

	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 : <ul style="list-style-type: none"> Покажите карточку «Это Демон». Укажите на Демона.
	Демон	Если в игре 7 или более игроков, пробудите Демона : <ul style="list-style-type: none"> Покажите карточку «Это Приспешники». Укажите на каждого Приспешника. Покажите карточку «Эти роли отсутствуют в игре» и 3 жетона отсутствующих в игре добрых ролей.
	Марионетка	Выберите одного из добрых игроков, сидящих рядом с Демоном , и поставьте пометку «Марионетка» рядом с его жетоном роли. ● <ul style="list-style-type: none"> Пробудите Демона, укажите на этого игрока и покажите жетон Марионетки. zzz
	Цереновус	<ul style="list-style-type: none"> Цереновус выбирает игрока и добрую роль из списка. zzz ● Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Цереновуса, а затем - жетон указанной роли. zzz Если на следующий день выбранный игрок не внушает, что обладает указанной ролью, он может быть казнен.
	Пикси	Поставьте пометку «Внушает» рядом с жетоном роли одного из Горожан . ● <ul style="list-style-type: none"> Покажите жетон роли этого Горожанина (не указывайте на игрока). zzz
	Егерь	<ul style="list-style-type: none"> Егерь дает сигнал «Нет» или выбирает живого игрока. zzz ● Если он выбрал Дамочку, замените жетон Дамочки на жетон отсутствующего в игре Горожанина, ● пробудите этого игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон Горожанина. zzz
	Дамочка	<ul style="list-style-type: none"> Пробудите всех Приспешников, покажите жетон Дамочки. zzz
	Гадалка	Поставьте пометку «Ложный след» рядом с жетоном роли одного из добрых игроков. ● <ul style="list-style-type: none"> Гадалка выбирает двух игроков. Дайте сигнал («Да» или «Нет»), есть ли среди них Демон или игрок с пометкой «Ложный след». zzz
	Швезя	<ul style="list-style-type: none"> Швезя дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (кроме себя). Если были выбраны игроки, дайте сигнал («Да» или «Нет»), на одной ли они стороне. zzz ●
	Аристократ	Поставьте пометки «Известен» рядом с жетонами ролей одного злого и двух добрых игроков. ●●● <ul style="list-style-type: none"> Укажите на игроков с пометками «Известен». zzz
	Аэронавт	<ul style="list-style-type: none"> Укажите на одного из игроков. zzz Поставьте пометку «Видел ...», соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●
	Математик	<ul style="list-style-type: none"> Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. zzz Уберите пометки «Аномалия». ●
	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.



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.



Блудница

Если **Демон** умер прошедшим днем или текущей ночью при 5 или более живых игроках, поставьте пометку **«Демон»** рядом с **Блудницей**, 👁️ покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Демона**. ^{z^{zz}}



Черт

👁️ **Черт** выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ● Если **Черт** выбрал себя:
 • Замените жетон роли одного из живых **Приспешников** на запасной жетон **Черта**.
 • 👁️ Пробудите нового **Черта**. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Черта**. ^{z^{zz}}



Фан Гу

👁️ **Фан Гу** выбирает игрока. ^{z^{zz}} Если был выбран **Изгой** и нет пометки **«Переродился»**:
 • Замените жетон **Изгоя** на запасной жетон **Фан Гу**. Поставьте пометку **«Переродился»**. ●
 • 👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Фан Гу**, а затем - жест **«Злой»**. ^{z^{zz}} Предыдущий **Фан Гу** умирает. ●
 В противном случае выбранный игрок умирает. ●



Но Даши

👁️ **Но Даши** выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ●



Егерь

Если **Егерь** еще не пользовался способностью, 👁️ **Егерь** дает сигнал «Нет» или выбирает **живого** игрока. ^{z^{zz}} ● Если он выбрал **Дамочку**, замените жетон **Дамочки** на жетон отсутствующего в игре **Горожанина**, 👁️ пробудите этого игрока, покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Горожанина**. ^{z^{zz}}



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}} ●



Аэронавт

Выберите присутствующий в игре тип роли, используя оставшиеся не поставленными пометки **«Видел ...»**. Если такового не имеется, впредь не пробуждайте **Аэронавта**. 👁️ Укажите на одного из игроков, обладающего ролью этого типа. ^{z^{zz}} Поставьте пометку **«Видел ...»**, соответствующую типу роли этого игрока, рядом с его жетоном роли. ●



Математик

👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) игроков, у которых с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли. ^{z^{zz}} Уберите пометки **«Аномалия»**. ●



Рассвет

Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.