

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , срабатывающие ночью.
	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.
	Пиявица	👁 Пиявица выбирает игрока. z^{zz} Поставьте пометку « Отравлен » рядом с жетоном роли этого игрока. ●
	Ксаан	Поставьте пометку « Ночь 1 ». ● Если X равен 1, поставьте пометку « X » и все Горожане становятся отравленными до заката. ●
	Заклинатель змей	👁 Заклинатель змей выбирает живого игрока. z^{zz} Если выбранный игрок - Демон : • 👁 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 . ●
	Страшила	👁 Страшила указывает на игрока z^{zz} . Поставьте рядом с жетоном роли указанного игрока пометку « Цель » ● и объявите, что способностью Страшилы был выбран новый игрок.
	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.
	Пикси	Поставьте пометку « Внушает » рядом с жетоном роли одного из Горожан . ● 👁 Покажите жетон роли этого Горожанина (не указывайте на игрока). z^{zz}
	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^{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} ●
	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. ●
	Шпион	👁 Покажите Шпиону Гримур на необходимое ему время. z^{zz}
	Верховная жрица	👁 Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, Верховной жрице больше всего следует поговорить. z^{zz}
	Горничная	👁 Горничная выбирает двух живых игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. 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 , срабатывающие ночью.
	Ксаан	Обновите пометку «Ночь _» в соответствии с номером текущей ночи. ● Если X равен номеру текущей ночи, поставьте пометку «Х» и все Горожане становятся отравленными до заката. ●
	Заклинатель змей	👁 Заклинатель змей выбирает живого игрока. ^{zz} Если выбранный игрок – Демон: 👁 Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Демона, а затем – жест «Злой». ^{zz} - Поменяйте между собой жетоны Заклинателя змей и Демона. 👁 Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Заклинателя змей, а затем – жест «Добрый». ^{zz} Выбранный игрок отравлен. ●
	Страшила	👁 Страшила указывает на игрока ^{zz}. Если это не тот же игрок, что был выбран прошлой ночью, поставьте рядом с жетоном роли указанного игрока пометку «Цель» ● и объявите, что способностью Страшилы был выбран новый игрок.
	Гарпия	👁 Гарпия по очереди выбирает двух игроков. ^{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. ^{zz} Если на следующий день первый игрок не внушает, что второй является злым, вы можете убить одного или обоих игроков.
	Черт	👁 Черт выбирает игрока. ^{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. ^{zz}
	Но Даши	👁 Но Даши выбирает игрока. ^{zz} Этот игрок умирает. ●
	Пиявица	👁 Пиявица выбирает игрока. ^{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). ^{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. ^{zz}
	Смотритель воронов	Если Смотритель воронов умер текущей ночью, 👁 Смотритель воронов выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. ^{zz}
	Гробовщик	Если кто-либо из игроков умер в результате казни прошедшим днем, 👁 покажите жетон роли одного из таких игроков. ^{zz}
	Глашатай	👁 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), номинировал ли Приспешник прошедшим днем. ^{zz} Поставьте пометку «Приспешник НЕ номинировал». ● Уберите пометку «Приспешник номинировал», если она есть. ●
	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. ^{zz} ●
	Аэронавт	Выберите игрока, обладающего типом роли, отличным от предыдущего. 👁 Укажите на выбранного игрока. ^{zz} Поставьте пометку «Известен» рядом с его жетоном роли. ●
	Шпион	👁 Покажите Шпиону Гримуар на необходимое ему время. ^{zz}
	Верховная жрица	👁 Укажите на игрока, с которым, по вашему мнению, Верховной жрице больше всего следует поговорить. ^{zz}
	Горничная	👁 Горничная выбирает двух живых игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. ^{zz}
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.