



One in one out

BY BARON VON KLUTZ

ГОРОЖАНЕ



Управляющий

Вступление: вы узнаете **доброго** игрока.



Рыцарь

Вступление: вы узнаете двух игроков, не являющихся **Демоном**.



Верховная жрица

Каждую ночь: вы узнаете игрока, с которым вам больше всего следует поговорить, по мнению Рассказчика.



Дурачок

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



Заклинатель змей

Каждую ночь: выберите **живого** игрока. Если этот игрок - **Демон**, он меняется с вами ролями и сторонами, а затем становится **отравленным**.



Гадалка

Каждую ночь: выберите двух игроков. Вы узнаете, есть ли среди них **Демон**. Один из **добрых** игроков определяется вами как **Демон**.



Пророк

Каждую ночь*: вы узнаете число **злых** игроков среди **мертвых**.



Монах

Каждую ночь*: выберите игрока (кроме себя). Этот игрок защищен от **Демона** текущей ночью.



Амнезиак

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



Рыбак

Один раз за игру, днем: privately посетите 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.



Фермер

Если вы умираете ночью, один из **живых добрых** игроков становится **Фермером**.



Каннибал

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

ИЗГОИ



Огр

Вступление: выберите игрока (кроме себя). Вы переходите на сторону этого игрока (но не знаете, на какую), даже будучи **пьяным** или **отравленным**.



Наемник

Каждую ночь: первый игрок, выбравший вас целью своей способности, становится **пьяным** до заката. Вы переходите на сторону этого игрока.



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.



Мецефель

Вступление: вы узнаете тайное слово. Первый **добрый** игрок, произнесший его, становится **злым** ближайшей ночью.

ДЕМОНЫ



Казали

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. [Вы выбираете, какие игроки будут какими **Приспешниками**. -?/+? **Изгоев**]



Черт

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Если вы убиваете себя таким образом, один из **Приспешников** становится **Чертом**.



Охо

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



Фан Гу

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Первый за игру **Изгой**, который должен от этого умереть, становится **злым Фан Гу**, а вы умираете вместо него. [+1 **Изгой**]



Дух слоновой кости

На стороне **зла** не может присутствовать более одного дополнительного игрока.

* Не в первую ночь



One in one out



BY BARON VON KLUTZ



СГЛАЗЫ

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Казали
	Приспешники
	Демон
	Отравитель
	Заклинатель змей
	Гарпия
	Мецефель
	Амнезиак
	Гадалка
	Швея
	Управляющий
	Рыцарь
	Дурачок
	Шпион
	Огр
	Верховная жрица
	Рассвет

  Если **Затворник** определился злым для **Огра, Огр** узнает, что он злой.

  Шпион определяется злым для **Огра**.

  Если **Казали** выбирает **Наемника**, чтобы тот стал Приспешником, выбор остальных Приспешников определяет Рассказчик.

Закат	
Отравитель	
Заклинатель змей	
Монах	
Гарпия	
Мецефель	
Черт	
Фан гу	
Охо	
Казали	
Амнезиак	
Фермер	
Гадалка	
Пророк	
Швея	
Дурачок	
Шпион	
Верховная жрица	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ