














	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , сбавывающие 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>
	Философ	<ul style="list-style-type: none"> <li><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 сбавывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).</li> </ul> </li> </ul>
	Заклинатель змей	<ul style="list-style-type: none"> <li><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> </li> </ul>
	Злой близнец	<p>Поставьте пометку «<b>Близнец</b>» рядом с жетоном роли одного из <b>добрых</b> игроков. ●</p> <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>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	Ведьма	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ведьма</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> ● Если на следующий день этот игрок номинирует, он умирает.</li> </ul>
	Цереновус	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Цереновус</b> выбирает игрока и <b>добрую</b> роль из списка. <sup>z<sup>z</sup></sup> ●</li> <li>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.</li> </ul>
	Часовщик	<ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жестом число (1, 2, 3, ...) шагов от <b>Демона</b> до ближайшего к нему <b>Приспешника</b>. <sup>z<sup>z</sup></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>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	Швея	<ul style="list-style-type: none"> <li><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>z</sup></sup> ●</li> </ul>
	Математик	<ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сбавывала способность из-за способности другой роли. <sup>z<sup>z</sup></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> , сбавывающие 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 сбавывает 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>Припешник</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>добрый</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>Припешник</b> прошедшим днем. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Припешник НЕ номинировал»</b> . ● Уберите пометку <b>«Припешник 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>Швезя</b>	Если <b>Швезя</b> еще не пользовалась способностью,  <b>Швезя</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 сбавывала 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.