



The River Styx

V1.2 BY RIEA



Харон

Каждую ночь*: Демон может вернуть всем мертвым игрокам жетоны голоса.



Дух слоновой кости

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

ГОРОЖАНЕ



Библиотекарь

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



Сюгэндзя

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



Пикси

Вступление: вы узнаете роль присутствующего в игре **Горожанина**. Если вы **внушали**, что обладаете этой ролью, вы получаете ее способность, когда игрок с ней умирает.



Аэронавт

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



Генерал

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



Гадалка

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



Глашатай

Каждую ночь*: вы узнаете, номинировал ли **Приспешник** прошедшим днем.



Савант

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



Рыбак

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



Амнезиак

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



Фермер

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



Мэр

Если в живых осталось 3 игрока и не происходит казни, ваша команда **побеждает**. Если вы умираете ночью, вместо вас **может** умереть другой игрок.



Фокусник

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

ИЗГОИ



Дворецкий

Каждую ночь: выберите игрока (кроме себя). На следующий день вы можете голосовать, только если этот игрок тоже голосует.



Пьяница

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



Парикмахер

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



Затворник

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

ПРИСПЕШНИКИ



Мецефель

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



Отравитель

Каждую ночь: выберите игрока. Этот игрок **отравлен** текущей ночью и следующим днем.



Страшила

Каждую ночь: выберите игрока. Если вы номинируете и казните этого игрока, его команда **проигрывает**. Все игроки узнают, когда вы выбираете нового игрока.



Блудница

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



Барон

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

ДЕМОНЫ



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.



Вигормортис

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

* Не в первую ночь

The River Styx

VI.2 BY RHEA

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Фокусник
	Приспешники
	Демон
	Отравитель
	Страшила
	Мецефель
	Пикси
	Амнезиак
	Библиотекарь
	Гадалка
	Дворецкий
	Аэронавт
	Сюгэндзя
	Генерал
	Рассвет

Закат	
Отравитель	
Страшила	
Мецефель	
Блудница	
Черт	
Вигормортис	
Охо	
Парикмахер	
Амнезиак	
Фермер	
Гадалка	
Глашатай	
Аэронавт	
Дворецкий	
Генерал	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ