



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. ^{z^{zz}} 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. ^{z^{zz}} Если выбранный игрок - **Демон**:
 - **Заклинатель змей** показывает карточку «**Вы теперь**» и жетон **Демона**, а затем - жест «Злой». ^{z^{zz}}
 - Поменяйте между собой жетоны **Заклинателя змей** и **Демона**.
 - **Заклинатель змей** пробудит выбранного игрока. Покажите карточку «**Вы теперь**» и жетон **Заклинателя змей**, а затем - жест «Добрый». ^{z^{zz}} Выбранный игрок **отравлен**. ●



Злой близнец

- Поставьте пометку «**Близнец**» рядом с жетоном роли одного из **Добрых** игроков. ●
- **Злой близнец** пробудит **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**. ^{z^{zz}}



Ведьма

- **Ведьма** выбирает игрока. ^{z^{zz}} ● Если на следующий день этот игрок номинирует, он умирает.



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.



Часовщик

- Покажите жестом число (1, 2, 3, ...) шагов от **Демона** до ближайшего к нему **Приспешника**. ^{z^{zz}}



Сновидец

- **Сновидец** выбирает игрока. Покажите жетон **доброй** роли и жетон **злой** роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{z^{zz}}



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^{zz}} ●



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.



	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).
	Заклинатель змей	 Заклинатель змей выбирает живого игрока. ^{z^{zz}} Если выбранный игрок - Демон : <ul style="list-style-type: none"> •  Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Демона, а затем - жест «Злой». ^{z^{zz}} • Поменяйте между собой жетоны Заклинателя змей и Демона. •  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Заклинателя змей, а затем - жест «Добрый». ^{z^{zz}} Выбранный игрок отравлен. ●
	Ведьма	Если в живых осталось минимум 4 игрока,  Ведьма выбирает игрока. ^{z^{zz}} ● Если на следующий день этот игрок номинирует, он умирает.
	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.
	Яга	 Яга выбирает игрока и роль из списка. ^{z^{zz}} Если указанная роль отсутствует в игре: <ul style="list-style-type: none"> • Замените жетон роли выбранного игрока на жетон указанной роли. •  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон указанной роли. Иногда следует показать жестом, что сторона игрока не изменилась. ^{z^{zz}} • Если появляется Демон, вы можете убить или защитить любое число игроков текущей ночью.
	Фан Гү	 Фан Гү выбирает игрока. ^{z^{zz}} Если был выбран Изгой и нет пометки «Переродился» : <ul style="list-style-type: none"> • Замените жетон Изгоя на запасной жетон Фан Гү. Поставьте пометку «Переродился». ● •  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Фан Гү, а затем - жест «Злой». ^{z^{zz}} Предыдущий Фан Гү умирает. ● В противном случае выбранный игрок умирает. ●
	Вигормортис	 Вигормортис выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ● Если был убит Приспешник , его способность сохраняется ●, а один его соседний Горожанин отравлен . ●
	Но Даши	 Но Даши выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ●
	Вортокс	 Вортокс выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок умирает. ●
	Парикмахер	Если Парикмахер умер прошедшим днем или текущей ночью,  пробудите Демона , покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Парикмахера . Демон дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (не другого Демона). ^{z^{zz}} Если были выбраны игроки, поменяйте между собой их жетоны ролей. По одному  пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку «Вы теперь» и жетон его новой роли. ^{z^{zz}}
	Душечка	Если Душечка умерла, один из игроков тут же стал пьяным . Если вы еще не поставили соответствующую пометку, сделайте это. ●
	Мудрец	Если Мудрец был убит Демоном ,  укажите на двух игроков, один из которых является Демоном , убившим Мудреца . ^{z^{zz}}
	Сновидец	 Сновидец выбирает игрока. Покажите жетон доброй роли и жетон злой роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{z^{zz}}
	Цветочница	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), голосовал ли Демон прошедшим днем. ^{z^{zz}} Поставьте пометку «Демон НЕ голосовал» . ● Уберите пометку «Демон голосовал» , если она есть. ●
	Глашатай	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), номинировал ли Приспешник прошедшим днем. ^{z^{zz}} Поставьте пометку «Приспешник НЕ номинировал» . ● Уберите пометку «Приспешник номинировал» , если она есть. ●
	Пророк	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) злых игроков среди мертвых . ^{z^{zz}}
	Швезя	Если Швезя еще не пользовалась способностью,  Швезя 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}} ●
	Жонглер	Если прошедший день был первым для Жонглера ,  покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пометок «Верно» . ^{z^{zz}} Уберите соответствующие пометки. ●
	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.