


















One in one out

by Baron von Klutz





Городяни

	Стюард	Ви одразу одразу знаєте одного доброго гравця.
	Лицар	Від початку гри ви знаєте двох гравців, жоден з яких не є демоном.
	Верховна Жриця	Щоночі ви дізнаєтесь з яким гравцем, на думку Оповідача, вам варто завтра поговорити.
	Сільський Дурник	Щоночі оберіть гравця: ви дізнаєтесь його команду. [від +0 до +2 сільських дурників. 1 з додаткових - п'яний]
	Заклинач змій	Щоночі оберіть живого гравця; якщо ви оберете демона, ви міняєтесь персонажами й командами, і його отруєно.
	Ворожка	Щоночі оберіть двох гравців. Ви дізнаєтесь, чи є один з них демоном. Один з хороших гравців також здаватиметься для вас демоном.
	Оракул	Щоночі* ви дізнаєтесь, скільки з мертвих гравців – злі.
	Монах	Щоночі* оберіть гравця (не себе). Демон не може вплинути на нього цієї ночі
	Амнезіак	Ви не знаєте свої здібності. Щодня спробуйте (приватно) вгадати її; ви дізнаєтесь, наскільки близько вгадали.
	Рибалка	Один раз за гру, вдень, ви можете усамітнитись з Оповідачем, і він дасть вам пораду, як перемогти.
	Кравчиня	Раз за гру, вночі, оберіть двох гравців (не себе); дізнайтесь, чи в одній команді ці гравці.
	Фермер	Як ви помираєте вночі - живий добрий гравець стає фермером.
	Канібал	Ви маєте здібність останнього страченого гравця. Якщо страчено злого гравця, вас отруєно, доки не стратять нового гравця.





Чужинці

	Огр	Першої своєї ночі оберіть гравця (не себе): ви стаєте членом їхньої команди (але не дізнаєтесь, якої саме), навіть якщо ви п'яні чи отруєні.
	Головоріз	Щоночі перший гравець, що обрав вас своєю здібністю, п'яніє до сутінок. Ви переходите на його бік.
	Відлюдник	Ви можете здаватись злим міньйоном чи демоном, навіть після смерті.
	П'янчуга	Ви не знаєте, що ви П'янчуга. Ви вважаєте, що ви городянин, але насправді це не так.

Міньйони

	Отруйник	Щоночі оберіть гравця; його отруєно на ніч і наступний день.
	Гарпія	Щоночі оберіть двох гравців: перший одержимий тим, що другий - злий, інакше один з них чи обидва можуть померти.
	Шпигун	Щоночі ви бачите Гримуар. Ви можете здаватись добрим городянином чи чужинцем, навіть після смерті.
	Мезефель	На початку гри ви знаєте таємне слово. Перший добрий гравець, що скаже його, вночі стане злим.

Демони

	Казалі	Щоночі* оберіть гравця: його персонаж помирає. [Ви обираєте, хто буде вашими міньйонами. Від -? до +? чужинців]
	Імп	Щоночі* оберіть гравця; його персонаж помирає. Якщо ви таким чином вбиваєте себе, міньйон стає Імпом.
	Охо	Щоночі* оберіть персонажа; він помирає. Якщо персонажа немає в грі, Оповідач обирає хто помре.
	Фан Гу	Щоночі* оберіть гравця; він помирає. Перший чужинець, якого ви вбиваєте, стає Фан Гу, а ви помираєте замість нього [+1 чужинець].

*окрім першої

-  Вечір
-  Казалі
-  Інфо міньйонів
-  Інфо демона
-  Амнезіак
-  Отруйник
-  Заклинач змій
-  Гарпія
-  Мезефель
-  Ворожка
-  Стюард
-  Лицар
-  Кравчиня
-  Сільський Дурник
-  Шпигун
-  Огр
-  Верховна Жриця
-  Ранок

Перша ніч

One in one out

Хамрози



Шпигун завжди здається Огру злим.



Казалі може обрати гравця-Головоріза одним зі своїх міньйонів.



Якщо Відлюдник здається Огру злим, Огр дізнається, що він сам тепер злий.

Рекомендовано

Подорожні

Немає жодних

Казкові



Дух Слонової Кістки

Кількість гравців	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
Городяни	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
Чужинці	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
Міньйони	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
Демони	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Ігрові картки

-  Ранок
-  Верховна Жриця
-  Шпигун
-  Сільський Дурник
-  Кравчиня
-  Оракул
-  Ворожка
-  Фермер
-  Казалі
-  Охо
-  Фан Ту
-  Імн
-  Мезефель
-  Гарпія
-  Монах
-  Заклинач змій
-  Отруйник
- Амнезіак
- Вечір