

Первая ночь – Over the River



Закат

Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности **Странников** и **Сказочников**, срабатывающие ночью.



Безумец

- Пробудите **Демона**:
 - Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Демона**.
 - Покажите карточку **«Этот игрок»** и жетон **Безумца**, а затем укажите на **Безумца**. zzz



Заклинатель
змей

- **Заклинатель змей** выбирает **живого** игрока. zzz Если выбранный игрок - **Демон**:
 - **Заклинатель змей** показывает карточку **«Вы теперь»** и жетон **Демона**, а затем - жест «Злой». zzz
 - Поменяйте между собой жетоны **Заклинателя змей** и **Демона**.
 - Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку **«Вы теперь»** и жетон **Заклинателя змей**, а затем - жест «Добрый». zzz Выбранный игрок **отравлен**. ●



Крестный
отец

- Покажите жетоны присутствующих в игре **Изгоев** (не указывайте на игроков). zzz



Бабушка

- Поставьте пометку **«Внучок»** рядом с жетоном роли одного из **добрых** игроков. ●
- Покажите жетон роли игрока с пометкой **«Внучок»**. Укажите на этого игрока. zzz



Часовщик

- Покажите жестом число (1, 2, 3, ...) шагов от **Демона** до ближайшего к нему **Приспешника**. zzz
























Шпион

- Покажите **Шпиону** гримуар на необходимое ему время. zzz



Рассвет

Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.

	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза. Задействуйте способности Странников и Сказочников , сбавывающие ночью.
	Трактирщик	Ранее выбранные игроки теряют свои пометки (игрок перестает быть пьяным на закате). ●●●● ●  Трактирщик выбирает двух игроков. z^{zz} Эти игроки не могут умереть текущей ночью. ●● Один из них становится пьяным . ●
	Заклинатель змей	<ul style="list-style-type: none"> ●  Заклинатель змей выбирает живого игрока. z^{zz} Если выбранный игрок - Демон: <ul style="list-style-type: none"> ●  Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Демона, а затем - жест «Злой». z^{zz} ● Поменяйте между собой жетоны Заклинателя змей и Демона. ●  Пробудите выбранного игрока. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Заклинателя змей, а затем - жест «Добрый». z^{zz} Выбранный игрок отравлен. ●
	Безумец	<ul style="list-style-type: none"> ●  Позвольте Безумцу отыграть действия Демона. z^{zz} Поставьте пометку «Выбран» рядом с жетоном роли выбранного Безумцем игрока. ● ●  Пробудите Демона. Покажите ему жетон Безумца, укажите на Безумца, а затем - на выбранного им игрока. z^{zz} Уберите пометку «Выбран». ●
	Черт	<ul style="list-style-type: none"> ●  Черт выбирает игрока. z^{zz} Этот игрок умирает. ● Если Черт выбрал себя: <ul style="list-style-type: none"> ● Замените жетон роли одного из живых Приспешников на запасной жетон Черта. ●  Пробудите нового Черта. Покажите карточку «Вы теперь» и жетон Черта. z^{zz}
	Крестный отец	Если прошедшим днем умер Изгой , ●  Крестный отец выбирает игрока. z^{zz} Этот игрок умирает. ●
	Профессор	Если Профессор еще не пользовался способностью, ●  Профессор дает сигнал «Нет» или выбирает мертвого игрока. z^{zz} ● Если этот игрок - Горожанин , он оживает. ●
	Бабушка	Если игрок с пометкой «Внучок» был убит Демоном , Бабушка умирает. ●
	Шпион	●  Покажите Шпиону Гримуар на необходимое ему время. z^{zz}
	Рассвет	Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза. Сообщите, кто из игроков умер или ожил ночью.