



Закат

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



Казали

👁 **Казали** выбирает игрока и роль **Припешника** из списка столько раз, сколько **Припешников** должно быть в игре. <sup>z<sup>z</sup></sup> Замените жетоны ролей выбранных игроков. По очереди 👁 пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку **«Вы теперь»**, жетон его новой роли **Припешника** и жест «Злой». <sup>z<sup>z</sup></sup>



Припешники

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



Демон

Если в игре 7 или более игроков, пробудите **Демона**:  
 • Покажите карточку **«Это Припешники»**. Укажите на каждого **Припешника**.  
 • Покажите карточку **«Эти роли отсутствуют в игре»** и 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей.



Отравитель

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



Заклинатель змей

👁 **Заклинатель змей** выбирает **живого** игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если выбранный игрок - **Демон**:  
 • 👁 Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Демона**, а затем - жест «Злой». <sup>z<sup>z</sup></sup>  
 • Поменяйте между собой жетоны **Заклинателя змей** и **Демона**.  
 • 👁 Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Заклинателя змей**, а затем - жест «Добрый». <sup>z<sup>z</sup></sup> Выбранный игрок **отравлен**. ●



Гарпия

👁 **Гарпия** по очереди выбирает двух игроков. <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку **«Внушает»** рядом с жетоном первого ● и пометку **«Второй»** рядом с жетоном второго. ●  
 👁 Пробудите первого игрока. Покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Гарпии**, а затем укажите на второго игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если на следующий день первый игрок не **внушает**, что второй является **злым**, оба этих игрока **могут** умереть.



Мецефель

👁 Покажите тайное слово. <sup>z<sup>z</sup></sup>



Амнезиак

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



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»**. <sup>z<sup>z</sup></sup>



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. <sup>z<sup>z</sup></sup> ●



Управляющий

Поставьте пометку **«Известен»** рядом с жетоном роли одного **доброго** игрока ●  
 👁 Укажите на игрока с пометкой **«Известен»**. <sup>z<sup>z</sup></sup>



Рыцарь

●●  
 👁 Укажите на двух игроков, не являющихся **Демоном**. <sup>z<sup>z</sup></sup>



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»). <sup>z<sup>z</sup></sup>



Шпион

👁 Покажите **Шпиону** Гримуар на необходимое ему время. <sup>z<sup>z</sup></sup>



Огр

👁 **Огр** выбирает игрока (кроме себя). <sup>z<sup>z</sup></sup> Если этот игрок злой, переверните жетон Огра. Теперь он злой.



Верховная жрица

👁 Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, **Верховной жрице** больше всего следует поговорить. <sup>z<sup>z</sup></sup>



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> , сбавывающие ночью.
	<b>Отравитель</b>	Предыдущий <b>отравленный</b> игрок больше не <b>отравлен</b> . ● ● <b>Отравитель</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок <b>отравлен</b> . ●
	<b>Заклинатель змей</b>	● <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz Если выбранный игрок - <b>Демон</b> : ● ● Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Демона</b> , а затем - жест «Злой». zzz ● Поменяйте между собой жетоны <b>Заклинателя змей</b> и <b>Демона</b> . ● ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Заклинателя змей</b> , а затем - жест «Добрый». zzz Выбранный игрок <b>отравлен</b> . ●
	<b>Монах</b>	Предыдущий защищенный от <b>Демона</b> игрок больше не защищен. ● ● <b>Монах</b> выбирает игрока (кроме себя). zzz Поставьте пометку <b>«Защищен»</b> рядом с жетоном роли этого игрока. ●
	<b>Гарпия</b>	● <b>Гарпия</b> по очереди выбирает двух игроков. zzz 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. zzz Если на следующий день первый игрок не <b>внушает</b> , что второй является <b>злым</b> , вы можете убить одного или обоих игроков.
	<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». zzz <b>Мецефель</b> теряет свою способность. ●
	<b>Черт</b>	● <b>Черт</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ● Если <b>Черт</b> выбрал себя: ● Замените жетон роли одного из живых <b>Приспешников</b> на запасной жетон <b>Черта</b> . ● ● Пробудите нового <b>Черта</b> . Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Черта</b> . zzz
	<b>Фан гү</b>	● <b>Фан гү</b> выбирает игрока. zzz Если был выбран <b>Изгой</b> и нет пометки <b>«Переродился»</b> : ● Замените жетон <b>Изгоя</b> на запасной жетон <b>Фан гү</b> . Поставьте пометку <b>«Переродился»</b> . ● ● ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Фан гү</b> , а затем - жест «Злой». zzz Предыдущий <b>Фан гү</b> умирает. ● В противном случае выбранный игрок умирает. ●
	<b>Охо</b>	● <b>Охо</b> выбирает роль из списка. zzz Если эта роль присутствует в игре, соответствующий игрок умирает. ● Иначе выберите любого игрока (или нескольких), он умирает. ●
	<b>Казали</b>	● <b>Казали</b> выбирает игрока. zzz Этот игрок умирает. ●
	<b>Амнезиак</b>	Если способность <b>Амнезиака</b> сбавывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». ●
	<b>Фермер</b>	Если <b>Фермер</b> умер текущей ночью, выберите <b>живого доброго</b> игрока и замените его жетон роли на запасной жетон <b>Фермера</b> . ● Пробудите этого игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Фермера</b> . zzz
	<b>Гадалка</b>	● <b>Гадалка</b> выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них <b>Демон</b> или игрок с пометкой <b>«Ложный след»</b> . zzz
	<b>Пророк</b>	● Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) <b>злых</b> игроков среди <b>мертвых</b> . zzz
	<b>Швея</b>	Если <b>Швея</b> еще не пользовалась способностью, ● <b>Швея</b> дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. zzz ●
	<b>Дурачок</b>	По очереди выполните следующие действия для каждого <b>Дурачка</b> : ● ● <b>Дурачок</b> выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). zzz
	<b>Шпион</b>	● Покажите <b>Шпиону</b> гримуар на необходимое ему время. zzz
	<b>Верховная жрица</b>	● Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, <b>Верховной жрице</b> больше всего следует поговорить. zzz
	<b>Рассвет</b>	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.