






































	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 : <ul style="list-style-type: none"> • Покажите карточку «Это Демон». Укажите на Демона.
	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.
	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 : <ul style="list-style-type: none"> •  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.

	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} • 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} • 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. ●
	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}
	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}
	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.