



Закат

Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности **Странников** и **Сказочников**, срабатывающие ночью.



Философ

👁️ **Философ** дает сигнал «Нет» или выбирает **добрую** роль из списка. ^{z^z} 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).



Фокусник

Добавьте **Фокусника** в шаги «**Припешники**» и «**Демон**».



Припешники

Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех **Припешников**:

- Покажите карточку «**Это Демон**». Укажите на **Демона**.

Если в игре 7 или более игроков, 👁️ пробудите **Безумца**:

- Покажите карточку «**Это Припешники**». Укажите на любых игроков по числу присутствующих в игре **Припешников**. ●●●
- Покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона любых **добрых** ролей. ^{z^z}
- 👁️ Пробудите **Демона**:
 - Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Демона**.
 - Покажите карточку «**Этот игрок**» и жетон **Безумца**, а затем укажите на **Безумца**. ^{z^z}

Если **Демон**, которым считает себя **Безумец**, просыпается в первую ночь, в соответствующий интервал 👁️ позвольте **Безумцу** отыграть действия **Демона**. ^{z^z} Поставьте пометки «**Выбран**» рядом с жетонами ролей выбранных **Безумцем** игроков. ●●●

Если в игре 7 или более игроков, пробудите **Демона**:

- Покажите карточку «**Это Припешники**». Укажите на каждого **Припешника**.
- Покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей.



Безумец



Демон



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**. ^{z^z}



Цереновус

- 👁️ **Цереновус** выбирает игрока и **добрую** роль из списка. ^{z^z} ●

👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «**Вы выбраны способностью этой роли**» и жетон **Цереновуса**, а затем - жетон указанной роли. ^{z^z} Если на следующий день выбранный игрок не **внушает**, что обладает указанной ролью, он **может** быть казнен.



Мецефель

- 👁️ Покажите тайное слово. ^{z^z}



Пикси

Поставьте пометку «**Внушает**» рядом с жетоном роли одного из **Горожан**. ●

- 👁️ Покажите жетон роли этого **Горожанина** (не указывайте на игрока). ^{z^z}



Библиотекарь

Если в игре присутствуют **Изгой**, 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 «0». ^{z^z}



Гадалка

Поставьте пометку «**Ложный след**» рядом с жетоном роли одного из **добрых** игроков. ●

- 👁️ **Гадалка** выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них **Демон** или игрок с пометкой «**Ложный след**». ^{z^z}



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. ^{z^z} ●



Аристократ

Поставьте пометки «**Известен**» рядом с жетонами ролей одного **злого** и двух **добрых** игроков. ●●●

- 👁️ Укажите на игроков с пометками «**Известен**». ^{z^z}
































Генерал

👁️ Жестом покажите **Генералу**, кто выигрывает (палец вверх - **добро**, вниз - **зло**, в сторону - ни те, ни другие) ^{z^z}.



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 , срабатывающие ночью.
	Философ	Если Философ еще не пользовался способностью,  Философ дает сигнал «Нет» или выбирает Добрую роль из списка. ^{z^{zz}} Если он выбрал роль: <ul style="list-style-type: none"> • 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).
	Монах	Предыдущий защищенный от Демона игрок больше не защищен. ●  Монах выбирает игрока (кроме себя). ^{z^{zz}} Поставьте пометку « Защищен » рядом с жетоном роли этого игрока. ●
	Цереновус	 Цереновус выбирает игрока и Добрую роль из списка. ^{z^{zz}} ●  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку « Вы выбраны способностью этой роли » и жетон Цереновуса , а затем - жетон указанной роли. ^{z^{zz}} Если на следующий день выбранный игрок не внушает , что обладает указанной ролью, он может быть казнен.
	Мецефель	Если в игре присутствует игрок с пометкой « Становится злым »,  пробудите его, покажите карточку « Вы теперь » и жет «Злой». ^{z^{zz}} Мецефель теряет свою способность. ●
	Безумец	 Позвольте Безумцу отыграть действия Демона . ^{z^{zz}} Поставьте пометки « Выбран » рядом с жетонами ролей выбранных Безумцем игроков. ●●●  Пробудите Демона . Покажите ему жетон Безумца , укажите на Безумца , а затем - на выбранных им игроков. ^{z^{zz}} Уберите пометки « Выбран ». ●●●
	Черт	 Черт выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ● Если Черт выбрал себя: <ul style="list-style-type: none"> • Замените жетон роли одного из живых Приспешников на запасной жетон Черта. •  Пробудите нового Черта. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Черта. ^{z^{zz}}
	Вигормортис	 Вигормортис выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ● Если был убит Приспешник , его способность сохраняется ●, а один его соседний Горожанин отравлен . ●
	Смотритель воронов	Если Смотритель воронов умер текущей ночью,  Смотритель воронов выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. ^{z^{zz}}
	Гадалка	 Гадалка выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них Демон или игрок с пометкой « Ложный след ». ^{z^{zz}}
	Пророк	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) злых игроков среди мертвых . ^{z^{zz}}
	Швея	Если Швея еще не пользовалась способностью,  Швея дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. ^{z^{zz}} ●
	Генерал	 Жестом покажите Генералу , кто выигрывает (палец вверх - добро , вниз - зло , в сторону - ни те, ни другие) ^{z^{zz}} .
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.