































	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Философ	<ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ <b>Философ</b> дает сигнал «Нет» или выбирает <b>добрую</b> роль из списка. zzz Если он выбрал роль: <ul style="list-style-type: none"> <li>Если роль отсутствует в игре, замените жетон <b>Философа</b> на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку «Философ». ●</li> <li>Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится <b>пьяным</b>. ●</li> <li><b>Философ</b> получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).</li> </ul> </li> </ul>
	Дурманщик	Не выполняйте действия шагов «Приспешники» и «Демон». 👁️ Пробудите <b>Демона</b> , покажите карточку « <b>Эти роли отсутствуют в игре</b> » и 3 жетона отсутствующих в игре <b>добрых</b> ролей. zzz
	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>
	Марионетка	Выберите одного из <b>добрых</b> игроков, сидящих рядом с <b>Демоном</b> , и поставьте пометку « <b>Марионетка</b> » рядом с его жетоном роли. ● <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Пробудите <b>Демона</b>, укажите на этого игрока и покажите жетон <b>Марионетки</b>. zzz</li> </ul>
	Заклинатель змей	<ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. zzz Если выбранный игрок - <b>Демон</b>: <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Покажите карточку «<b>Вы теперь</b>» и жетон <b>Демона</b>, а затем - жест «Злой». zzz</li> <li>Поменяйте между собой жетоны <b>Заклинателя змей</b> и <b>Демона</b>.</li> <li>👁️ 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>. ●</li> </ul> </li> </ul>
	Злой близнец	Поставьте пометку « <b>Близнец</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>добрых</b> игроков. ● <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Пробудите <b>Злого близнеца</b> и игрока с пометкой «<b>Близнец</b>». Убедитесь, что они видят друг друга. Укажите на <b>Злого близнеца</b> и покажите его жетон роли игроку с пометкой «<b>Близнец</b>». Укажите на игрока с пометкой «<b>Близнец</b>» и покажите его жетон роли <b>Злому близнецу</b>. zzz</li> </ul>
	Цереновус	<ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ <b>Цереновус</b> выбирает игрока и <b>добрую</b> роль из списка. zzz ●</li> <li>👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «<b>Вы выбраны способностью этой роли</b>» и жетон <b>Цереновуса</b>, а затем - жетон указанной роли. zzz Если на следующий день выбранный игрок не <b>внушает</b>, что обладает указанной ролью, он <b>может</b> быть казнен.</li> </ul>
	Пикси	Поставьте пометку « <b>Внушает</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>Горожан</b> . ● <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Покажите жетон роли этого <b>Горожанина</b> (не указывайте на игрока). zzz</li> </ul>
	Амнезиак	Решите, какой способностью обладает <b>Амнезиак</b> . Если она срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». ●
	Повар	👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пар (сидящих рядом друг с другом) <b>злых</b> игроков, присутствующих в игре. zzz
	Шпион	👁️ Покажите <b>Шпиону</b> гримюар на необходимое ему время. zzz
	Математик	👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. zzz Уберите пометки « <b>Аномалия</b> ». ●
	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>Философ</b>	Если <b>Философ</b> еще не пользовался способностью,  <b>Философ</b> дает сигнал «Нет» или выбирает <b>добрую</b> роль из списка. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если он выбрал роль: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Если роль отсутствует в игре, замените жетон <b>Философа</b> на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку <b>«Философ»</b>. ●</li> <li>• Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится <b>пьяным</b>. ●</li> <li>• <b>Философ</b> получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).</li> </ul>
	<b>Дурманщик</b>	Если <b>Дурманщик</b> умер прошедшим днем или текущей ночью: <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Пробудите <b>Приспешников</b>, покажите карточку <b>«Это Демон»</b> и укажите на <b>Демона</b>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> <li>•  Пробудите <b>Демона</b>, покажите карточку <b>«Это Приспешники»</b> и укажите на каждого <b>Приспешника</b>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	<b>Заклинатель змей</b>	 <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если выбранный игрок - <b>Демон</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Демона</b>, а затем - жест «Злой». <sup>z<sup>z</sup></sup></li> <li>• Поменяйте между собой жетоны <b>Заклинателя змей</b> и <b>Демона</b>.</li> <li>•  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Заклинателя змей</b>, а затем - жест «Добрый». <sup>z<sup>z</sup></sup> Выбранный игрок <b>отравлен</b>. ●</li> </ul>
	<b>Цереновус</b>	 <b>Цереновус</b> выбирает игрока и <b>добрую</b> роль из списка. <sup>z<sup>z</sup></sup> ●  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы выбраны способностью этой роли»</b> и жетон <b>Цереновуса</b> , а затем - жетон указанной роли. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если на следующий день выбранный игрок не <b>внушает</b> , что обладает указанной ролью, он <b>может</b> быть казнен.
	<b>Легион</b>	Выберите игрока. Этот игрок умирает.
	<b>Черт</b>	 <b>Черт</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Этот игрок умирает. ● Если <b>Черт</b> выбрал себя: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Замените жетон роли одного из живых <b>Приспешников</b> на запасной жетон <b>Черта</b>.</li> <li>•  Пробудите нового <b>Черта</b>. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Черта</b>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	<b>Фан Гү</b>	 <b>Фан Гү</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если был выбран <b>Изгой</b> и нет пометки <b>«Переродился»</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Замените жетон <b>Изгоя</b> на запасной жетон <b>Фан Гү</b>. Поставьте пометку <b>«Переродился»</b>. ●</li> <li>•  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Фан Гү</b>, а затем - жест «Злой». <sup>z<sup>z</sup></sup> Предыдущий <b>Фан Гү</b> умирает. ●</li> </ul> В противном случае выбранный игрок умирает. ●
	<b>Амнезиак</b>	Если способность <b>Амнезиака</b> срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки <b>«?»</b> . ●
	<b>Глашатай</b>	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), номинировал ли <b>Приспешник</b> прошедшим днем. <sup>z<sup>z</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>z</sup></sup> Уберите соответствующие пометки. ●
	<b>Шпион</b>	 Покажите <b>Шпиону</b> Гримуар на необходимое ему время. <sup>z<sup>z</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>z</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.