



A Grimm Chorus

BY ZETS

ГОРОЖАНЕ



Генерал

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



Дурачок

Каждую ночь: выберите игрока. Вы узнаете его сторону. [От +0 до +2 **Дурачков**. Один из дополнительных **пьян**]



Глашатай

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



Трактирщик

Каждую ночь*: выберите двух игроков. Они не могут умереть текущей ночью, но один из них становится **пьяным** до заката.



Азартный игрок

Каждую ночь*: выберите игрока и попытайтесь угадать его роль. Если вы не угадали, вы умираете.



Экзорцист

Каждую ночь*: выберите игрока (не того же, что в прошлую ночь). Если вы выбрали **Демона**, он узнает, кто вы, и не просыпается текущей ночью.



Амнезиак

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



Стражник

Один раз за игру, ночью: выберите игрока. Этот игрок узнает, что вы - **Стражник**.



Истребитель

Один раз за игру, днем: публично выберите игрока. Если этот игрок - **Демон**, он умирает.



Рыбак

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



Солдат

Вы защищены от **Демона**.



Менестрель

Когда **Приспешник** умирает в результате казни, все игроки (кроме вас и **Странников**) становятся **пьяными** до заката следующего дня.



Каннибал

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

ИЗГОИ



Дамочка

Все **Приспешники** знают, что **Дамочка** присутствует в игре. Если один из **Приспешников** публично угадывает (один раз за игру), что вы являетесь **Дамочкой**, ваша команда **проигрывает**.



Пьяница

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



Голем

Вы можете номинировать только один раз за игру. Если номинированный вами игрок не является **Демоном**, он умирает.



Политик

Если вы внесли наибольший вклад в поражение своей команды, вы меняете сторону и **побеждаете**, даже будучи мертвым.

ПРИСПЕШНИКИ



Крестный отец

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



Призыватель

Вы получаете 3 блефа. В **третью ночь:** выберите игрока. Он становится выбранным вами **злым Демоном**. [Нет **Демона**]



Убийца

Один раз за игру, ночью*: выберите игрока. Он умирает, даже если по какой-либо причине не может умереть.



Блудница

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

ДЕМОНЫ



Ягтрёп

Вступление: вы узнаете тайную фразу. За каждое публичное ее произнесение, которое вы сделали днем, один из игроков **может** умереть.



Пукка

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



Охо

Каждую ночь*: выберите роль. Игрок с этой ролью умирает. Если она отсутствует в игре, Рассказчик выбирает, кто умирает.



По

Каждую ночь*: вы можете выбрать игрока. Он умирает. Если в прошлый раз вы не сделали выбор, выберите трех игроков.

* Не в первую ночь

A Grimm Chorus

BY ZETS

СГЛАЗЫ

	Закат
	Ягтрёп
	Приспешники
	Призыватель
	Демон
	Крестный отец
	Пукка
	Дамочка
	Амнезиак
	Дурачок
	Стражник
	Генерал
	Рассвет

		Призыватель может во вторую ночь выбрать игрока, который станет Пуккой.
		Если Экзорцист выбирает Ягтрёпа, способность Ягтрёпа не убивает в эту ночь.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ СТРАННИКИ

				
Распутница	Судья	Козел отпущения	Нищий	Вор

	Закат
	Трактирщик
	Азартный игрок
	Блудница
	Призыватель
	Экзорцист
	Пукка
	По
	Охо
	Ягтрёп
	Убийца
	Крестный отец
	Амнезиак
	Глашатай
	Дурачок
	Стражник
	Генерал
	Рассвет

ПЕРВАЯ НОЧЬ

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ