбран игрок, ● ● пробудите этого игрока, покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Стражника**, а затем укажите на игрока с ролью **Стражника**. <sup>zzz</sup>



Генерал

● Жестом покажите **Генералу**, кто выигрывает (палец вверх - **добро**, вниз - **зло**, в сторону - ни те, ни другие) <sup>zzz</sup>.



Рассвет

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