














	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	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.
	Марионетка	Выберите одного из добрых игроков, сидящих рядом с Демоном , и поставьте пометку «Марионетка» рядом с его жетоном роли. ● 👁️ Пробудите Демона , укажите на этого игрока и покажите жетон Марионетки . zzz
	Отравитель	👁️ Отравитель выбирает игрока. zzz Этот игрок отравлен . ●
	Гарпия	👁️ Гарпия по очереди выбирает двух игроков. zzz 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. zzz Если на следующий день первый игрок не внушает , что второй является злым , оба этих игрока могут умереть.
	Библиотекарь	Если в игре присутствуют Изгои , поставьте пометку «Изгой» рядом с жетоном роли одного из Изгоев и пометку «Ложный след» рядом с жетоном роли другого игрока. ●● 👁️ Покажите жетон роли игрока с пометкой «Изгой» . Укажите на игроков с пометками «Изгой» и «Ложный след» . Если в игре нет Изгоев , покажите жест «О». zzz
	Сыщик	Поставьте пометку «Приспешник» рядом с жетоном роли одного из Приспешников и пометку «Ложный след» рядом с жетоном роли другого игрока. ●● 👁️ Покажите жетон роли игрока с пометкой «Приспешник» . Укажите на игроков с пометками «Приспешник» и «Ложный след» . zzz
	Повар	👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пар (сидящих рядом друг с другом) злых игроков, присутствующих в игре. zzz
	Эмпат	👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2) злых игроков среди живых соседей Эмпата . zzz
	Сновидец	👁️ Сновидец выбирает игрока. Покажите жетон доброй роли и жетон злой роли, одной из которых обладает этот игрок. zzz
	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. zzz ●
	Аэронавт	👁️ Укажите на одного из игроков. zzz Поставьте пометку «Известен» рядом с его жетоном роли. ●
	Охотник за головами	При подготовке сделайте одного Горожанина злым . 👁️ Пробудите злого Горожанина , покажите карточку «Вы теперь» и жест «Злой». zzz 👁️ Укажите на одного злого игрока. zzz ●
	Шпион	👁️ Покажите Шпиону Гримуар на необходимое ему время. zzz
	Генерал	👁️ Жестом покажите Генералу , кто выигрывает (палец вверх - добро , вниз - зло , в сторону - ни те, ни другие) zzz.
	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 , сбрасывающие ночью.
	Отравитель	Предыдущий отравленный игрок больше не отравлен . ● 👁 Отравитель выбирает игрока. zzz Этот игрок отравлен . ●
	Гарпия	<p>👁 Гарпия по очереди выбирает двух игроков. zzz Поставьте пометку «Внушает» рядом с жетоном первого ● и пометку «Второй» рядом с жетоном второго. ●</p> <p>👁 Пробудите первого игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Гарпии, а затем укажите на второго игрока. zzz Если на следующий день первый игрок не внушает, что второй является злым, вы можете убить одного или обоих игроков.</p> <p>👁 Аль-Адихия дает сигнал «Нет» или выбирает 3 игроков. zzz ●●● Если выбраны игроки, по очереди выполните следующие действия для каждого из них:</p> <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. <p>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.</p>
	Аль-Адихия	<p>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</p> <p>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</p>
	Парикмахер	<p>Если Душечка умерла, один из игроков тут же стал пьяным. Если вы еще не поставили соответствующую пометку, сделайте это. ●</p>
	Душечка	<p>Если Банши убита Демоном, поставьте рядом с ней пометку «Способность доступна» и объявите: «Банши пробудилась».</p>
	Банши	<p>👁 Покажите жестом число (0, 1, 2) злых игроков среди живых соседей Эмпата. zzz</p>
	Эмпат	<p>👁 Сновидец выбирает игрока. Покажите жетон доброй роли и жетон злой роли, одной из которых обладает этот игрок. zzz</p>
	Сновидец	<p>Если Швезя еще не пользовалась способностью, 👁 Швезя дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. zzz ●</p>
	Швезя	<p>Выберите игрока, обладающего типом роли, отличным от предыдущего. 👁 Укажите на выбранного игрока. zzz Поставьте пометку «Известен» рядом с его жетоном роли. ●</p>
	Аэронавт	<p>Если известный Охотнику за головами злой игрок умер, 👁 укажите на другого злого игрока. zzz ●</p>
	Охотник за головами	<p>👁 Покажите Шпиону Гримвар на необходимое ему время. zzz</p>
	Шпион	<p>👁 Жестом покажите Генералу, кто выигрывает (палец вверх - добро, вниз - зло, в сторону - ни те, ни другие) zzz.</p>
	Генерал	<p>Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.</p>
	Рассвет	