

The Ballad of Seat 7



V6 BY TRASHWARLOCK



Место #7

Место #7 остается свободным. Его выборы произвольны. **Один раз за игру:** Рассказчик **может** высказаться от его лица.

ГОРОЖАНЕ



Аристократ

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



Библиотекарь

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



Сюэндзя

Вступление: вы узнаете, находится ли ближайший к вам **злой** игрок по часовой стрелке или против нее. При равном удалении направление произвольно.



Аэронавт

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



Дурачок

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



Сновидец

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



Пророк

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



Трактирщик

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



Швея

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



Рыбак

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



Фермер

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



Девственница

Первый раз, когда вас номинируют, если номинирующий - **Горожанин**, его немедленно казнят.



Фокусник

Демон считает вас **Приспешником**. **Приспешники** считают вас **Демоном**.

ИЗГОИ



Пьяница

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



Затворник

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



Святой

Если вы умираете в результате казни, ваша команда **проигрывает**.



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**.

ПРИСПЕШНИКИ



Гарпия

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



Подрывник

Если вас казнят, все, кроме 3 игроков, умирают. После обратного отсчета от 10 до 1 игрок, на которого указывает большинство игроков, умирает.



Барон

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



Блудница

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



Умник

Демон обладает способностью отсутствующей в игре **доброй** роли (даже будучи **пьяным** или **отравленным**). Вы оба знаете какой.

ДЕМОНЫ



Пукка

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



Черт

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



Вигормортис

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Убитые вами **Приспешники** сохраняют свои способности и **отравляют** одного соседнего **Горожанина**. [-1 **Изгой**]



Ver. 1.2
Generated by BotC Toolkit

The Ballad of Seat 7

BY TRASHWARLOCK

СГЛАЗЫ



Закат



Если **Демон** должен обладать способностью **Пьяницы**, **Умник** выбирает игрока-**Горожанина**, который будет обладать ей вместо него.



Умник



Фокусник



Приспешники



Демон



Гарпия



Пукка



Дамочка



Библиотекарь



Сновидец



Швея



Аристократ



Аэронавт



Сюгэндзя



Дурачок



Рассвет



Если есть запасной жетон, **Умник** может дать **Демону** способность **Дурачка**.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ СТРАННИКИ



Гном



Чиновник



Козел
отпущения



Распутница



Закат



Трактирщик



Гарпия



Блудница



Черт



Пукка



Вигормортис



Фермер



Сновидец



Пророк



Швея



Аэронавт



Дурачок



Рассвет



ПЕРВАЯ НОЧЬ

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ



Ver. 1.2
Generated by BotC Toolkit