

Midnight Oasis

BY ZETS

ГОРОЖАНИЕ



Аристократ

Вступление: вы узнаете 3 игроков, из которых ровно один является **Злым**.



Аэронавт

Каждую ночь: вы узнаете игрока. Он обладает ролью некоторого типа, не виденного вами ранее. [+1 **Изгой**]



Заклинатель змей

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



Савант

Каждый день: вы можете приватно навестить Рассказчика, чтобы узнать два факта. Один из них - правда, а другой - ложь.



Амнезиак

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



Инженер

Один раз за игру, ночью: выберите роли для **Приспешников** или для **Демона**.



Егерь

Один раз за игру, ночью: выберите живого игрока. Если его роль - **Дамочка**, он становится отсутствующим в игре **Горожанином**. [+**Дамочка**]



Профессор

Один раз за игру, ночью*: выберите мертвого игрока. Если этот игрок - **Горожанин**, он оживает.



Рыбак

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



Фермер

Если вы умираете ночью, один из живых **добрых** игроков становится **Фермером**.



Дурманщик

Приспешники и **Демон** не знакомятся. Если вы умираете, они знакомятся ближайшей ночью.



Каннибал

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



Атеист

Рассказчик волен нарушать игровые правила. Если его казнят, **добро побеждает**, даже если вы мертвы. [Нет **злых** ролей]

ИЗГОИ



Пьяница

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



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**.



Голем

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



Парикмахер

Если вы умерли прошедшим днем или текущей ночью, **Демон** может выбрать двух игроков (не другого **Демона**). Эти игроки меняются ролями.

ПРИСПЕШНИКИ



Мецефель

Вступление: вы узнаете тайное слово. Первый **добрый** игрок, произнесший его, становится **Злым** ближайшей ночью.



Яга

Каждую ночь*: выберите игрока и роль. Этот игрок получает указанную роль, если она отсутствует в игре. Если появляется **Демон**, смерти текущей ночью произвольны.



Отравитель

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



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.

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.



Вигормортис

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Убитые вами **Приспешники** сохраняют свои способности и **отравляют** одного соседнего **Горожанина**. [-1 **Изгой**]



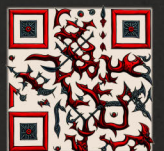
Привратник

В игре **может** присутствовать на одного **Изгоя** больше или меньше.



Дух слоновой кости

На стороне **зла** не может присутствовать более одного дополнительного игрока.



Ver. 1.0
Generated by BotC Toolkit

Midnight Oasis

BY ZETS

СГЛАЗЫ

	Закат
	Дурманщик
	Приспешники
	Демон
	Амнезиак
	Инженер
	Отравитель
	Заклинатель змей
	Мецефель
	Егерь
	Дамочка
	Аристократ
	Аэронавт
	Рассвет



Если **Яга** создает **Дамочку**, Рассказчик выбирает, кто из игроков ей становится.

Закат	
Дурманщик	
Амнезиак	
Инженер	
Отравитель	
Заклинатель змей	
Яга	
Мецефель	
Вигормортис	
Аль-Адихия	
Парикмахер	
Профессор	
Фермер	
Егерь	
Аэронавт	
Рассвет	

ПЕРВАЯ НОЧЬ

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ

