



# 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, кто вы.



## 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 ваша роль 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

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	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 **Ягтрепа**, способность **Ягтрепа** не убивает в эту ночь.

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

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ