

Космическая тюрьма

Всего игроков – 21.

Баланс: 12 мирных – 3 мафии – 3 культа – 3 нейтрала (у нейтралов всегда 1 общий выстрел).

Без вскрытий. Без оглашений результатов ходов. Без приписывания ролей живым игрокам.

Улики в 3 перехода: улика – переход – переход – переход – квента.

Возможны дополнительные ивенты с уликами с возможностью получения бонусов или штрафов.

Мафия и культ также получают улики на воров (если воровали у них).

Перед стартом игры ведущий задаёт на свой выбор порядок для следующих способностей персонажей:

1. Ежедневная смена стрелка у нейтралов (например, Дэвид-Боба Фетт-Риддик, затем сначала)
2. Ежедневная смена стороны Дэвида (например, нейтрал-охрана-культ-заклоченный, затем сначала).
3. Неожиданный выстрел Джо Миллера вместо проверки статуса (например, в пятое использование способности).
4. Количество часов после первой газеты перед появлением ксеноморфа:

Ксеноморф (в простонародье – чужой)	
Монстр из серии фильмов «Чужой», а также компьютерных игр типа Alien: Isolation	
	При старте игры не существует, но с помощью первого НД андроида Дэвида появляется на следующий день изнутри одного из игроков. Этим персонажем никто из игроков не управляет, даже ведущий. На самом деле управляется либо Дэвидом (редко), либо Вейром (редкой меткой), еще избегает защищённых от ксеноморфа персонажей, ну и в крайнем случае: Пассивка 1 «Слабое звено»: убивает самого неактивного игрока за день (ведущий совершает снятие количества сообщений, набитых игроками за день, на каждом флажке казни).
Приоритет целей для чужого: 1) Цель способности Дэвида 2) Самая свежая метка доктора Уильяма Вейра (затем от самой новой к самой старой метке, даже если это трупы, но Вейр может снимать метки, оскверняя трупы) 3) Самый неактивный игрок за день Максимальное здоровье ксеноморфа 100%. Одни персонажи могут отнять 25%, другие – 50%. Некоторые могут максимум один или два раза спастись, многие вообще ничего не могут противопоставить чужому. Охранник Тайкус может с лёгкостью убить здорового чужого, охранник Васкес может забрать его вместе с собой. Культист Уильям Вейр способен полностью исцелять чужого.	Пассивка 2 «Отданные на съедение»: При живом ксеноморфе на казни при равенстве голосов умирают все кандидаты, которые сравнялись между собой по максимальному количеству голосов. Т.е. съедает всех, кроме одного истинно казненного (набравшего голоса раньше), тот просто казнен.
	Пассивка 3 «Регенерация»: за каждого съеденного восстанавливает 5% от максимального здоровья.
Условие победы: остаться в живых с культом или без него.	Пассивка 4 «Не спрятаться»: боится огня, но полностью игнорирует блок входящих докторов и компаньонки.
	Пассивка 5: «Останется только слизь»: после поедания - трупов не остается (воскресать не могут!). Съедает также тех, к кому пришел после убийства другим игроком.
Кэпская пассивка «В космосе никто не услышит твоего крика»: безуликовое убийство.	

Нейтралы

Не знают друг друга. У каждого своё условие победы. Завершение игры для других сторон не зависит от личных побед нейтралов. НД 1 могут использовать только поочередно, сменяясь последовательно в порядке, заданном ведущим в начале игры. Если нейтрал остается один, то он может ходить первым НД каждую ночь.

Дэвид	
Андроид из фильмов «Прометей», «Чужой: Завет»	
 	Вынужденное одноразовое безуликовое НД первой ночи «Маленькое начало»: выбирает, какого игрока отравить, чтобы тот своей смертью на следующий день породил ксеноморфа (невозможно украсть, копировать, перевести, заблокировать, замедлить, не ходить). Ксеноморф появится, даже если цель мертва по другим причинам.
	НД 1 «Скормить человека» (только со второй ночи и за стрелка нейтралов): направляет ксеноморфа на цель. Безуликовое в случае успешного убийства.
	НД 2 «Натравить ксеноморфа» (одноразовое, только со второй ночи): направляет ксеноморфа на цель. Безуликовое в случае успешного убийства.
	ДД 1 «Пролитая кислота» (одноразовое): поджигает игрока, лишая на ночь всех пассивок против ксеноморфа (Уильям Вейр в этом случае ничего не теряет, хотя у Дэвида «успех»).
	Пассивка 1 «Непостоянство»: ежедневно после ночи меняет сторону в порядке, заданном ведущим в начале игры. Если сторона уже не существует (кроме нейтралов) – пропускает её. Узнаёт о стороне, за которую играет, но никого из членов группировок не узнаёт, а они не знают, что он за них. Вновь став нейтралом, становится стрелком, даже если не его очередь.
	Пассивка 2 «Неживые ткани»: универсальная защита.
	Пассивка 3 «Без мяса и крови»: ксеноморф никогда не рассматривает андроида, как добычу (даже если Дэвид переведен сам на себя, атакован сворованным или нет больше вариантов).
	Пассивка 4 «Несгораемый»: каждая попытка поджечь Дэвида получает «успех», но при этом андроид ничего не теряет.
	Статус: мирный
	Условие победы: побеждает, если в момент победы находится на стороне победителей. Если в момент завершения игры является нейтралом, то побеждает, если ксеноморф ещё жив.

Боба Фетт

Охотник за головами из серии фильмов «Звёздные Войны»



Вынужденное НД 1 «Заказ на убийство» (только за стрелка нейтралов): принимает заказы на убийство от самого активного мирного (активность игроков снимается на каждом флажке) и двух других группировок (в итоге три заказа - мирные, охрана, культ). Не зная, от кого именно какой заказ, выбирает, кого из предложенных вариантов убить. Дэвид может присылать заказ от лица мирных, если в этот момент является самым активным на их стороне.

НД 2 «Заморозка» (одноразовое; вместо убийства стрелком нейтралов или в любую ночь, когда не является стрелком нейтралов): замораживает-банит цель на сутки, лишив голоса(ов) и дав иммунитет на ночь и день. После заморозки цель, ослепшая на одну ночь, не может получить резы своих НД за прошлую и текущую ночь.

НД 3 «Засада» (одноразовое): устраивает засаду. Если атакован в эту ночь (не считая ксеноморфа), то стреляет в атакующего первым и спасается от его хода в случае смерти атакующего.

ДД 1 «Огнемёт в рукаве» (одноразовое): **поджечь** цель, лишая её первой пассивки навсегда.

Пассивка 1 «Джетпак» (одноразовая): либо сбегает с собственного повеса, либо избегает атаки ксеноморфа, отняв ксеноморфу 25% от максимального здоровья.

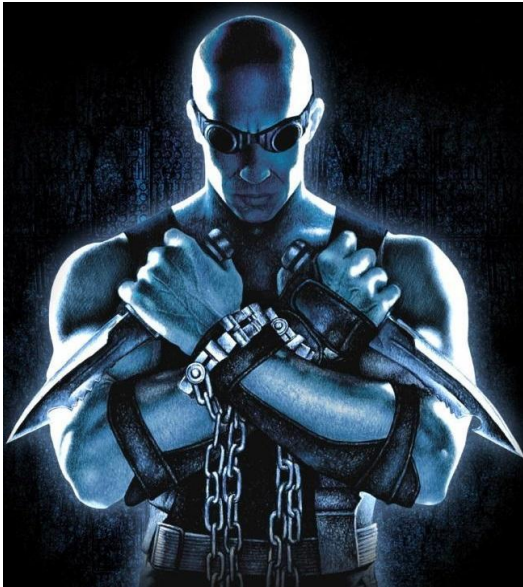
Пассивка 2 «Профессиональный киллер»: безуликовое убийство, если гостей у цели нет.

Статус: преступник

Условие победы: побеждает, если остается с кем-то минимум один на один; либо если лично убивает ровно по 1 игроку из каждой стороны, включая одного нейтрала.

Риддик

Мастер побега из фильмов «Чёрная дыра», «Хроники Риддика», «Риддик», комп. игр



Вынужден выбрать до конца первой ночи 13 игроков, которых обязан пережить, чтобы победить в игре.

НД 1 «Убийство» (только за стрелка нейтралов): убивает цель.

НД 2 «Стелс» (не чаще одного раза за две ночи): прячется в темноте, любое направленное в него НД получает «провал». Может использовать вместе с НД 1.

Пассивка 1 «Мастер выживания»: универсальная защита

Пассивка 2 «Убийца монстров»: в случае нападения ксеноморфа, отнимает ему 25% от максимального здоровья.

Пассивка 3 «Бесшумное убийство»: безуликовое убийство, если гостей у цели нет.

Пассивка 4 «Видит в темноте»: видит своих гостей.

Статус: преступник

Условие победы: сбегает из тюрьмы, если выбранные 13 игроков мертвы. Смерть воскрешаемого персонажа идёт в счёт, только если это последняя жертва для победы Риддика.

Заклученные (мирные)

Не знают друг друга. Побеждают, если уничтожены охрана, культ и ксеноморф.

Кара «Старбак» Трейс

Ас-истребитель из «Боевой крейсер Галактика», актриса играла наемницу в «Риддик»



НД 1 «Капитан»: добавляет цель в штаб, созданный в начале игры через ведущего. Всем, кроме Кары, там запрещено вскрываться, делиться резами НД, но всем можно строить городские планы. В теме игры разрешено делиться инфой о штабе, но нельзя выдавать Кару. Не ворует, но можно скопировать у трупа.

НД 2 «Унижение» (при наличии больше двух игроков в штабе): исключить игрока из штаба, а также лишает игрока голоса(ов) на следующий день (срабатывает по времени сразу, как только ведущий видит этот ход).

НД 3 «Боевой дух»: ускорение цели (максимально увеличивает приоритет НД, делая невозможным перевод, воровство и блок, замедление).

ДД 1 «Напалм»: **поджечь** цель, блокируя ДД.

Пассивка 1 «Ангел»: воскресает ровно через сутки после смерти (одноразовое). В ночь воскрешения убить нельзя.

Пассивка 2 «Радар»: Видит своих гостей в момент смерти.

Пассивка 3 «Наемник»: спасает Риддика от казни, если голосует за него. Риддик получает провал при попытке убить Старбак.

Пассивка 4 «Снайпер»: получив оружие и используя его, пробивает универсалку и игнорирует любые защиты, пассивки, такой снаряд никак нельзя остановить, отклонить от курса.

Статус: мирный

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Рик Декард	
Охотник на андроидов из «Бегущий по лезвию», актер играл Хэна Соло в «Звездных войнах»	
	НД 1 «Ликвидатор»: убивает цель, если угадывает роль цели (воруется, как убийство).
	ДД 1 «Тест Войта-Кампфа»: проверка сообщения на ложь (не воруетя)
	Пассивка 1 «Долгожданная встреча»: при убийстве Бобы Фетта и/или Дэвида (против Дэвида пробивное) Рик получает удвоение.
	Пассивка 2 «Стреляет первым»: при смерти от ксеноморфа отнимает тому 25% от максимального здоровья.
	Статус: мирный
	Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Джо Миллер	
Детектив из сериала «Пространство» и одноименной серии книг	
	НД 1 «Знание банд»: проверяет статус цели (повторная проверка узнает точную роль).
	НД 2 «Кем же ты была»: узнает точную роль трупа.
	Пассивка 1 «Своё понимание справедливости»: в рандомный раз, заданный заранее ведущим перед стартом, вместо проверки с помощью НД 1 стреляет в цель, а статус Миллера меняется на «преступник», даже если убить цель не получилось.
	Пассивка 2 «Видал я тварей и побольше»: при смерти от ксеноморфа отнимает тому 25% от максимального здоровья.
	Статус: мирный
	Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Карл Дженкинс	
Разведчик-экстрасенс из фильма «Звёздный десант» по книге Роберта Хайнлайна	
	НД 1 «Чтение мыслей»: Видит, к кому ходит цель.
	НД 2 «Чужими глазами»: Видит гостей цели.
	ДД 1 «За честное голосование»: Делает голос цели равным одному.
	Пассивка 1 «Гипноз зверюшки» (одноразовая, срабатывает также при НД 2): Гипнотизирует нападающего ксеноморфа, тот в итоге атакует следующую по приоритету цель.
	Статус: мирный
	Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Мэл Рейнольдс

Капитан корабля, повстанец и благородный пират из сериала «Светлячок»



НД 1 «Прикрытие огнем»: стреляет в атакующего цель. Может прикрывать себя. Нельзя дважды подряд одну цель. Ворует, как убийство.

НД 2 «Механик Кейли»: приказывает механику Кейли ускорить цель - максимально повышает приоритет НД цели, делая невозможным перевод, воровство и блок, замедление. Только один раз за игру может ускорить самого себя, при этом в ту же ночь может ходить двумя своими НД. При ускорении другого игрока – передаёт данное НД своей цели. Мэла могут ускорить этой же способностью снова. Если механик Кейли попадает к Культ, ускорение не срабатывает, а Кейли убивает сама себя, тогда способность покидает игру.

Пассивка 1 «Закончились патроны»: при успешном убийстве с помощью НД 1, Мэл перезаряжается этой способностью одну ночь.

Пассивка 2 «Стреляет сразу во всё непонятное»: при смерти от ксеноморфа отнимает тому 25% от максимального здоровья.

Пассивка 3 «Улики не заботят»: при убийстве охраны или культа становится им известен.

Статус: преступник

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Инара Серра

Компаньонка из сериала «Светлячок»



НД 1 «Составить компанию...»: блокирует входящие НД цели. Нельзя два раза подряд к одной цели.

Пассивка 1 «...на ночь»: также блокирует исходящие НД цели.

Статус: мирный

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Ривер Тэм

Жертва научных экспериментов из сериала «Светлячок»



НД 1 «Клептомания»: ворует первое по приоритету НД цели. Нельзя повторно к одной цели. Не воруется.

ДД 1 «Непонятная штука»: ворует ДД, но не знает, что оно делает. Нельзя повторно к одной цели. Можно применять вслепую.

Пассивка 1 «Сверхчеловек»: при получении оружия - может применять его на следующую ночь удвоенным.

Пассивка 2 «Знатор вентилиции» (одноразовое): Выживает от первого нападения Риддика или ксеноморфа (стреляет в Риддика или отнимает ксеноморфу 25% от максимального здоровья, если есть оружие, но тогда теряет его, а ход этим оружием в эту ночь получает «провал»).

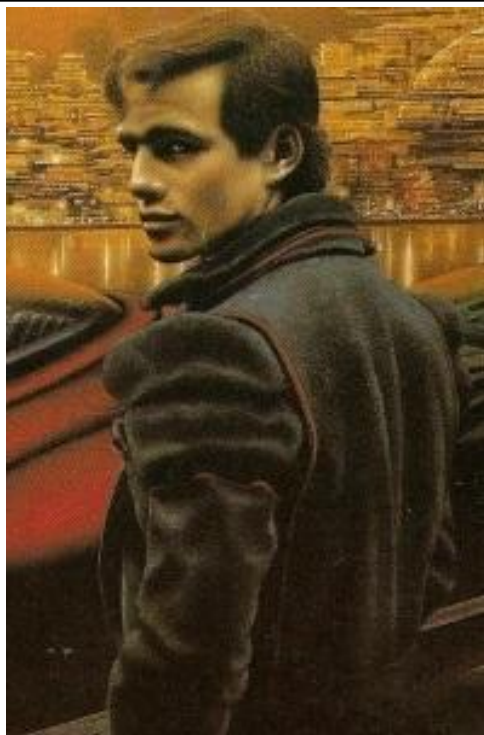
Пассивка 3 «Растяпа»: При воровстве у охраны или культа они получают улику на вора.

Статус: преступник

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Джим де Гриз

Вор из серии книг «Стальная крыса» Гарри Гаррисона



НД 1 «Ты нужен Стальной Крысе»: ворует первое по приоритету НД цели. Нельзя повторно к одной цели. Не воруется, не переводится, не замедляется.

ДД 1 «Местный Робин Гуд»: Передать любое ворованное НД любому игроку.

Пассивка 1 «Непревзойденный вор»: Ворует НД навсегда (только у группировок выстрел все равно восстанавливается).

Пассивка 2 «Сбежать – несложно, сложнее – остаться на свободе» (одноразовая): сбежать с собственной казни.

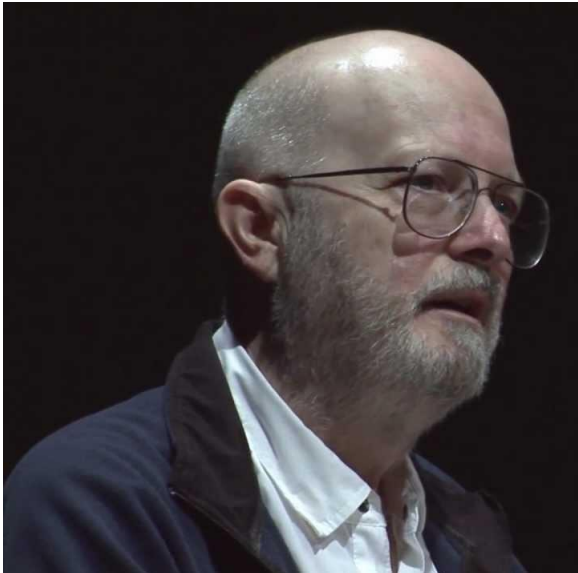
Пассивка 3 «Типичный Джим»: При воровстве у охраны или культа они получают улику на вора

Статус: мирный (даже если на нём метка культа)

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Фам Ньюен

Путешественник из книг «Пламя над бездной» и «Глубина в небе» Вернора Винджа



НД 1 «Глазами нанороботов»: видит, к кому ходит цель

НД 2 «Пока жива надежда»: копирует первое НД трупа

Пассивка 1 «Самый зрячий на корабле»: видит, с каким НД идет цель первого НД

Пассивка 2 «Амнезия»: в первые три ночи не получает результаты своих НД, не находит скопированное НД в списке своих действий.

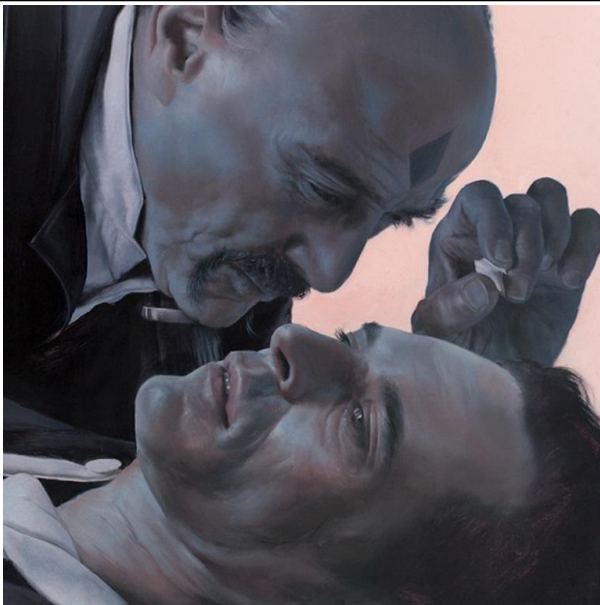
Пассивка 3 «Пробуждение»: восстанавливает память (результаты НД первых трех ночей), если половина мирных (6 человек) мертва, при этом не важна вербовка.

Статус: мирный

Условие победы: охрана, культ и ксеноморф уничтожены

Юэ Веллингтон

Доктор-предатель из книги «Дюна» Фрэнка Герберта и одноименных экранизаций



НД 1 «Лечение»: Блокирует входящие НД цели. Нельзя два раза подряд к одной цели.

НД 2 «Коварство внутри коварства» (одноразовое): ловушка-отравление для того, кто придет к цели (успех, если сработает в нечетную ночь; провал, если сработает в четную ночь)

Вербовка: вербуются либо охраной, либо культом. При этом может быть в штабе Старбак.

Статус: мирный

Условие победы: зависит от того, на какой стороне находится в конце игры.

Джонер

Пират из фильма «Чужой 4»



НД 1 «Нажраться»: отнимает себе голос на 1.

НД 2 «Оружейный мастер» (не раньше третьей ночи): жертвует пассивкой на выбор, чтобы создать одноразовое оружие и сразу же выдать любому игроку, можно себе.

ДД 1 «Сжечь паука» (трёхразовое): **поджечь** цель огнём, чтобы защитить от нападения ксеноморфа на казни, и защищать цель от ксеноморфа ночью.

Пассивка 1 «Опытный истребитель ксеноморфов»: при каждой атаке ксеноморфа отнимает ему 50% от максимального здоровья.

Пассивка 2 «Старые знакомые»: выживает от первого нападения ксеноморфа.

Вербовка: вербуется либо охраной, либо культом. При этом может быть в штабе Старбак.

Статус: преступник

Условие победы: зависит от того, на какой стороне находится в конце игры.

Джозеф Корсо

То ли предатель, то ли борец за спасение человечества из мультфильма «Титан: После Гибели Земли»



НД 1 «Самопожертвование или находка»: перевод первого НД цели на себя (не воруетя)

НД 2 «Находка или самопожертвование»: перевод первого входящего НД цели на себя (не воруетя)

Пассивка 1 «Умирать так с музыкой»: в случае смерти ночью лишает убийцу пассивки на свой выбор.

Пассивка 2 «С пришельцами на «ты»»: при смерти от ксеноморфа отнимает тому 25% от максимального здоровья.

Вербовка: вербуется либо охраной, либо культом. При этом может быть в штабе Старбак.

Статус: мирный

Условие победы: зависит от того, на какой стороне находится в конце игры.

Охрана тюрьмы (мафия)

Знают друг друга. Вынуждены чередовать стрелка через одного. При выстреле стрелок не может использовать другие свои НД, выстрел считается как НД 1. Могут стрелять повторно по цели. Последний оставшийся в живых охранник не обязан чередовать и может ходить всеми своими НД одновременно каждую ночь.

Майлз Куоритч

Полковник из серии фильмов «Аватар»



НД 1 «Вы больше не в Канзасе»:

пытается завербовать в ряды охранников тех мирных, кто к этому готов. Не ворует, но можно скопировать у трупа в точности, как НД 1 «Капитан», как у Старбак.

НД 2 «Живой щит»:

перевод всех входящих НД цели на другую цель. Не ворует. Можно повторять цели.

НД 3 «Пушу газ, это же гуманно?»:

блокирует пассивки цели на одну ночь.

ДД 1 «Попивая кофе» (трехразовое):

поджечь цель, лишая голоса навсегда.

Пассивка 1 «Всё кончится, когда я

отдам приказ»: Воскресает ровно через сутки после смерти (одноразовое). В ночь воскрешения убить нельзя.

Пассивка 2 «При низкой гравитации

мышцы ни к чёрту»: при смерти от ксеноморфа отнимает тому 50% от максимального здоровья.

Статус: преступник

Условие победы: культ и ксеноморф уничтожены, количество охраны совпадает или больше суммы количества оставшихся заключенных вместе с нейтралами.

Тайкус Финдли

Повстанец, уголовник и предатель из серии игр «StarCraft»



НД 1 «Удар прикладом»: блокирует входящие НД цели. Можно повторно.

ДД 1 «Утка подгорает!» (трёхразовое): **поджечь** цель огнёмёт, чтобы защитить от нападения ксеноморфа на казни, и защищать цель от ксеноморфа ночью. Можно повторно.

Пассивка 1 «Нокаут»: НД 1 также блокирует исходящие НД цели.

Пассивка 2 «Жалкое насекомое»: при атаке ксеноморфа - убивает его прежде, чем тот убьёт Тайкуса.

Пассивка 3 «Чёрт, давно пора»: пробивное безуликовое убийство, если стреляет по членам штаба, будучи в нём.

Статус: преступник

Условие победы: культ и ксеноморф уничтожены, количество охраны совпадает или больше суммы количества оставшихся заключенных вместе с нейтралами.

Дженет Васкес

Рядовой из фильма «Чужие»



НД 1 «Подавляющий огонь»: стреляет в атакующего цель. Может прикрывать себя. Нельзя дважды подряд одну цель. Ворует, как убийство.

ДД 1 «Выбить зубы»: Блок ДД цели. Нельзя повторно той же цели.

Пассивка 1 «Перезарядка турелей»: при успешном убийстве с помощью НД 1, Васкес перезаряжается этой способностью одну ночь.

Пассивка 2 «Граната»: если убита ночью, взрывает себя гранатой, забирая вместе с собой всех своих гостей, включая чужого, если он в гостях.

Статус: преступник

Условие победы: культ и ксеноморф уничтожены, количество охраны совпадает или больше суммы количества оставшихся заключенных вместе с нейтралами.

Култ

Знают друг друга. Вынуждены чередовать стрелка через одного. При выстреле стрелок не может использовать другие свои НД, выстрел считается как НД 1. Могут стрелять повторно по цели. Последний оставшийся в живых культист не обязан чередовать и может ходить всеми своими НД одновременно каждую ночь.

Жан-Баптист Эмануэль Зорг

Избранный Тьмою глава корпорации «Зорг», бизнесмен из фильма «Пятый элемент»



НД 1 «Создавая небольшое разрушение, я поощряю жизнь»: пытается завербовать в ряды охранников тех мирных, кто к этому готов. Не ворует, но можно скопировать у трупа в точности, как НД 1 «Капитан», как у Старбак.

НД 2 «Подкуп»: перевод НД цели на другую цель (не ворует)

ДД 1 «Тьма на проводе»: может связаться через ведущего с любой ролью и передать ей сообщение. Имена обоих игроков при этом не выдаются. Можно повторно к той же цели. Не ворует. Может быть получен обратный ответ, если цель успеет и захочет отвечать до флажка.

ДД 2 «Честные выборы» (трёхразовое): увеличивает голос цели на 1.

Пассивка 1 «Коллекция оружия»: при украденном выстреле сразу достает новое оружие и получает возможность переходить в эту же ночь.

Статус: преступник

Условие победы: охрана уничтожена, количество культистов совпадает или больше суммы количества оставшихся заключенных вместе с нейтралами.

Уильям Вейр

Доктор из фильма «Сквозь горизонт»/«Горизонт событий»



НД 1 «Док, вы ведь по идее гребанный эксперт!»: блокирует входящие НД цели. Нельзя два раза подряд к одной цели. Можно к себе.

НД 2 «Осквернение»: забирает все НД и ДД у трупа и оскверняет его, не позволяя больше никому это повторить или узнать статус. При осквернении трупа снимает с него метку, привлекающую ксеноморфа.

ДД 1 «Корабль знал» (одноразовое): может спасти казнённого, но тогда не сможет ходить ночью, в том числе стрелком.

Пассивка 1 «Прикосновение хаоса»: при использовании своего «лечения» по чётным ночам ставит на живую цель метку для привлечения ксеноморфа, по нечётным - меняет статус цели на «преступник». Первая метка самая приоритетная. Ксеноморф не перейдёт к ликвидации самых неактивных, пока не покончит с метками, даже если они на трупах (съедает трупы).

Пассивка 2 «Корабль вернул меня»: универсальная защита.

Пассивка 3 «Ад – всего лишь слово, реальность куда страшнее»: при атаке ксеноморфа на доктора Вейра - полностью восстанавливает ксеноморфу здоровье.

Пассивка 4 «Там, куда мы направляемся, глаза не понадобятся»: безуликовое убийство, если гостей у цели нет.

Статус: мирный

Условие победы: охрана уничтожена, количество культистов совпадает или больше суммы количества оставшихся заключённых вместе с нейтралами.

Пинбейкер

Капитан пропавшего корабля из фильма «Пекло»



ДД 1 «Ты ангел?»: выдаёт цели иммунитет от атаки на одну ночь. Нельзя повторно одной и той же цели. Можно к себе.

ДД 2 «Осветить путь»: показать культу один переход любой улики на выбор.

ДД 3 «Ослепление светом»: блок ДД, не даёт увидеть результаты НД после грядущей ночи, а при попадании в Риддика – блокируются его НД и пассивки. Можно повторно к той же цели.

Пассивка 1 «Жажда огня»: **при каждом ДД-поджоге** получает универсальную защиту, при этом поджог получает провал.

Пассивка 2 «Бог не твой, мой!»: безуликовое убийство, если гостей у цели нет.

Статус: мирный

Условие победы: охрана уничтожена, количество культистов совпадает или больше суммы количества оставшихся заключенных вместе с нейтралами.