



Raffing Moors

BY PATTERS

ГОРОЖАНЕ



Управляющий

Вступление: вы узнаете **доброго** игрока.



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.



Охотник за головами

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



Математик

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



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.



Пророк

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



Монах

Каждую ночь*: выберите игрока (кроме себя). Этот игрок защищен от **Демона** текущей ночью.



Рыбак

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



Каннибал

Вы обладаете способностью последнего умершего в результате казни игрока. Если он **злой**, вы **отравлены**, пока **добрый** игрок не умрет в результате казни.



Амнезиак

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



Смотритель воронов

Если вы умираете ночью, вы просыпаетесь: выберите игрока. Вы узнаете его роль.



Мэр

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

ИЗГОИ



Затворник

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



Душечка

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



Чумной доктор

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



Уродец

Если вы **внушаете**, что являетесь **Изгоем**, вы **можете** быть казнены.

ПРИСПЕШНИКИ



Отравитель

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



Ксаан

В ночь X: все **Горожане** становятся **отравленными** до заката. [X **Изгоев**]



Марионетка

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



Умник

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

ДЕМОНЫ



Черт

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



Но Даши

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Два ваших соседних **Горожанина** **отравлены**.



Пиявица

Вступление: выберите игрока. Он **отравлен**, а вы умираете тогда и только тогда, когда он **мертв**. **Каждую ночь***: выберите игрока. Он 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

Ver. 1.3 - Generated by BotC Toolkit

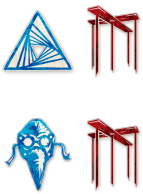
Rotting Moors

BY PATTERS

СГЛАЗЫ

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Умник
	Приспешники
	Демон
	Марионетка
	Пиявица
	Ксаан
	Отравитель
	Пикси
	Амнезиак
	Гадалка
	Управляющий
	Охотник за головами
	Математик
	Рассвет



Математик может узнать, если способность **Марионетки** дала ложную информацию или не сработала должным образом.

Если Рассказчик должен получить способность **Марионетки**, один из **добрых** соседей **Демона** становится **Марионеткой**.

Закат	
Ксаан	
Отравитель	
Монах	
Черт	
Но Даши	
Вигормортис	
Пиявица	
Душечка	
Амнезиак	
Смотритель воронов	
Гадалка	
Глашатай	
Пророк	
Охотник за головами	
Математик	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ