

1) Войско Неллаев

- a. Принц Дуэ
- b. Аринай Бессмертный
- c. Анквил Несмертный колдун
- d. Леди Кайдере ван Ниттоль
- e. Наследный принц Лингвара Гергельд
- f. Герцог Зекрам фон Норриц
- g. Герцог Шлиззет
- h. Граф Уирдом ден Ант
- i. Граф Нейтес дер Ку
- j. Первый рыцарь Луvara Зертес

2) Готари Кеанолов

- a. Шияз
- b. Ателла
- c. Избранный сотник Дуттен
- d. Избранный сотник Якриз

Каждый игрок является полководцем и ведет за собой целую маленькую армию (ну или не очень маленькую, если про мафов говорить). У армии есть общий пул ХП, атаки и иных показателей. Урон в бою распределяется: 10% элитным юнитам (включая роли), 20% "обычным" юнитам, 70% "мясным" юнитам. Между элитными происходит равномерное распределение урона, между обычными: умирают столько юнитов, сколько хватает урона для их умерщвления, при этом на разных по типу юнитов урон делится равномерно (т.е. между группами урон равен, кроме сотников и десятников Кеанолов - сотники получают 10% урона,десятники - 90%). У "мясных" юнитов весь урон получается "как есть" и умирает их такое количество, которое соответствует части их в общем пуле ХП. Урон передается вверх и вниз, если юниты одного из типов закончились (по умолчанию всегда вверх, пока это возможно). Если количество урона в таком случае не хватает для убийства юнита – у него отнимается соответствующее кол-во ХП и он участвует и в равномерном распределении урона.

Килы работают не как привыкли, а как сражения между армиями, соответственно ночь также разделена на две части:

1) отсылка НД и кого убивают

2) Бой

Полководцы еще до боя, когда им сообщено о нападении выбирают:

Сближаться

Оставаться на месте

Отдаляться (обороняющийся может только начиная с третьей фазы)

Виды боя:

Магический - наступает по умолчанию и зависит от показателей "запас маны" и "магический бой". Урон наносится по курсу: 1 запас маны = 1 единица урона. Урон, который наносит в фазу составляет 1 фазу боя. Дистанция чистого магического боя - 2 "клетки" (за одно перемещение армия проходит одну клетку) между игроками.

Дальний - наступает при сближении одной из сторон и варианте "оставаться на месте" у другой. Наносится согласно суммированному показателю дальнего боя. Дистанция чистого дальнего боя - 1 "клетка" между игроками.

Ближний бой: соответствует показателю ближнего боя и наступает при взаимном сближении сторон или если одна из сторон дважды сблизилась. Дистанция: 0 клеток.

При этом "магический" бой продолжает использоваться на всех стадиях, в отличие от остальных.

Также есть особенности у фазы дня. Казнь лишает игрока НД, ПД, возможности писать на форуме. Но его армия остается и может быть использована как мирным вербовщиком (при мирной стороне игрока), так и мафами (соответственно если он нег).

Приоритет

НД1 **Ателлы**

НД1, НД2, НД3 **Анквила**

НД2 **Ателлы**

НД(-) **Гергельда**

НД(-) **Шияза**

НД(-) **Нейтеса**

НД(+) **Якриза**

НД(+) **Ариная**

НД(+) **Дуэ**

НД(+) **Зекрама**

НД(+) **Зертеса**

Войско Неллаев

ЦЕЛЬ: Все представители фракции «Готари Кеанолов» уничтожены.

Дуэ

Статус: +

Титул: Наследный принц Лувара

НД(+): Общий сбор! Вербует выбранного игрока в штаб, если он является представителем фракции «Войско Неллаев». Конфа не формируется, завербованный узнает лишь о факте вербовки, но не узнает напарников. Дуэ узнает его роль и состояние войска. Не крадется.

ПД1: Главнокомандующий Неллаев. После образования штаба может отправлять объединенные войска в атаку на выбранного игрока (не считается НД). **ВСЕ ВЕРБОВАННЫЕ ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К ЕДИНОМУ ВОЙСКУ**. Участвуют **ВМЕСТЕ** в защите от нападения на любого из завербованных, но при этом не приходят все на помощь, если игрок сам по своему НД или ПД приходит на помощь кому-либо. Можно вербовать казненных (их армии остаются под их формальным контролем и присоединяются к единому войску).

ПД2: Во время фазы боя, может отдавать простые команды всем знакомым (сближаться, остаться на месте, отдаляться).

ПД3: НД, все ПД, «знакомства» и армия после смерти наследуются либо живым напарником Дуэ (выбирает, кто наследует), либо по очередности ролей: **Аринай – Гергельд – Зекрам – Зертес**.

Войска под командованием: 6011, из которых: 10 великих мастеров святых Орденов Лувара, 1 магистр магических искусств, 1000 избранных рыцарей Лувара (конные), 1000 избранных рыцарей Лувара (пешие), 1000 старших колдунов, 3000 воинов Лувара.

ЛП: Завербовано лично 3 игрока и выиграно одно сражение против кеанолов.

Аринай Бессмертный

Статус: +

Титул: Магистр Ордена Бессмертных

НД(+): Защита игрока от всех входящих НД(-). При атаке на него армией – вступает в бой на его стороне.

ПД1: Альтеонская дисциплина. Эффективность выбранного вида боя при командовании юнитами (только юнитами, принадлежащими непосредственно Аринаю) Х2.

ПД2: Узнает, если защита по НД понадобилась.

ПД3: Старые друзья. Если попадает НД на Дуэ - знакомятся (образуется конфа).

Войска под командованием: 5526, из которых: 12 магистров Ордена Бессмертных, 4 чародея Альтеона, 10 артиллерийских орудий Альтеона, 500 мастеров Ордена Бессмертных, 1500 подмастеров Ордена Бессмертных, 3500 воинов Альтеона.

ЛП: Познакомился с Дуэ, оба дожили до конца и выиграл одно сражение против кеанолов.

Анквил, Несмертный Колдун

Статус: -

Титул: Несмертный колдун

НД1(-): Перевод НД выбранного игрока в другого

НД2(-): Отражение НД выбранного игрока в него

НД3(+): **Один раз за игру.** Призывает аватару Абстракта Смерти к себе на помощь в грядущем бою (действует или в эту, или в следующую ночь в зависимости от вступления в бой).

ПД1: Немертвый. Иммунитет к НД(-).

ПД2: Несмертный колдун. Неуязвим к любому урону в битвах (кроме меча Грез) и не получает его. Выходит из игры и из боя как после кила, если остался в войске один, но при этом сам все еще может быть завербован.

Войска под командованием: 18, из которых: 2 архимага смерти, 16 жнецов.

ЛП: За 5 ночей совершить 3 успешных НД1/НД2 по отношению к членам Мафии.

Леди Кайдере ван Ниттоль

Статус: +

Титул: -

НД(И): Узнает статус или наличие титула у игрока.

ПД: Любовь. Узнает если ее посетил **Дуэ**. Узнает сама, если пришла к **Дуэ**. Конфы не получает.

Войска под командованием: 1003, из которых: 2 генерала «стража Востока», 1 верховный маг герцогства Ниттоль, 1000 личных стражников.

ЛП: По ПД нашла **Дуэ**, была завербована и оба дожили до конца игры.

Наследный принц Лингвара Гергельд

Статус: -

Титул: Наследный принц Лингвара

НД(-): Блок НД выбранного игрока

ПД: Узнает тип успешно заблокированного НД.

Войска под командованием: 3013, из которых: 3 верховных мага Лингвара, 1 грандмастер «рыцарей Света», 10 паладинов «Рыцарей Света», 1000 рыцарей Света, 2000 воинов Лингвара.

ЛП: В первые четыре ночи трижды успешно заблокировал игрока **Мафии**.

Герцог Зекрам фон Норриц

Статус: -

Титул: один из великих герцогов Луvara

НД(+): Обучение у мастеров. Увеличивает показатели «мясных» юнитов выбранного игрока на 5 единиц, кроме магического боя и запаса маны. Действует только на игроков-неллаев. Также узнает наличие/отсутствие этих юнитов у игрока. Один раз за игру успешно к одному игроку.

ПД: Великий мастер. Эффективность ближнего и дальнего боя войск под командованием 1.5X

Войска под командованием: 2010, из которых: 4 мастера клинка народа Иров, 6 мастеров меча Неллаев, 500 элитных воинов герцогства, 1500 воинов земли Норриц.

ЛП: Успешно обучил мясо как минимум трех из нижеуказанных: Дуэ, Ариной, Гергельд, Кайдере, Шлиззет.

Герцог Шлиззет

Статус: +

Титул: -

НД(И): Выслеживание. Выясняет тип и цель НД выбранного игрока.

ПД: Знает ники своих гостей.

Войска под командованием: 1608, из которых: 8 «лесных братьев», 100 странников, 500 следопытов, 1000 охотников.

ЛП: Применил свое НД ко всем четырем мафиози.

Граф Уирдом ден Ант

Статус: -

Титул: -

НД(И): Ловушка. Получает резы гостей выбранного игрока вместо них. Они получают: «провал»

ПД: Разведка. Знает роли гостей.

Войска под командованием: 1102, из которых: 1 мастер клинка народа Иров, 1 архимаг, 100 элитных воинов, 1000 воинов графства.

ЛП: Ателла убита в бою с участием войска графа.

Граф Нейтес дер Ку

Статус: -

Титул: -

НД(-): Кража НД выбранного игрока. Само НД цели получает провал (при успехе). Узнает только тип НД. Краденные НД накапливаются. Может применить их одновременно с другими своими НД.

ПД: Тихая поступь. Не отображается в списке гостей.

Войска под командованием: 1108, из которых: 3 элитных ассасинов, 5 ниндзя, 100 шиноби, 1000 генинов.

ЛП: Успешно украл и применил 3 НД игроков фракции Мафия.

Первый рыцарь Луvara Зертес

Статус: +

Титул: -

НД(+): Подготовка к битве. Подготавливается к генеральному сражению. Выбранный игрок получает бафф к своим «обычным» юнитам в размере плюса 20% к их характеристикам, кроме запаса маны до конца игры, а атаки расы «кеанол» будут во всех видах боя на 10% менее эффективными на этого игрока. Юниты самого Зертеса также увеличивают свои показатели на 10 (кроме запаса маны) до конца игры. Один раз за игру успешно к одному игроку.

ПД: Рыцарь. Если на одного из гостей расы неллай совершают покушение – приходит со своим войском на помощь.

Войска под командованием: 1100, из которых: 100 гвардейцев Луvara, 1000 элитных рыцарей королевства.

ЛП: Был завербован Дуэ, успешно применил НД(+) по крайней мере к трем из нижеуказанных: Дуэ, Аринай, Гергельд, Кайдере, Зекрам, Шлиззет.

Готари Кеанолов

МЕХАНИКА: Каждую ночь посылают некое количество прикрепленных воинов в атаку (Не считается за НД). Любая мафская роль может возглавить атаку самолично, но при проигрыше битвы – она может умереть.

Цель: Дуэ, Аринай, Анквил мертвы, с оставшимся городом достигнуто равенство или перевес.

Шияз

Статус: +

Титул: Альтари

НД(-): Блок НД выбранного игрока. При количестве игроков более 9 также блокирует голос.

ПД1: Альтари. Эффективность выбранного вида боя войск под командованием: 2X (не стакается с бонусом другого Альтари)

ПД2: Сокрытые чувства. При битве совместно с Ателлой увеличивает все свои показатели на 20%

Войска под командованием: 17 189 кеанолов, из которых: 2 эльшара, 17 тысячников, 170 сотников, 1700 десятников и 15300 обычных тари.

ЛП: Аринай убит с участием юнита Шияза, Ателла и сам Шияз дожили до конца игры.

Ателла

Статус: -

Титул: Альтари

НД1(-): Перевод НД выбранного игрока в другого.

НД2(-): Отражение НД выбранного игрока в него самого.

ПД1: Альтари. Эффективность выбранного вида боя войск под командованием: 2X (не стакается с бонусом другого Альтари)

ПД2: Сокрытые чувства. При битве совместно с Шиязом увеличивает все свои показатели на 20%

Войска под командованием: 13145 кеанола, из которых: 2 эльшара, 13 тысячников, 130 сотников, 1300 десятников, 11700 обычных тари.

ЛП: Граф Уирдом убит с участием юнита Ателлы, Шияз и сама Ателла дожили до конца игры.

Избранный сотник Дуттен

Статус: +

Титул: -

НД(И): Следопыт. Узнает тип НД, его цель и результат в виде «успех» или «провал».

Войска под командованием: 100 избранных тари

ЛП: Применил свое НД(И) к четырем из этих ролей: Дуэ, Аринай, Гергельд, Зекрам, Шлиззет, Зертес.

Избранный сотник Якриз

Статус: -

Титул: -

НД(+): Защитник. Защищает цель от всех входящих НД(-)

ПД: Узнает, если защита понадобилась.

Войска под командованием: 100 избранных тари.

ЛП: Напарники успешно защищены трижды от входящих НД(-)

