



# Travellers & Fabled

СТРАННИКИ



## Чиновник

**Каждую ночь:** выберите игрока (кроме себя). На следующий день его голос считается за 3.



## Вор

**Каждую ночь:** выберите игрока (кроме себя). На следующий день его голос вычитается из числа голосов.



## Стрелок

**Каждый день,** после первого подсчета голосов: вы можете выбрать проголосовавшего игрока. Он умирает.



## Козел отпущения

Если вашего союзника казнят, вы можете быть казнены вместо него.



## Нищий

Для голосования вы обязаны использовать жетон. Если **мертвый** игрок отдает вам свой жетон, вы узнаете его сторону. Вы **трезвы и здоровы**.



## Ученик

**Вступление:** вы получаете способность **Горожанина** (если вы на стороне **добра**) или **Припешника** (если вы на стороне **зла**).



## Надзирательница

**Каждый день:** вы можете выбрать до 3 пар игроков. Они меняются местами. Игроки не имеют права покидать свои места для приватных разговоров.



## Епископ

Только Рассказчику доступно право номинировать. Каждый день должен быть номинирован хотя бы один игрок противоположной вам стороны.



## Фаталист

Если живы хотя бы 4 игрока, каждый **живой** игрок может публично потребовать (один раз за игру), чтобы умер игрок одной с ним стороны.



## Ангел

Что-то плохое **может** произойти с тем, кто больше всех виноват в смерти новичка.



## Буддист

Опытные игроки обязаны молчать первые 2 минуты каждого дня.



## Злой библиотекарь

Что-то плохое **может** произойти с тем, кто заговорит, когда Рассказчик попросил тишины.



## Революционер

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



## Скрипач

**Один раз за игру:** **Демон** тайно выбирает игрока противоположной стороны. Все игроки выбирают, кто из этих двух игроков **побеждает**.



## Кукольник

**Демон** может отказаться атаковать и обязан сделать это один раз за игру. **Злые** игроки получают стандартную стартовую информацию.



## Шаман вуду

Только вам и **мертвым** игрокам доступно право голосовать. **Мертвым** не требуется жетон для голосования. Для успешного голосования не требуется 50% большинство.



## Судья

**Один раз за игру,** когда другой игрок номинировал: вы можете утвердить, состоится или нет данная казнь.



## Бариста

**Каждую ночь:** один из игроков получает свойство до заката и узнает какое: (1) этот игрок **трезв, здоров** и получает **верную информацию**; (2) способность этого игрока сбрасывается дважды.



## Распутница

**Каждую ночь\*:** выберите **живого** игрока. Если этот игрок соглашается, вы узнаете его роль, но вы оба **можете умереть**.



## Мясник

**Каждый день,** после первой казни: вы можете номинировать еще раз.



## Собиратель костей

**Один раз за игру, ночью:** выберите **мертвого** игрока. Этот игрок возвращает свою способность до заката.



## Девиант

Если вы были смешны текущим днем, вы не можете умереть в результате изгнания.



## Гангстер

**Один раз за день:** вы можете убить своего **живого** соседа, если ваш второй **живой** сосед соглашается.



## Ловец бури

Все игроки узнают **добрую** роль. Если она присутствует в игре, игрок с ней может умереть только в результате казни, но **злые** игроки узнают, кто он.



## Паромщик

В последний день все **мертвые** игроки восстанавливают свои жетоны голоса.



## Обманщик

**Один раз за игру:** один из **добрых** игроков **может** получить некорректную информацию.



## Герцогиня

**Каждый день:** ровно 3 игрока могут навестить вас. **Ночью\*:** каждый из них узнает число **злых** игроков среди них, но один из них получает **ложную информацию**.



## Привратник

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



## Дух слоновой кости

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



## Джинн

В игре присутствует особое правило **Джинна**. Оно известно всем игрокам.

СКАЗОЧНИКИ

\* Не в первую ночь