

Race to the Bottom

EVIN DONOHUE



Часовщик

Вступление: вы узнаете число шагов от **Демона** до ближайшего к нему **Приспешника**.



Эмпат

Каждую ночь: вы узнаете число **злых** игроков среди двух ваших **живых** соседей.



Сновидец

Каждую ночь: выберите игрока (кроме себя и **Странников**). Вы узнаете **добрую** и **злую** роли, одной из которых обладает этот игрок.



Безумец

Вы считаете себя **Демоном**. **Демон** знает, кто вы и кого вы выбираете ночью.



Истребитель

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



Придворный

Один раз за игру, ночью: выберите роль. Игрок с этой ролью становится **пьяным** на 3 ночи и 3 дня.



Мэр

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



Растяпа

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



Блудница

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



Шпион

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



Ворток

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Способности **Горожан** дают **ложную информацию**. **Каждый день:** если никого не казнят, **зло** побеждает.



Фаталист

Если живы хотя бы 4 игрока, каждый **живой** игрок может публично потребовать (один раз за игру), чтобы умер игрок одной с ним стороны.



Привратник

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

* Не в первую ночь

Race to the Bottom

EVIN DONOHOE

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Безумец
	Придворный
	Эмпат
	Часовщик
	Сновидец
	Шпион
	Рассвет



Закат	
Придворный	
Блудница	
Безумец	
Ворток	
Эмпат	
Сновидец	
Шпион	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ



Ver. 1.2
Generated by BotC Toolkit