

# АИ vs АИ



BY EKIN

ГОРОЖАНЕ



## Библиотекарь

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



## Сыщик

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



## Повар

**Вступление:** вы узнаете, сколько пар сидящих рядом **злых** игроков присутствует в игре.



## Охотник за головами

**Вступление:** вы узнаете **злого** игрока. Если этот игрок умирает, ночью вы узнаете другого **злого** игрока. [Один **Горожанин** - **злой**]



## Эмпат

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



## Генерал

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



## Сновидец

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



## Аэронавт

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



## Савант

**Каждый день:** вы можете privately навестить Рассказчика, чтобы узнать два факта. Один из них - правда, а другой - ложь.



## Аль-Сахер

**Каждый день:** если вы публично угадываете, какие игроки являются **Приспешниками**, а какие - **Демонами**, **добро** побеждает.



## Рыбак

**Один раз за игру, днем:** privately навестите 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.



## Банши

Если **Демон** убивает вас, все игроки узнают об этом. Впредь вы можете номинировать дважды в день и голосовать дважды за номинацию.

ИЗГОИ



## Душечка

Когда вы умираете, один из игроков впредь становится **пьяным**.



## Пьяница

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



## Чумной доктор

Когда вы умираете, Рассказчик получает способность **Приспешника**.



## Затворник

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



## Парикмахер

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

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.



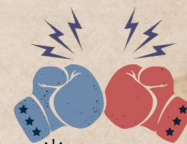
## Барон

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



## Марионетка

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



\* Не в первую ночь

ДЕМОНЫ



## Аль-Адихия

**Каждую ночь\***: вы можете выбрать 3 игроков (все игроки узнают, кто выбран). Каждый из них молча выбирает: жить или умереть. Если все трое живы, они умирают.



Ver. 12

Generated by BotC Toolkit

# АИ vs АИ









## СГЛАЗЫ



## ВУ ЕКИН

ПЕРВАЯ НОЧЬ

-  Закат
-  Приспешники
-  Демон
-  Марионетка
-  Отравитель
-  Гарпия
-  Библиотекарь
-  Сыщик
-  Повар
-  Эмпат
-  Сновидец
-  Швея
-  Аэронавт
-  Охотник за головами
-  Шпион
-  Генерал
-  Рассвет

-   Если **Чумной Доктор** умирает, живой Приспешник получает способность **Шпиона** в дополнение к своей способности и узнает об этом.
-   Если Рассказчик получает способность **Барона**, до двух игроков становятся отсутствующими в игре **Изгоями**.
-   Если **Марионетка** считает себя **Аэронавтом**, в игру может быть добавлен \*1 **Изгой**.
-   Если рядом с **Демоном** соседствует живой **Горожанин** или **Изгой** в момент смерти **Чумного доктора**, этот игрок становится **злой Марионеткой**. Если в игре присутствует дополнительный **злой** игрок, этого не происходит.

-  Закат
-  Отравитель
-  Гарпия
-  Аль-Адилия
-  Парикмахер
-  Душечка
-  Банши
-  Эмпат
-  Сновидец
-  Швея
-  Аэронавт
-  Охотник за головами
-  Шпион
-  Генерал
-  Рассвет



ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ

