



Reptiles II: Lizard in the City

BY AERO

ГОРОЖАНЕ



Повар

Вступление: вы узнаете, сколько пар сидящих рядом **злых** игроков присутствует в игре.



Прачка

Вступление: вы узнаете, что один из двух игроков является определенным **Горожанином**.



Библиотекарь

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



Моряк

Каждую ночь: выберите **живого** игрока. Один среди вас и этого игрока становится **пьяным** до заката. Вы не можете умереть.



Генерал

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



Горничная

Каждую ночь: выберите двух **живых** игроков (кроме себя). Вы узнаете, сколько из них проснулось текущей ночью из-за своей способности.



Заклинатель змей

Каждую ночь: выберите **живого** игрока. Если этот игрок - **Демон**, он меняется с вами ролями и сторонами, а затем становится **отравленным**.



Цветочница

Каждую ночь*: вы узнаете, голосовал ли **Демон** прошедшим днем.



Гробовщик

Каждую ночь*: вы узнаете роль игрока, умершего в результате казни прошедшим днем.



Трактирщик

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



Философ

Один раз за игру, ночью: выберите **добрую** роль. Вы получаете способность этой роли. Если она присутствует в игре, игрок с ней становится **пьяным**.



Шут

Первый раз, когда вы умираете, вы не умираете.



Травница

Если оба ваших **живых** соседа являются **добрыми**, они не могут умереть.



Девственница

Первый раз, когда вас номинируют, если номинирующий - **Горожанин**, его немедленно казнят.

ИЗГОИ



Святой

Если вы умираете в результате казни, ваша команда **проигрывает**.



Душечка

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



Растяпа

Когда вы узнаете, что умерли, публично выберите **живого** игрока. Если этот игрок **злой**, ваша команда **проигрывает**.



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.

ПРИСПЕШНИКИ



Отравитель

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



Адвокат дьявола

Каждую ночь: выберите **живого** игрока (не того же, что в прошлую ночь). Если на следующий день его казнят, он не умирает.



Шпион

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



Психопат

Каждый день, до начала номинаций: вы можете публично выбрать игрока. Он умирает. Если вас казнят, вы умираете только в случае проигрыша в камень-ножницы-бумага.



Барон

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

ДЕМОНЫ



Аль-Адихия

Каждую ночь*: выберите 3 игроков (все игроки узнают, кто выбран). Каждый из них молча выбирает: жить или умереть. Если все трое живы, они умирают.



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.



Джинн

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

* Не в первую ночь

Reptiles II: Lizard in the City

BY AERO

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Философ
	Приспешники
	Демон
	Моряк
	Отравитель
	Заклинатель змей
	Адвокат дьявола
	Прачка
	Библиотекарь
	Повар
	Шпион
	Генерал
	Горничная
	Рассвет

Закат	
Философ	
Моряк	
Отравитель	
Трактирщик	
Заклинатель змей	
Адвокат дьявола	
Аль-Адихия	
Парикмахер	
Душечка	
Гробовщик	
Цветочница	
Шпион	
Генерал	
Горничная	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ