



Закат

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



Дурманщик

Не выполняйте действия шагов «**Приспешники**» и «**Демон**». Пробудите **Демона**, покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей. ^{z^{zz}}



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.



Амнезиак

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



Инженер

Инженер дает сигнал «Нет» или выбирает роль **Демона** или роли **Приспешников** по их числу в игре. ^{z^{zz}} Если **Инженер** выбрал роли ●, замените соответствующие жетоны **Демона** или **Приспешников** на жетоны выбранных ролей. Для каждого игрока, у которого поменялась роль, пробудите этого игрока, покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон его новой роли. ^{z^{zz}}



Отравитель

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



Заклинатель
змей

Заклинатель змей выбирает **живого** игрока. ^{z^{zz}} Если выбранный игрок - **Демон**:

- Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Демона**, а затем - жест «Злой». ^{z^{zz}}
- Поменяйте между собой жетоны **Заклинателя змей** и **Демона**.
- Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Заклинателя змей**, а затем - жест «Добрый». ^{z^{zz}} Выбранный игрок **отравлен**. ●



Мецефель

Покажите тайное слово. ^{z^{zz}}



Егерь

Егерь дает сигнал «Нет» или выбирает **живого** игрока. ^{z^{zz}} ● Если он выбрал **Дамочку**, замените жетон **Дамочки** на жетон отсутствующего в игре **Горожанина**, пробудите этого игрока, покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Горожанина**. ^{z^{zz}}



Дамочка

Пробудите всех **Приспешников**, покажите жетон **Дамочки**. ^{z^{zz}}



Аристократ

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

- Укажите на игроков с пометками «**Известен**». ^{z^{zz}}



Аэронавт






















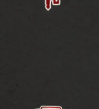















Укажите на одного из игроков. ^{z^{zz}} Поставьте пометку «**Видел ...**», соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●



Рассвет

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

Midnight Oasis

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	Дурманщик	Если Дурманщик умер прошедшим днем или текущей ночью: <ul style="list-style-type: none"> •  Пробудите Приспешников, покажите карточку «Это Демон» и укажите на Демона. ^{zZz} •  Пробудите Демона, покажите карточку «Это Приспешники» и укажите на каждого Приспешника. ^{zZz}
	Амнезиак	Если способность Амнезиака срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?» . ●
	Инженер	Если Инженер еще не пользовался способностью,  Инженер дает сигнал «Нет» или выбирает роль Демона или роли Приспешников по их числу в игре. ^{zZz} Если Инженер выбрал роли ●, замените соответствующие жетоны Демона или Приспешников на жетоны выбранных ролей. Для каждого игрока, у которого поменялась роль,  пробудите этого игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон его новой роли. ^{zZz}
	Отравитель	Предыдущий отравленный игрок больше не отравлен . ●  Отравитель выбирает игрока. ^{zZz} Этот игрок отравлен . ●
	Заклинатель змей	 Заклинатель змей выбирает живого игрока. ^{zZz} Если выбранный игрок - Демон : <ul style="list-style-type: none"> •  Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Демона, а затем - жест «Злой». ^{zZz} • Поменяйте между собой жетоны Заклинателя змей и Демона. •  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Заклинателя змей, а затем - жест «Добрый». ^{zZz} Выбранный игрок отравлен. ●
	Яга	 Яга выбирает игрока и роль из списка. ^{zZz} Если указанная роль отсутствует в игре: <ul style="list-style-type: none"> • Замените жетон роли выбранного игрока на жетон указанной роли. •  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон указанной роли. Иногда следует показать жестом, что сторона игрока не изменилась. ^{zZz} <ul style="list-style-type: none"> • Если появляется Демон, вы можете убить или защитить любое число игроков текущей ночью.
	Мецефель	Если в игре присутствует игрок с пометкой «Становится злым» ,  пробудите его, покажите карточку «Вы теперь» и жест «Злой». ^{zZz} Мецефель теряет свою способность. ●
	Вигормортис	 Вигормортис выбирает игрока. ^{zZz} Этот игрок умирает. ● Если был убит Приспешник , его способность сохраняется ●, а один его соседний Горожанин отравлен . ●
	Аль-Адихия	 Аль-Адихия выбирает 3 игроков. ^{zZz} ●●● По очереди выполните следующие действия для каждого выбранного игрока: <ul style="list-style-type: none"> •  Пробудите игрока и объявите: «Аль-Адихия выбрал [имя игрока]. Принято ли решение жить?». Игрок дает сигнал («Да» или «Нет»). ^{zZz} <ul style="list-style-type: none"> • Если игрок дал сигнал «Да» и он мертв, он оживает; если игрок дал сигнал «Нет» и он жив, он умирает. Если все 3 выбранных игрока живы, они умирают. На рассвете объявите, кто из выбранных игроков жив, а кто мертв, даже если состояние игрока не поменялось.
	Парикмахер	Если Парикмахер умер прошедшим днем или текущей ночью,  пробудите Демона , покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Парикмахера . Демон дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (не другого Демона). ^{zZz} Если были выбраны игроки, поменяйте между собой их жетоны ролей. По одному  пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон его новой роли. ^{zZz}
	Профессор	Если Профессор еще не пользовался способностью,  Профессор дает сигнал «Нет» или выбирает мертвого игрока. ^{zZz} ● Если этот игрок - Горожанин , он оживает. ●
	Фермер	Если Фермер умер текущей ночью, выберите живого доброго игрока и замените его жетон роли на запасной жетон Фермера .  Пробудите этого игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон Фермера . ^{zZz}
	Егерь	Если Егерь еще не пользовался способностью,  Егерь дает сигнал «Нет» или выбирает живого игрока. ^{zZz} ● Если он выбрал Дамочку , замените жетон Дамочки на жетон отсутствующего в игре Горожанина ,  пробудите этого игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон Горожанина . ^{zZz}
	Аэронавт	Выберите присутствующий в игре тип роли, используя оставшиеся не поставленными пометки «Видел ...» . Если такового не имеется, впредь не пробуждайте Аэронавта .  Укажите на одного из игроков, обладающего ролью этого типа. ^{zZz} Поставьте пометку «Видел ...» , соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.