



Over the River

BY ANDREW NATHENSON

ГОРОЖАНЕ



Бабушка

Вступление: вы узнаете **доброго** игрока и его роль. Если **Демон** его убивает, вы тоже умираете.



Часовщик

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



Трактирщик

Каждую ночь*: выберите двух игроков. Они не могут умереть текущей ночью, но один из них становится **пьяным** до заката.



Заклинатель змей

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



Профессор

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



Истребитель

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

ИЗГОИ



Безумец

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



Затворник

Вы **можете** определяться **злым** и как **Припешник** или **Демон**, даже будучи мертвым.

ПРИСП.



Крестный отец

Вступление: вы узнаете, какие **Изгой** присутствуют в игре. Если днем умер **Изгой**, ночью выберите игрока. Он умирает. [-1 или +1 **Изгой**]



Шпион

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

ДЕМОН



Черт

Каждую ночь*: выберите игрока. Он умирает. Если вы убиваете себя таким образом, один из **Припешников** становится **Чертом**.

* Не в первую ночь

Over the River

BY ANDREW NATHENSON

ПЕРВАЯ НОЧЬ

	Закат
	Приспешники
	Безумец
	Демон
	Заклинатель змей
	Крестный отец
	Бабушка
	Часовщик
	Шпион
	Рассвет

Закат	
Трактирщик	
Заклинатель змей	
Безумец	
Черт	
Крестный отец	
Профессор	
Бабушка	
Шпион	
Рассвет	

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ