





	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	Философ	<ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ <b>Философ</b> дает сигнал «Нет» или выбирает <b>добрую</b> роль из списка. <math>z^{z^z}</math> Если он выбрал роль: <ul style="list-style-type: none"> <li>Если роль отсутствует в игре, замените жетон <b>Философа</b> на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку <b>«Философ»</b>. ●</li> <li>Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится <b>пьяным</b>. ●</li> <li><b>Философ</b> получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она действует в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).</li> </ul> </li> </ul>
	Приспешники	Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех <b>Приспешников</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку <b>«Это Демон»</b>. Укажите на <b>Демона</b>.</li> </ul>
	Демон	Если в игре 7 или более игроков, пробудите <b>Демона</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Покажите карточку <b>«Это Приспешники»</b>. Укажите на каждого <b>Приспешника</b>.</li> <li>Покажите карточку <b>«Эти роли отсутствуют в игре»</b> и 3 жетона отсутствующих в игре <b>добрых</b> ролей.</li> </ul>
	Моряк	👁️ <b>Моряк</b> выбирает <b>живого</b> игрока. $z^{z^z}$ <b>Моряк</b> или этот игрок становится <b>пьяным</b> . ●
	Отравитель	👁️ <b>Отравитель</b> выбирает игрока. $z^{z^z}$ Этот игрок <b>отравлен</b> . ●
	Заклинатель змей	<ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <math>z^{z^z}</math> Если выбранный игрок - <b>Демон</b>: <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Демона</b>, а затем - жест «Злой». <math>z^{z^z}</math></li> <li>Поменяйте между собой жетоны <b>Заклинателя змей</b> и <b>Демона</b>.</li> <li>👁️ Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Заклинателя змей</b>, а затем - жест «Добрый». <math>z^{z^z}</math> Выбранный игрок <b>отравлен</b>. ●</li> </ul> </li> </ul>
	Адвокат дьявола	👁️ <b>Адвокат дьявола</b> выбирает <b>живого</b> игрока. $z^{z^z}$ Этот игрок переживает казнь на следующий день. ●
	Прачка	<ul style="list-style-type: none"> <li>Поставьте пометку <b>«Горожанин»</b> рядом с жетоном роли одного из <b>Горожан</b> и пометку <b>«Ложный след»</b> рядом с жетоном роли другого игрока. ●●</li> <li>👁️ Покажите жетон роли игрока с пометкой <b>«Горожанин»</b>. Укажите на игроков с пометками <b>«Горожанин»</b> и <b>«Ложный след»</b>. <math>z^{z^z}</math></li> </ul>
	Библиотекарь	Если в игре присутствуют <b>Изгои</b> , поставьте пометку <b>«Изгой»</b> рядом с жетоном роли одного из <b>Изгоев</b> и пометку <b>«Ложный след»</b> рядом с жетоном роли другого игрока. ●● <ul style="list-style-type: none"> <li>👁️ Покажите жетон роли игрока с пометкой <b>«Изгой»</b>. Укажите на игроков с пометками <b>«Изгой»</b> и <b>«Ложный след»</b>. Если в игре нет <b>Изгоев</b>, покажите жест «0». <math>z^{z^z}</math></li> </ul>
	Повар	👁️ Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) пар (сидящих рядом друг с другом) <b>злых</b> игроков, присутствующих в игре. $z^{z^z}$
	Шпион	👁️ Покажите <b>Шпиону</b> гримюар на необходимое ему время. $z^{z^z}$
	Генерал	👁️ Жестом покажите <b>Генералу</b> , кто выигрывает (палец вверх - <b>добро</b> , вниз - <b>зло</b> , в сторону - ни те, ни другие) $z^{z^z}$ .
	Горничная	👁️ <b>Горничная</b> выбирает двух <b>живых</b> игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. $z^{z^z}$
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.

	<b>Закат</b>	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности <b>Странников</b> и <b>Сказочников</b> , срабатывающие ночью.
	<b>Философ</b>	Если <b>Философ</b> еще не пользовался способностью,  <b>Философ</b> дает сигнал «Нет» или выбирает <b>добрую</b> роль из списка. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если он выбрал роль: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Если роль отсутствует в игре, замените жетон <b>Философа</b> на жетон указанной роли и поставьте рядом с ним пометку <b>«Философ»</b>. ●</li> <li>• Если роль присутствует в игре, соответствующий игрок становится <b>пьяным</b>. ●</li> <li>• <b>Философ</b> получает способность указанной роли. Если способность срабатывает ночью, она действует в свой интервал (поставьте жетон ночи напротив соответствующей роли).</li> </ul>
	<b>Моряк</b>	Предыдущий <b>пьяный</b> игрок больше не <b>пьян</b> . ●  <b>Моряк</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> <b>Моряк</b> или этот игрок становится <b>пьяным</b> . ●
	<b>Отравитель</b>	Предыдущий <b>отравленный</b> игрок больше не <b>отравлен</b> . ●  <b>Отравитель</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок <b>отравлен</b> . ●
	<b>Трактирщик</b>	Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть <b>пьяным</b> на закате). ●●●●  <b>Трактирщик</b> выбирает двух игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●●● Один из них становится <b>пьяным</b> . ●
	<b>Заклинатель змей</b>	 <b>Заклинатель змей</b> выбирает <b>живого</b> игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если выбранный игрок - <b>Демон</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Демона</b>, а затем - жест «Злой». <sup>z<sup>zz</sup></sup></li> <li>• Поменяйте между собой жетоны <b>Заклинателя змей</b> и <b>Демона</b>.</li> <li>•  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Заклинателя змей</b>, а затем - жест «Добрый». <sup>z<sup>zz</sup></sup> Выбранный игрок <b>отравлен</b>. ●</li> </ul>
	<b>Адвокат дьявола</b>	 <b>Адвокат дьявола</b> выбирает <b>живого</b> игрока (не того же, что в прошлую ночь). <sup>z<sup>zz</sup></sup> Этот игрок переживает казнь на следующий день. ●
	<b>Аль-Адихия</b>	 <b>Аль-Адихия</b> дает сигнал «Нет» или выбирает 3 игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> ●●● Если выбраны игроки, по очереди выполните следующие действия для каждого из них: <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Пробудите игрока и объявите: «Аль-Адихия выбрал [имя игрока]. Принято ли решение жить?». Игрок дает сигнал («Да» или «Нет»). <sup>z<sup>zz</sup></sup></li> <li>• Если игрок дал сигнал «Да» и он мертв, он оживает; если игрок дал сигнал «Нет» и он жив, он умирает.</li> </ul> Если все 3 выбранных игрока живы, они умирают. На рассвете объявите, кто из выбранных игроков жив, а кто мертв, даже если состояние игрока не поменялось.
	<b>Парикмахер</b>	Если <b>Парикмахер</b> умер прошедшим днем или текущей ночью,  пробудите <b>Демона</b> , покажите карточку <b>«Вы выбраны способностью этой роли»</b> и жетон <b>Парикмахера</b> . <b>Демон</b> дает сигнал «Нет» или выбирает двух игроков (не другого <b>Демона</b> ). <sup>z<sup>zz</sup></sup> Если были выбраны игроки, поменяйте между собой их жетоны ролей. По одному  пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон его новой роли. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Душечка</b>	Если <b>Душечка</b> умерла, один из игроков тут же стал <b>пьяным</b> . Если вы еще не поставили соответствующую пометку, сделайте это. ●
	<b>Гробовщик</b>	Если кто-либо из игроков умер в результате казни прошедшим днем,  покажите жетон роли одного из таких игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Цветочница</b>	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), голосовал ли <b>Демон</b> прошедшим днем. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Демон НЕ голосовал»</b> . ● Уберите пометку <b>«Демон голосовал»</b> , если она есть. ●
	<b>Шпион</b>	 Покажите <b>Шпиону</b> гримуар на необходимое ему время. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Генерал</b>	 Жестом покажите <b>Генералу</b> , кто выигрывает (палец вверх - <b>добро</b> , вниз - <b>зло</b> , в сторону - ни те, ни другие) <sup>z<sup>zz</sup></sup> .
	<b>Горничная</b>	 <b>Горничная</b> выбирает двух <b>живых</b> игроков. Покажите жестом число (0, 1, 2) проснувшихся текущей ночью из-за своей способности среди этих игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup>
	<b>Рассвет</b>	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.