

















	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Фокусник	Добавьте <b>Фокусника</b> в шаги «Приспешники» и «Демон».
	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>
	Безумец	Если в игре 7 или более игроков,  пробудите <b>Безумца</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Это Приспешники</b>». Укажите на любых игроков по числу присутствующих в игре <b>Приспешников</b>. ●●●</li> <li>Покажите карточку «<b>Эти роли отсутствуют в игре</b>» и 3 жетона любых <b>добрых</b> ролей. zzz</li> <li> Пробудите <b>Демона</b>:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку «<b>Вы теперь</b>» и жетон <b>Демона</b>.</li> <li>Покажите карточку «<b>Этот игрок</b>» и жетон <b>Безумца</b>, а затем укажите на <b>Безумца</b>. zzz</li> </ul> </li> </ul> Если <b>Демон</b> , которым считает себя <b>Безумец</b> , просыпается в первую ночь, в соответствующий интервал  позвольте <b>Безумцу</b> отыграть действия <b>Демона</b> . zzz Поставьте пометки « <b>Выбран</b> » рядом с жетонами ролей выбранных <b>Безумцем</b> игроков. ●●●
	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. ●  Пробудите <b>Демона</b> , укажите на этого игрока и покажите жетон <b>Марионетки</b> . zzz
	Придворный	 <b>Придворный</b> дает сигнал «Нет» или выбирает роль из списка. zzz Если <b>Придворный</b> выбрал роль ● и она присутствует в игре, один из игроков, обладающих ей, становится <b>пьяным</b> . ●
	Заклинатель змей	 <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>
	Цереновус	 <b>Цереновус</b> выбирает игрока и <b>добрую</b> роль из списка. zzz ●  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.
	Дамочка	 Пробудите всех <b>Приспешников</b> , покажите жетон <b>Дамочки</b> . zzz
	Амнезиак	Решите, какой способностью обладает <b>Амнезиак</b> . Если она срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». ●
	Библиотекарь	Если в игре присутствуют <b>Изгои</b> , поставьте пометку « <b>Изгой</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>Изгоев</b> и пометку « <b>Ложный след</b> » рядом с жетоном роли другого игрока. ●●  Покажите жетон роли игрока с пометкой « <b>Изгой</b> ». Укажите на игроков с пометками « <b>Изгой</b> » и « <b>Ложный след</b> ». Если в игре нет <b>Изгоев</b> , покажите жест «0». zzz
	Сыщик	Поставьте пометку « <b>Приспешник</b> » рядом с жетоном роли одного из <b>Приспешников</b> и пометку « <b>Ложный след</b> » рядом с жетоном роли другого игрока. ●●  Покажите жетон роли игрока с пометкой « <b>Приспешник</b> ». Укажите на игроков с пометками « <b>Приспешник</b> » и « <b>Ложный след</b> ». zzz
	Эмпат	 Покажите жестом число (0, 1, 2) <b>злых</b> игроков среди <b>живых</b> соседей <b>Эмпата</b> . zzz
	Сновидец	 <b>Сновидец</b> выбирает игрока. Покажите жетон <b>доброй</b> роли и жетон <b>злой</b> роли, одной из которых обладает этот игрок. zzz
	Швея	 <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 ●
	Аэронавт	 Укажите на одного из игроков. zzz Поставьте пометку « <b>Видел ...</b> », соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.
	Левиафан	Поставьте пометку « <b>День 1</b> » рядом с жетоном роли Левиафана ●. Объявите, что <b>Левиафан</b> находится в игре. «Сегодня 1 день.»

	<b>Закат</b>	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	<b>Придворный</b>	Обновите пометку числа дней, в течение которых выбранный игрок остается <b>пьяным</b> . ● Если <b>Придворный</b> еще не пользовался способностью,  <b>Придворный</b> дает сигнал «Нет» или выбирает роль из списка. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если <b>Придворный</b> выбрал роль ● и она присутствует в игре, один из игроков, обладающих ей, становится <b>пьяным</b> . ●
	<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>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.</li> </ul> Иногда следует показать жестом, что сторона игрока не изменилась. <sup>z<sup>zz</sup></sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Если появляется <b>Демон</b>, вы можете убить или защитить любое число игроков текущей ночью.</li> </ul>
	<b>Безумец</b>	 Позвольте <b>Безумцу</b> отыграть действия <b>Демона</b> . <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометки <b>«Выбран»</b> рядом с жетонами ролей выбранных <b>Безумцем</b> игроков. ●●●  Пробудите <b>Демона</b> . Покажите ему жетон <b>Безумца</b> , укажите на <b>Безумца</b> , а затем - на выбранных им игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Уберите пометки <b>«Выбран»</b> . ●●●
	<b>Амнезиак</b>	Если способность <b>Амнезиака</b> срабатывает ночью, задействуйте эту способность. При необходимости используйте пометки «?». ●
	<b>Эмпат</b>	 Покажите жестом число (0, 1, 2) <b>злых</b> игроков среди <b>живых</b> соседей <b>Эмпата</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>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>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>Аэронавт</b>	Выберите присутствующий в игре тип роли, используя оставшиеся не поставленными пометки <b>«Видел ...»</b> . Если такового не имеется, впредь не пробуждайте <b>Аэронавта</b> .  Укажите на одного из игроков, обладающего ролью этого типа. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Видел ...»</b> , соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●
	<b>Рассвет</b>	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.
	<b>Левиафан</b>	Замените пометку <b>Левиафана</b> на пометку следующего дня ●. По желанию объявите, что <b>Левиафан</b> находится в игре. «Сегодня N день.»