

# Охота на ведьм.

## Ведьмы

Ведьмы обладают специальным Групповым Ночным Действием (ГНД). Оно исполняются сразу всеми живыми ведьмами, вместо обыкновенных НД.

ГНД(+): “Шабаш” - Поднять из мёртвых тело погибшего игрока (“гомункул”).

Одновременно может быть только один гомункул.

### 1. Главная ведьма (Тьма)

НД 1(И): Называет игрока и его роль, если называет верно - узнаёт об этом.

Оружие: магия

Пассивная способность: для повеса требуется на 2 голоса больше. С 50% вероятностью убивает игрока, если верно называет его роль.

### 2. Ведьма-обворожительница (Тьма)

НД 1(-): Блокировать НД игрока, раз за игру может перевести НД игрока на его самого.

НД 2(+): Выбирает, что увидят проверяющие, пришедшие к ней в эту ночь.

Может использовать оба НД одновременно.

Оружие: нет

### 3. Ведьма-травница (Тьма)

НД1(+): Может вылечить **случайную** ведьму. Раз за игру может вылечить определённую ведьму (в обоих случаях может лечить себя).

НД2(-): Проклинает выбранного игрока. В течение двух дней ему необходимо получить минимум 2 голоса, чтобы остаться в живых. Запрещено как-либо сообщать или даже намекать на своё проклятие. Голоса нужно заслуживать мафским поведением ^\_^

Оружие: яды.

### 4. Гомункул (Тьма)

НД1(-): Убийство

НД2(+): Выбрать ведьму, с которой в эту ночь все негативные НД будут переводиться на Гомункула.

Может выполнять оба НД одновременно.

Оружие: соответствует воскрешённой роли.

Пассивные особенности: контролируется ведьмами, игрок, владевший ролью, не

возвращается в игру, улики соответствуют игроку, владевшему ролью. Пассивные способности и НД роли не сохраняются при воскрешении.

## Город

### 5. Следопыт

НД 1(и): Видит гостей игрока и его цели.

Вербуемость - нет.

Оружие - лук.

Пассивная способность. Получает по одной дополнительной улике на каждое убийство.

### 6. Стражник

НД 1(и): Проверяет цель на оружие и убийства. Если цель убивала в последние две ночи, автоматически арестовывает (сообщение об аресте попадает в газету).

Арестованный блокируется в свою следующую ночь и лишается права голоса на день.

Вербуемость - да.

Оружие - одноручный меч.

### 7. Проповедник

НД 1(-): Выбирает 3 цели, которые не могут в эту ночь использовать одно из НД, если оно негативное. Если оба НД негативные, то на выбор ГМа. О результатах НД не сообщается. Не может проповедовать кому-либо две ночи подряд. Цель предупреждается о блоке и может поменять НД.

Вербуемость - нет.

Оружие - нет.

### 8. Призрак (Тьма)

НД 1(и): Видит тип совершаемого игроком либо ролью (на выбор) НД и их успех\провал.

НД 2(+): Может донести любую информацию (в т.ч. и ложную) до любого игрока.

*Может использовать оба НД одновременно.*

Вербуемость - нет.

Оружие - нет.

Пассивная способность: Защита от убийств, казней, проверок. Умирает, если остаётся один в городе. Не может писать записки.

### 9. Шулер

НД 1(-): "Пустить джокера": может обменять своё НД на случайное НД выбранного

игрока. Может использовать полученное НД, пока кто-то использует его НД, иначе “джокер возвращается”. Все, кроме шулера, могут использовать полученное НД только одну ночь, после чего восстанавливаются их изначальные НД.

Узнаёт тип НД, не может получить вербовку.

НД 2(+): “Вернуть джокера”: возвращает своё НД, у всех восстанавливаются их собственные НД. Возможно только после успешного НД 1.

Вербуемость - да.

Оружие - нет.

### 10. Летописец

НД 1(и): узнаёт динамику изменения численности во всех группировках (в т.ч. и городе) за предыдущие ночи

Пассивная особенность - не пишет записки (не его уровень).

Вербуемость - да.

Оружие - нет.

### 11. Оруженосец.

НД 1(+) (единожды, в начале игры): Выбирает городскую роль, получает с ней знакомство.

НД 2(+): Имея знакомство с игроком, может раз за ночь защитить его от первого негативного НД.

Вербуемость - нет.

Оружие - соответствует оружию цели НД 1.

Пассивные особенности: цель оруженосца меняет вербуемость на отрицательную. Не может быть переведён.

### 12. Хвастливый рыцарь.

НД 1(инф): Ищет Тьму, если находит, сообщает о находке в газету (не запиской, отдельно).

Вербуемость - да.

Оружие - полуторный меч.

Пассивная особенность: вынужден сообщать обо всех событиях, произошедших с ним (вербовка, встреча с оруженосцем, блок). Имеет одну защиту от убийства.

### 13. Кардинал

НД 1(+): Вылечить цель и благословить её на следующую ночь - она получает защиту.

Вербуемость - да.

Оружие - нет.

Пассивная особенность - имеет двойной голос.

#### 14. Мститель (тьма)

НД 1(и): выбрать игрока. Если следующей ночью его убивают, узнаёт имя убившего.

Вербуемость - нет

Оружие - нож.

Пассивная особенность: на следующую ночь после смерти может убить нападавшего

#### 15. Сплетница

НД 1(и): Узнаёт правдивость записки. Может использовать НД столько раз, сколько гостей посетило Сплетницу в прошлую ночь (минимум 1).

Вербуемость - да.

Оружие - нет.

### Инквизиция.

#### 16. Глава инквизиции

НД 1(+): Вербовка

НД 2(и): Проверяет на вербуемость двоих.

Вербуемость - нет.

Оружие - нет

Пассивная особенность: глава инквизиции - это титул, который передаётся выбранному союзнику при смерти. Преемник теряет все свои НД и получает НД и пассивные способности главы инквизиции. Имеет одноразовую защиту от покушения (после сгорания у наследника не восстанавливается).

#### 17. Крестоносец

НД 1(-): Ищет Тьму, если находит, убивает.

НД 2(и): Узнаёт количество ведьм.

Может использовать оба НД одновременно.

Вербуемость - нет.

Оружие: двуручный меч.

### Маньяки

## 18. Церковный фанатик

НД 1(-): Убийство.

НД 2(и): Узнаёт, устраивали ли ведьмы шабаш.

Может выполнять оба НД одновременно.

Вербуемость - нет

Оружие - кинжал

Пассивка: при успешном покушении узнаёт имя случайного игрока из той же группы, что и убитый.

## 19. Чумной (Тьма)

НД 1(-): Заразить чумой. Заражённый может использовать НД лишь трижды, после чего умирает.

Вербуемость - нет

Оружие: чума.

Пассивная особенность: все, пришедшие к нему, блокируются в следующую ночь.

## 20. Скрытая роль, подробности узнает получивший.

*Крысолов же!*

## Порядок НД и эффектов от них.

1. ГНД (1+2+3)
2. Переводы (2,4)
3. Блоки (7,2,6)
4. Защиты (11, 13)
5. Убийства, проклятие, заражение (14, 18, 17, 19, 3, 4, 1)
6. Лечение (3, 13)
7. Сбор статистики (5, 6, 8, 12, 15, 14)
8. НД шулера (9)

*Посчитал баланс. Не забывай самостоятельно вносить все изменения в статистику. Если кто-то заметит ошибку - поправьте.*

Замечания. У оруженосца 2 положительных НД, что для чистоты надо отметить, однако, для дела (для инфы по НД) важен сам факт наличия хотя бы одного такого НД у игрока. Поэтому кол-во НД+ указан как 4/5. Голема не считал или указал через слэш, как оруженосца: никто не будет проверять мёртвых

(хотя это вообще запрещено вроде по дефолту), так что на статистику он не влияет. Но, опять же, для чистоты надо.

1 персонаж (обворожительница) указывает любую информацию (не работает при воровстве её НД).

### 18 ролей всего.

3 маф, 11 чиж, 2 культ, 2 ман

Хорошее изначальное соотношение, учитывая характеристики ролей. Если добавлять ещё роли, то горожан, но не совсем «городских», т.е. с неудобными характеристиками: тёмные, вооружённые, вербуемые, с негативными НД. Так и сам глобальный баланс \*плохие:хорошие\* будет соблюден, и появится место для манёвров с исправлениями всех частных косяков в балансе, которых много. Ниже я поясню, где и почему новую роль стоит делать именно «плохой».

**Тьма:** 3 маф, 2 чиж, 1 ман

Свет: 9 чиж, 2 культ, 1 ман

ИТОГО 12 свет 6 тьма

Соотношение 2:1. 1 маф может указать любые результаты, т.е. соотношение ~2,5:1. Из тёмных хорошие/плохие 2:3. Сужение круга подозреваемых до 5 ролей с преимущественно плохими — круто, но терпимо. Можно утемнить один город (особенно если вводить ещё 1 городскую роль и дотянуть до 20 ролей в сумме — голема не считаю, т.к. игроков не прибавляет). Соотношение будет 1:1 (3:3) при 6 тёмных (примерно треть), что совсем комфортно.

**НД -:** 2/3 маф, 2 чиж, 1 культ, 2 ман

НД +: 1/2 маф, 4/5 чиж, 1 культ

НД И: 7 чиж, 2 культ, 1 ман

ИТОГО 8/9- 6/8+ 10И

2 плохих на 6 плохих НД- слегка имба. Призраку есть где развернуться. ИнфоНД - 7+:3- лучше, чем 6:2, хотя тоже есть куда стремиться. Опционально можно присвоить НД главной статус И, а 50% шанс убийства перенести в пассивку. Это хорошо поправит дисбаланс и в -, и в И одним махом, да и угадывание/проверка на роль по сути и по механике схоже с инфоНД.

Кстати, шулер выполняет НД вслепую? Т.е. не получает никакого результата о ворованном НД, кроме успеха/фейла? А то если украдёт инфо-НД и успешно использует, то спалит роль с вероятностью 100%. А так получится обычный чекер (по силе). **Ведьмам давать инфо-НД не буду, суть их группировки в защищённости и опасности, но никак не информированности. С шулером действительно палево, но если он не будет знать украденного, это будет немного ЛОМАТЬ его концепцию.**

**Вербуемость +:** 6 чиж

Вербуемость -: 3 маф, 5 чиж, 2 культ, 2 ман

ИТОГО 6+ 12-

Ещё 1 чижа с ходу уводит оруженосец, получается 5:13, т.е. ~27% (~1:3). Достаточно мало. По остальным характеристикам культ должен быть сильным. Можно позволить применять оба НД (вербовку и проверку) одновременно. Или ещё что-нибудь придумать. Само соотношение вербовок мне нравится и шевелить его не хочется, а вот самого главу просклонять ещё можно по-разному. Ну и если будет ещё один город, то пусть обязательно вербуется. Каждая четвёртая удачная вербовка — и так достаточно строго.

**Оружие магия:** 1 маф,

Оружие яд: 1 маф,

Оружие чума: 1 ман

Оружие холод: 3 чиж, 1 культ, 1 ман  
Оружие лук: 1 чиж  
Оружие нет: 1 маф, 7 чиж, 1 культ  
Оружие неопределённое: 0/1 маф 1 чиж  
ИТОГО 1 магия 2 яды 1 лук, 5 холод 8 безоружны

Вообще, холодное у тебя тоже записано по-разному (мечи, кинжалы), и, может, ты подразумевал, что яд/чума/магия принадлежат к одному классу. Но т.к. сходства у них слабое, а типологию ты никакую не привёл, то я посчитал их пока за разные типы. И тогда сразу виден сильнейший фейл с числом типов. Магию, яд и чуму **надо** определить в одну категорию (действие описать словами в НД для антуража). Хотя даже тогда, условно назовём его нетипичным, оружие будет у 2 мафов и мана, т.е. вычисление плохиша 100%. И даже яд/магию под безоружного не замаскируешь, ибо будет та же фигня, что со светом/тьмой — суккуб у нас уже безоружная, нечего дублировать. Обязательно надо добавить нетипичное хотя бы 1 чижу, а лучше 2. Можно дать его кому-нибудь безоружному с “волшебной силой” (тьма, шулер), даже если они не могут убивать, или мстителю тому же (ну а фигле он мочит после собственной смерти и тёмный?). Плюс ещё роль-запаска. В остальном всё более-менее. **Я не понимаю, зачем типизировать оружие? Для газеты?** Стражник проверяет цель на оружие. Или имеется в виду просто есть/нет? Тогда да, всё упрощается. 7:3 невооружённых (с учётом обворожительницы) - вполне приемлемо.

**Убийства** считаю не по типу НД, а по количеству в сутки. Т.е. настраиваем баланс трупов и темп игры. **По минимуму** (оруженосец спасает от убийства, защита инквизитора передаётся).

1-3 труп/ночь (2 от банды по шансу), 3 защ (у главы многократная через передачу), 2 блок, 3 хил (травница шанс 1/3, оруженосец большой шанс), 4 труп по условиям (крестonosец находя тьму, мститель после смерти, чума через 3-Х ходов, голем по оживлению).

**По максимуму:** - передача защиты, -1 хил (оруженосец не спасает от убийства), +1 труп по условиям (арестованного линчуют),

Если брать по минимуму, то 20 человек по ~2-3 трупа в ночь с тремя сложновыполнимыми убийствами и кучей защит и лечений, причём один вообще неуязвим, одна защита респавнится, 2 очень вероятных лечения, 1 усиленное лечение (кардинал) = улиточки темпы и мало шансов мафии с маньяками. Я бы играл ближе к максимуму: защита инквизитора не передаётся (альтернативы усиления культа есть), оруженосец не хилит (или снимает слабейшее НД, чтобы убийство было в последнюю очередь). Плюс жду уточнения по стражнику. Так будет поживее. Впрочем, сложно судить. Реквестирую ещё комментариев по этому поводу.

[И, да, с убийствами банды я протупил, как-то даже непривычно без дефолтного “убить”. Я такого пока не встречал. Мб уже отстал от жизни]

**Мои взгляды соответствуют твоей оценке черепаших темпов. Видимо, нужно лишить оруженосца возможности защищать от убийства, или хотя бы сделать ему рандом. Ну и защиту непереходящей, да...**

**Повес:** 1 доп. голос, 1 защита от повеса, -2 к голосам у ведьмы,