



# Comrade Demon

BY ZETS

ГОРОЖАНЕ



## Аристократ

**Вступление:** вы узнаете 3 игроков, из которых ровно один является **злым**.



## Сыщик

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



## Эмпат

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



## Сновидец

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



## Стражник

**Один раз за игру, ночью:** выберите игрока. Этот игрок узнает, кто вы.



## Рыбак

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

ИЗГОИ



## Дитя луны

Когда вы узнаете, что умерли, публично выберите **живого** игрока. Ночью, если этот игрок был **добрым**, он умирает.



## Парикмахер

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



## Безумец

Вы считаете себя **Демоном**. **Демон** знает, кто вы и кого вы выбираете ночью.

ПРИСП.



## Шпион

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



## Марионетка

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

ДЕМОНЫ



## Пукка

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



## Монстренок

**Каждую ночь:** **Припешники** выбирают, кто присматривает за **Монстренком** и считается **Демоном**. **Каждую ночь**\*: один из игроков может умереть. [+1 **Припешник**]



## Революционер

Все знают, что выбранная пара соседних игроков находится на одной стороне. **Один раз за игру:** один из них определяется ложно.



## Привратник

В игре **может** присутствовать на одного **Изгоя** больше или меньше.

\* Не в первую ночь

# Comrade Demon

BY ZETS

## СГЛАЗЫ

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Приспешники
	Безумец
	Демон
	Марионетка
	Монстренок
	Пукка
	Сыщик
	Эмпат
	Сновидец
	Аристократ
	Стражник
	Шпион
	Рассвет



**Марионетка** соседствует с Приспешником, а не с Демоном. **Марионетка** не пробуждается, чтобы выбрать, кто возьмет жетон **Монстренка**, и не узнает, что она - **Марионетка**, если у нее есть жетон **Монстренка**.

Закат	
Безумец	
Пукка	
Монстренок	
Парикмахер	
Дитя луны	
Эмпат	
Сновидец	
Стражник	
Шпион	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ