




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

	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).
	Моряк	Предыдущий пьяный игрок больше не пьян . ●  Моряк выбирает живого игрока. ^{z^{zz}} Моряк или этот игрок становится пьяным . ●
	Отравитель	Предыдущий отравленный игрок больше не отравлен . ●  Отравитель выбирает игрока. ^{z^{zz}} Этот игрок отравлен . ●
	Трактирщик	Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть пьяным на закате). ●●●●  Трактирщик выбирает двух игроков. ^{z^{zz}} Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●●●● Один из них становится пьяным . ●
	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. ●
	Адвокат дьявола	 Адвокат дьявола выбирает живого игрока (не того же, что в прошлую ночь). ^{z^{zz}} Этот игрок переживает казнь на следующий день. ●
	Аль-Адихия	 Аль-Адихия выбирает 3 игроков. ^{z^{zz}} ●●● По очереди выполните следующие действия для каждого выбранного игрока: <ul style="list-style-type: none"> •  Пробудите игрока и объявите: «Аль-Адихия выбрал [имя игрока]. Принято ли решение жить?». Игрок дает сигнал («Да» или «Нет»). ^{z^{zz}} • Если игрок дал сигнал «Да» и он мертв, он оживает; если игрок дал сигнал «Нет» и он жив, он умирает. 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.
	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. ●
	Гробовщик	Если кто-либо из игроков умер в результате казни прошедшим днем,  покажите жетон роли одного из таких игроков. ^{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. ●
	Шпион	 Покажите Шпиону гримуар на необходимое ему время. ^{z^{zz}}
	Генерал	 Жестом покажите Генералу , кто выигрывает (палец вверх - добро , вниз - зло , в сторону - ни те, ни другие) ^{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.