


































































	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Приспешники	Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех <b>Приспешников</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Это Демон</b>». Укажите на <b>Демона</b>.</li> </ul>
	Демон	Если в игре 7 или более игроков, пробудите <b>Демона</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Это Приспешники</b>». Укажите на каждого <b>Приспешника</b>.</li> <li>Покажите карточку «<b>Эти роли отсутствуют в игре</b>» и 3 жетона отсутствующих в игре <b>Добрых</b> ролей.</li> </ul>
	Инженер	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Инженер</b> дает сигнал «Нет» или выбирает роль <b>Демона</b> или роли <b>Приспешников</b> по их числу в игре. <sup>zZZ</sup> Если <b>Инженер</b> выбрал роли ●, замените соответствующие жетоны <b>Демона</b> или <b>Приспешников</b> на жетоны выбранных ролей. Для каждого игрока, у которого поменялась роль, ● пробудите этого игрока, покажите карточку «<b>Вы теперь</b>» и жетон его новой роли. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Пиявица	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Пиявица</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <sup>zZZ</sup> Поставьте рядом с его жетоном пометку «<b>Отравлен</b>».</li> </ul>
	Вдова	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Вдова</b> показывает <b>Гримуар</b> на необходимое ей время. <b>Вдова</b> выбирает игрока или жетон роли в <b>Гримуре</b>. <sup>zZZ</sup> Поставьте пометку «<b>Отравлен</b>» рядом с жетоном роли этого игрока. ●</li> <li>● Пробудите одного из <b>Добрых</b> игроков. Покажите жетон <b>Вдовы</b>. <sup>zZZ</sup> Поставьте пометку «<b>Знает</b>» рядом с жетоном роли этого игрока. ●</li> </ul>
	Гарпия	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Гарпия</b> по очереди выбирает двух игроков. <sup>zZZ</sup> Поставьте пометку «<b>Внушает</b>» рядом с жетоном первого ● и пометку «<b>Второй</b>» рядом с жетоном второго. ●</li> <li>● Пробудите первого игрока. Покажите карточку «<b>Вы выбраны способностью этой роли</b>» и жетон <b>Гарпии</b>, а затем укажите на второго игрока. <sup>zZZ</sup> Если на следующий день первый игрок не <b>внушает</b>, что второй является <b>злым</b>, оба этих игрока <b>могут</b> умереть.</li> </ul>
	Мецефель	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Мецефель</b> показывает тайное слово. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Амнезиак	Решите, какой способностью обладает <b>Амнезиак</b> . Если она срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». ●
	Дворецкий	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Дворецкий</b> выбирает игрока (кроме себя). <sup>zZZ</sup> Поставьте пометку «<b>Господин</b>» рядом с жетоном роли этого игрока. ●</li> </ul>
	Бабушка	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Поставьте пометку «<b>Внучок</b>» рядом с жетоном роли одного из <b>Добрых</b> игроков. ●</li> <li>● Покажите жетон роли игрока с пометкой «<b>Внучок</b>». Укажите на этого игрока. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Сновидец	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Сновидец</b> выбирает игрока. Покажите жетон <b>Доброй</b> роли и жетон <b>Злой</b> роли, одной из которых обладает этот игрок. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Рыцарь	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ●</li> <li>● Укажите на двух игроков, не являющихся <b>Демоном</b>. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Верховная жрица	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, <b>Верховной жрице</b> больше всего следует поговорить. <sup>zZZ</sup></li> </ul>
	Математик	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. <sup>zZZ</sup> Уберите пометки «<b>Аномалия</b>». ●</li> </ul>
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.

	<b>Закат</b>	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	<b>Инженер</b>	Если <b>Инженер</b> еще не пользовался способностью,  <b>Инженер</b> дает сигнал «Нет» или выбирает роль <b>Демона</b> или роли <b>Приспешников</b> по их числу в игре. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если <b>Инженер</b> выбрал роли  , замените соответствующие жетоны <b>Демона</b> или <b>Приспешников</b> на жетоны выбранных ролей. Для каждого игрока, у которого поменялась роль,  пробудите этого игрока, покажите карточку « <b>Вы теперь</b> » и жетон его новой роли. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Гарпия</b>	 <b>Гарпия</b> по очереди выбирает двух игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку « <b>Внушает</b> » рядом с жетоном первого  и пометку « <b>Второй</b> » рядом с жетоном второго.   Пробудите первого игрока. Покажите карточку « <b>Вы выбраны способностью этой роли</b> » и жетон <b>Гарпии</b> , а затем укажите на второго игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если на следующий день первый игрок не <b>внушает</b> , что второй является <b>злым</b> , оба этих игрока <b>могут</b> умереть.
	<b>Мецефель</b>	Если в игре присутствует игрок с пометкой « <b>Становится злым</b> »,  пробудите его, покажите карточку « <b>Вы теперь</b> » и жест «Злой». <sup>z<sup>zz</sup></sup> <b>Мецефель</b> теряет свою способность. 
	<b>Блудница</b>	Если <b>Демон</b> умер прошедшим днем или текущей ночью при 5 или более живых игроках, поставьте пометку « <b>Демон</b> » рядом с <b>Блудницей</b> ,  покажите карточку « <b>Вы теперь</b> » и жетон <b>Демона</b> . <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Легион</b>	Выберите игрока. Этот игрок умирает. 
	<b>Вигормортис</b>	 <b>Вигормортис</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок умирает.  Если был убит <b>Приспешник</b> , его способность сохраняется  , а один его соседний <b>Горожанин</b> <b>отравлен</b> . 
	<b>Пиявица</b>	 <b>Пиявица</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок умирает. 
	<b>Убийца</b>	Если <b>Убийца</b> еще не пользовался способностью,  <b>Убийца</b> дает сигнал «Нет» или выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup>  Этот игрок умирает. 
	<b>Сплетница</b>	Если публичное заявление <b>Сплетницы</b> было верным, выберите игрока (рекомендуется выбирать не защищенного от смерти). Этот игрок умирает. 
	<b>Амнезиак</b>	Если способность <b>Амнезиака</b> срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». 
	<b>Механик</b>	<b>Механик</b> <b>может</b> умереть. 
	<b>Дитя луны</b>	Если прошедшим днем <b>Дитя луны</b> выбрал своей способностью игрока и этот игрок на тот момент был <b>добрым</b> , он умирает. 
	<b>Бабушка</b>	Если игрок с пометкой « <b>Внучок</b> » был убит <b>Демоном</b> , <b>Бабушка</b> умирает. 
	<b>Смотритель воронов</b>	Если <b>Смотритель воронов</b> умер текущей ночью,  <b>Смотритель воронов</b> выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Сновидец</b>	 <b>Сновидец</b> выбирает игрока. Покажите жетон <b>доброй</b> роли и жетон <b>злой</b> роли, одной из которых обладает этот игрок. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Глашатай</b>	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), номинировал ли <b>Приспешник</b> прошедшим днем. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку « <b>Приспешник НЕ номинировал</b> ».  Уберите пометку « <b>Приспешник номинировал</b> », если она есть. 
	<b>Жонглер</b>	Если прошедший день был первым для <b>Жонглера</b> ,  покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пометок « <b>Верно</b> ». <sup>z<sup>zz</sup></sup> Уберите соответствующие пометки. 
	<b>Дворецкий</b>	 <b>Дворецкий</b> выбирает игрока (кроме себя). <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку « <b>Господин</b> » рядом с жетоном роли этого игрока. 
	<b>Верховная жрица</b>	 Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, <b>Верховной жрице</b> больше всего следует поговорить. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Математик</b>	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Уберите пометки « <b>Аномалия</b> ». 
	<b>Рассвет</b>	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.