

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	Умник	👁 Пробудите Умника и Демона, покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Умника, а затем - жетон отсутствующей в игре доброй роли. ^{z^{zz}} Поставьте жетон доброй роли рядом с жетоном Демона. Демон получает способность этой роли в дополнение к своей способности. Если способность срабатывает ночью, она задействуется в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).
	Фокусник	Добавьте Фокусника в шаги «Приспешники» и «Демон» .
	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.
	Гарпия	👁 Гарпия по очереди выбирает двух игроков. ^{z^{zz}} Поставьте пометку «Внушает» рядом с жетоном первого ● и пометку «Второй» рядом с жетоном второго. ● 👁 Пробудите первого игрока. Покажите карточку «Вы выбраны способностью этой роли» и жетон Гарпии, а затем укажите на второго игрока. ^{z^{zz}} Если на следующий день первый игрок не внушает, что второй является злым, оба этих игрока могут умереть.
	Пукка	👁 Пукка выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок отравлен . ●
	Дамочка	👁 Пробудите всех Приспешников , покажите жетон Дамочки . ^{z^{zz}}
	Библиотекарь	Если в игре присутствуют Изгои, 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^{zz}}
	Сновидец	👁 Сновидец выбирает игрока. Покажите жетон доброй роли и жетон злой роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{z^{zz}}
	Швеля	👁 Швеля 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}} ●
	Аристократ	Поставьте пометки «Известен» рядом с жетонами ролей одного злого и двух добрых игроков. ●●● 👁 Укажите на игроков с пометками «Известен». ^{z^{zz}}
	Аэронавт	👁 Укажите на одного из игроков. ^{z^{zz}} Поставьте пометку «Известен» рядом с его жетоном роли. ●
	Сюгэндзя	👁 Покажите направление до ближайшего злого игрока: влево или вправо. Если расстояние до злых игроков слева и справа одинаковое, покажите произвольное направление. ^{z^{zz}}
	Дурачок	Если в игре присутствует больше одного Дурачка, определите, кто из Дурачков будет пьяным. ● По очереди выполните следующие действия для каждого Дурачка: 👁 Дурачок выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). ^{z^{zz}}
	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 , сбавывающие ночью.
	Трактирщик	Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть пьяным на закате). ●●● ● Трактирщик выбирает двух игроков. ^{zzz} Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●● Один из них становится пьяным . ●
	Гарпия	● Гарпия по очереди выбирает двух игроков. ^{zzz} Поставьте пометку « Внушает » рядом с жетоном первого ● и пометку « Второй » рядом с жетоном второго. ● ● Пробудите первого игрока. Покажите карточку « Вы выбраны способностью этой роли » и жетон Гарпии , а затем укажите на второго игрока. ^{zzz} Если на следующий день первый игрок не внушает , что второй является злым , вы можете убить одного или обоих игроков.
	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 . ^{zzz}
	Черт	● Черт выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок умирает. ● Если Черт выбрал себя: • Замените жетон роли одного из живых Припешников на запасной жетон Черта . • ● Пробудите нового Черта . Покажите карточку « Вы теперь » и жетон Черта . ^{zzz}
	Пукка	● Пукка выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок отравлен . ● Предыдущий отравленный Пуккой игрок умирает, а затем становится здоровым . ●●
	Вигормортис	● Вигормортис выбирает игрока. ^{zzz} Этот игрок умирает. ● Если был убит Припешник , его способность сохраняется ●, а один его соседний Горожанин отравлен . ●
	Фермер	Если Фермер умер текущей ночью, выберите живого доброго игрока и замените его жетон роли на запасной жетон Фермера . ● Пробудите этого игрока, покажите карточку « Вы теперь » и жетон Фермера . ^{zzz}
	Сновидец	● Сновидец выбирает игрока. Покажите жетон доброй роли и жетон злой роли, одной из которых обладает этот игрок. ^{zzz}
	Пророк	● Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) злых игроков среди мертвых . ^{zzz}
	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. ^{zzz} ●
	Аэронавт	Выберите игрока, обладающего типом роли, отличным от предыдущего. ● Укажите на выбранного игрока. ^{zzz} Поставьте пометку « Известен » рядом с его жетоном роли. ●
	Дурачок	По очереди выполните следующие действия для каждого Дурачка : • ● Дурачок выбирает игрока. Покажите жест его стороны («Добрый» или «Злой»). ^{zzz}
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.