



Once in a Blue Moon

BY A. TAIZERMANN & DREVOED

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 **Изгой**.



Эмпат

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



Математик

Каждую ночь: вы узнаете, у скольких игроков с прошлого рассвета некорректно сработала способность из-за способности другой роли.



Король

Каждую ночь: если число **мертвых** игроков больше либо равно числу **живых**, вы узнаете роль одного из **живых** игроков. **Демон** знает, что вы - **Король**.



Сновидец

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



Гадалка

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



Наемник

Каждую ночь: первый игрок, выбравший вас целью своей способности, становится **пьяным** до заката. Вы переходите на сторону этого игрока.



Безумец

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



Пьяница

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



Крестный отец

Вступление: вы узнаете, какие **Изгой** присутствуют в игре. Если днем умер **Изгой**, ночью выберите игрока. Он умирает. [-1 или +1 **Изгой**]



Отравитель

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



Шпион

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



Пукка

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



Акробат

Каждую ночь*: выберите игрока. Если он **пьян** или **отравлен** текущей ночью, вы умираете.



Оборотень

Каждую ночь*: выберите **живого** игрока. Если этот игрок **добрый**, он умирает и **Демон** не убивает текущей ночью. Один из **добрых** игроков определяется **злым**.



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.



Хорист

Если **Демон** убивает **Короля**, вы узнаете, кто из игроков является **Демоном**. [+**Король**]



Фокусник

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



Затворник

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



Душечка

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



Марионетка

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



Блудница

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



Черт

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

ИЗГОИ

ПРИСПЕШНИКИ

ДЕМОНЫ

* Не в первую ночь

Once in a Blue Moon

by A. TAIZERMANN & DREVOED

СГЛАЗЫ

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Фокусник
	Приспешники
	Безумец
	Демон
	Оборотень
	Король
	Марионетка
	Отравитель
	Крестный отец
	Пукка
	Библиотекарь
	Эмпат
	Гадалка
	Сновидец
	Швея
	Аристократ
	Шпион
	Математик
	Рассвет



Когда **Шпион** видит Гримуар, жетоны роли **Демона** и **Фокусника** удаляются.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ СТРАННИКИ



Бариста



Распутница



Собиратель
костей



Судья



Ученик

	Закат
	Отравитель
	Акробат
	Блудница
	Безумец
	Оборотень
	Черт
	Пукка
	Крестный отец
	Душечка
	Хорист
	Эмпат
	Гадалка
	Сновидец
	Швея
	Король
	Шпион
	Математик
	Рассвет

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ