



# AL vs AL

BY EKIN

ГОРОЖАНЕ



## Библиотекарь

**Вступление:** вы узнаете, что один из двух игроков является определенным **Изгоем** или что в игре отсутствуют **Изгой**.



## Сыщик

**Вступление:** вы узнаете, что один из двух игроков является определенным **Приспешником**.



## Повар

**Вступление:** вы узнаете, сколько пар сидящих рядом **злых** игроков присутствует в игре.



## Охотник за головами

**Вступление:** вы узнаете **злого** игрока. Если этот игрок умирает, ночью вы узнаете другого **злого** игрока. [Один **Горожанин** - **злой**]



## Эмпат

**Каждую ночь:** вы узнаете число **злых** игроков среди двух ваших **живых** соседей.



## Генерал

**Каждую ночь:** вы узнаете, кто, по мнению Рассказчика, ближе к победе: **добро**, **зло** или ни те ни другие.



## Сновидец

**Каждую ночь:** выберите игрока (кроме себя и **Странников**). Вы узнаете **добрую** и **злую** роли, одной из которых обладает этот игрок.



## Аэронавт

**Каждую ночь:** вы узнаете игрока, обладающего типом роли, отличным от предыдущего. [+0 или +1 **Изгой**]



## Савант

**Каждый день:** вы можете приватно навестить Рассказчика, чтобы узнать два факта. Один из них - правда, а другой - ложь.



## Аль-Сахер

**Один раз за день:** если вы публично угадываете, какие игроки являются **Приспешниками**, а какие - **Демонами**, **добро** побеждает.



## Рыбак

**Один раз за игру, днем:** приватно навестите Рассказчика, чтобы получить совет, который поможет победить вашей команде.



## Швея

**Один раз за игру, ночью:** выберите двух игроков (кроме себя). Вы узнаете, на одной ли они стороне.



## Банши

Если **Демон** убивает вас, все игроки узнают об этом. Впредь вы можете номинировать дважды в день и голосовать дважды за номинацию.

ИЗГОИ



## Душечка

Когда вы умираете, один из игроков впредь становится **пьяным**.



## Чумной доктор

Если вы умираете, Рассказчик получает способность **Приспешника**.



## Парикмахер

Если вы умерли прошедшим днем или текущей ночью, **Демон** может выбрать двух игроков (не другого **Демона**). Эти игроки меняются ролями.



## Затворник

Вы **можете** определяться **злым** и как **Приспешник** или **Демон**, даже будучи мертвым.



## Пьяница

Вы не знаете, что вы - **Пьяница**. Вы считаете себя определенным **Горожанином**.

ПРИСПЕШНИКИ



## Отравитель

**Каждую ночь:** выберите игрока. Этот игрок **отравлен** текущей ночью и следующим днем.



## Гарпия

**Каждую ночь:** выберите двух игроков. На следующий день первый из них должен **внушать**, что второй является **злым**, иначе один или оба **могут** умереть.



## Шпион

**Каждую ночь:** загляните в Гримуар. Вы **можете** определяться **добрым** и как **Горожанин** или **Изгой**, даже будучи мертвым.



## Барон

В игре присутствует большее число **Изгоев**. [+2 **Изгой**]



## Марионетка

Вы считаете, что у вас **добрая** роль. **Демон** знает, кто вы. [Вы сидите рядом с **Демоном**]

ДЕМОНЫ



## Аль-Адихия

**Каждую ночь\*:** выберите 3 игроков (все игроки узнают, кто выбран). Каждый из них молча выбирает: жить или умереть. Если все трое живы, они умирают.

\* Не в первую ночь

# AL vs AL

BY EKIN

## СГЛАЗЫ

ПЕРВАЯ НОЧЬ

|   |                     |
|---|---------------------|
|    | Закат               |
|    | Приспешники         |
|    | Демон               |
|    | Марионетка          |
|    | Отравитель          |
|    | Гарпия              |
|    | Библиотекарь        |
|    | Сыщик               |
|    | Повар               |
|   | Эмпат               |
|  | Сновидец            |
|  | Швея                |
|  | Аэронавт            |
|  | Охотник за головами |
|  | Шпион               |
|  | Генерал             |
|  | Рассвет             |



Если **Чумной Доктор** умирает, живой Приспешник получает способность **Шпиона** в дополнение к своей способности и узнает об этом.

Если Рассказчик получает способность **Барона**, до двух игроков становятся отсутствующими в игре **Изгоями**.

Если **Марионетка** считает себя **Аэронавтом**, в игру может быть добавлен +1 **Изгой**.

Если рядом с **Демоном** соседствует живой **Горожанин** или **Изгой** в момент смерти **Чумного доктора**, этот игрок становится **злой Марионеткой**. Если в игре присутствует дополнительный **злой** игрок, этого не происходит.

|                     |   |
|---------------------|---|
| Закат               |    |
| Отравитель          |    |
| Гарпия              |    |
| Аль-Адихия          |    |
| Парикмахер          |    |
| Душечка             |    |
| Эмпат               |    |
| Сновидец            |    |
| Швея                |    |
| Аэронавт            |   |
| Охотник за головами |  |
| Шпион               |  |
| Генерал             |  |
| Рассвет             |  |

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ