

A Grimm Chorus

BY ZETS

ГОРОЖАНЕ

ИЗГОИ

ПРИСПЕШНИКИ

ДЕМОНЫ



Генерал

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



Дурачок

Каждую ночь: выберите игрока. Вы узнаете его сторону. [От +0 до +2 **Дурачков**. Один из дополнительных **пьян**]



Глашатай

Каждую ночь*: вы узнаете, номинировал ли **Приспешник** прошедшим днем.



Трактирщик

Каждую ночь*: выберите двух игроков. Они не могут умереть текущей ночью, но один из них становится **пьяным** до заката.



Азартный игрок

Каждую ночь*: выберите игрока и попытайтесь угадать его роль. Если вы не угадали, вы умираете.



Экзорцист

Каждую ночь*: выберите игрока (не того же, что в прошлую ночь). Если вы выбрали **Демона**, он узнает, кто вы, и не просыпается текущей ночью.



Амнезиак

Вы не знаете, что у вас за способность. **Каждый день:** приватно попробуйте ее угадать. Вы узнаете, насколько точной была догадка.



Дамочка

Все **Приспешники** знают, что **Дамочка** присутствует в игре. Если один из **Приспешников** публично угадывает (один раз за игру), что вы являетесь **Дамочкой**, ваша команда **проигрывает**.



Пьяница

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



Стражник

Один раз за игру, ночью: выберите игрока. Этот игрок узнает, что вы - **Стражник**.



Истребитель

Один раз за игру, днем: публично выберите игрока. Если этот игрок - **Демон**, он умирает.



Рыбак

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



Солдат

Вы защищены от **Демона**.



Менестрель

Когда **Приспешник** умирает в результате казни, все игроки (кроме вас и **Странников**) становятся **пьяными** до заката следующего дня.



Каннибал

Вы обладаете способностью последнего умершего в результате казни игрока. Если он **злой**, вы **отравлены**, пока **добрый** игрок не умрет в результате казни.



Голем

Вы можете номинировать только один раз за игру. Если номинированный вами игрок не является **Демоном**, он умирает.



Политик

Если вы внесли наибольший вклад в поражение своей команды, вы меняете сторону и **побеждаете**, даже будучи мертвым.



Крестный отец

Вступление: вы узнаете, какие **Изгои** присутствуют в игре. Если днем умер **Изгой**, ночью выберите игрока. Он умирает. [-1 или +1 **Изгой**]



Призыватель

Вы получаете 3 блефа. В **третью ночь:** выберите игрока. Он становится выбранным вами **злым Демоном**. [Нет **Демона**]



Убийца

Один раз за игру, ночью*: выберите игрока. Он умирает, даже если по какой-либо причине не может умереть.



Блудница

Если живы хотя бы 5 игроков (**Странники** не считаются) и **Демон** умирает, вы становитесь **Демоном**.



Ягтрён

Вступление: вы узнаете тайную фразу. За каждое публичное ее произнесение, которое вы сделали днем, один из игроков **может** умереть.



Пукка

Каждую ночь: выберите игрока. Он **отравлен**. Предыдущий **отравленный** игрок умирает, а затем становится **здоровым**.



Охо

Каждую ночь*: выберите роль. Игрок с этой ролью умирает. Если она отсутствует в игре, Рассказчик выбирает, кто умирает.



По

Каждую ночь*: вы можете выбрать игрока. Он умирает. Если в прошлый раз вы не сделали выбор, выберите трех игроков.



* Не в первую ночь

A Grimm Chorus

СГЛАЗЫ

BY ZETS

ПЕРВАЯ НОЧЬ

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ

	Закат
	Ягтрёп
	Приспешники
	Призыватель
	Демон
	Крестный отец
	Пукка
	Дамочка
	Амнезиак
	Дурачок
	Стражник
	Генерал
	Рассвет

  **Призыватель** может во вторую ночь выбрать игрока, который станет **Пуккой**.

  Если **Экзорцист** выбирает **Ягтрёпа**, способность **Ягтрёпа** не убивает в эту ночь.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ СТРАННИКИ

				
Распутница	Судья	Козел отпущения	Нищий	Вор

	Закат
	Трактирщик
	Азартный игрок
	Блудница
	Призыватель
	Экзорцист
	Пукка
	По
	Охо
	Ягтрёп
	Убийца
	Крестный отец
	Амнезиак
	Глашатай
	Дурачок
	Стражник
	Генерал
	Рассвет

