



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.



Философ

- **Философ** дает сигнал «Нет» или выбирает **добрую** роль из списка. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если он выбрал роль:
  - Если роль отсутствует в игре, замените жетон **Философа** на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку **«Философ»**. ●
  - Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится **пьяным**. ●
  - **Философ** получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).



Заклинатель змей

- **Заклинатель змей** выбирает **живого** игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если выбранный игрок - **Демон**:
  - **Заклинатель змей** показывает 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**. ●



Злой близнец

- Поставьте пометку **«Близнец»** рядом с жетоном роли одного из **Добрых** игроков. ●
- Пробудите **Злого близнеца** и игрока с пометкой **«Близнец»**. Убедитесь, что они видят друг друга. Укажите на **Злого близнеца** и покажите его жетон роли игроку с пометкой **«Близнец»**. Укажите на игрока с пометкой **«Близнец»** и покажите его жетон роли **Злому близнецу**. <sup>z<sup>z</sup></sup>



Ведьма

- **Ведьма** выбирает игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> ● Если на следующий день этот игрок номинирует, он умирает.



Цереновус

- **Цереновус** выбирает игрока и **добрую** роль из списка. <sup>z<sup>z</sup></sup> ●
- Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы выбраны способностью этой роли»** и жетон **Цереновуса**, а затем - жетон указанной роли. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если на следующий день выбранный игрок не **внушает**, что обладает указанной ролью, он **может** быть казнен.



Часовщик

- Покажите жестом число (1, 2, 3, ...) шагов от **Демона** до ближайшего к нему **Приспешника**. <sup>z<sup>z</sup></sup>



Сновидец

- **Сновидец** выбирает игрока. Покажите жетон **доброй** роли и жетон **злой** роли, одной из которых обладает этот игрок. <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> ●



Математик

- 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 **«Аномалия»**. ●



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>zz</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>Заклинатель змей</b>	 <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <sup>z<sup>zz</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>zz</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>zz</sup></sup> Выбранный игрок <b>отравлен</b>. ●</li> </ul>
	<b>Ведьма</b>	Если в живых осталось минимум 4 игрока,  <b>Ведьма</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> ● Если на следующий день этот игрок номинирует, он умирает.
	<b>Цереновус</b>	 <b>Цереновус</b> выбирает игрока и <b>Добрую</b> роль из списка. <sup>z<sup>zz</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>zz</sup></sup> Если на следующий день выбранный игрок не <b>внушает</b> , что обладает указанной ролью, он <b>может</b> быть казнен.
	<b>Яга</b>	 <b>Яга</b> выбирает игрока и роль из списка. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если указанная роль отсутствует в игре: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Замените жетон роли выбранного игрока на жетон указанной роли.</li> <li>•  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон указанной роли. Иногда следует показать жестом, что сторона игрока не изменилась. <sup>z<sup>zz</sup></sup></li> <li>• Если появляется <b>Демон</b>, вы можете убить или защитить любое число игроков текущей ночью.</li> </ul>
	<b>Фан Гу</b>	 <b>Фан Гу</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</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 Гу</b>. Поставьте пометку <b>«Переродился»</b>. ●</li> <li>•  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Фан Гу</b>, а затем - жест «Злой». <sup>z<sup>zz</sup></sup> Предыдущий <b>Фан Гу</b> умирает. ●</li> </ul> В противном случае выбранный 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 отравлен</b> . ●
	<b>Но Даши</b>	 <b>Но Даши</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок умирает. ●
	<b>Вортокс</b>	 <b>Вортокс</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок умирает. ●
	<b>Парикмахер</b>	Если <b>Парикмахер</b> умер прошедшим днем или текущей ночью,  пробудите <b>Демона</b> , покажите карточку <b>«Вы выбраны способностью этой роли»</b> и жетон <b>Парикмахера</b> . <b>Демон</b> дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (не другого <b>Демона</b> ). <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если были выбраны игроки, поменяйте между собой их жетоны ролей. По одному  пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон его новой роли. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Душечка</b>	Если <b>Душечка</b> умерла, один из игроков тут же стал <b>пьяным</b> . Если вы еще не поставили соответствующую пометку, сделайте это. ●
	<b>Мудрец</b>	Если <b>Мудрец</b> был убит <b>Демоном</b> ,  укажите на двух игроков, один из которых является <b>Демоном</b> , убившим <b>Мудреца</b> . <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>Цветочница</b>	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), голосовал ли <b>Демон</b> прошедшим днем. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Демон НЕ голосовал»</b> . ● Уберите пометку <b>«Демон голосовал»</b> , если она есть. ●
	<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>Пророк</b>	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) <b>злых</b> игроков среди <b>мертвых</b> . <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<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. <sup>z<sup>zz</sup></sup> ●
	<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>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.