

Интриги двора школы №...

1. Ученики и учителя
2. Мотъемотичка
3. «Грымзовна»
4. Ботан
5. Дрыщ
6. Девочка-отличница
7. Сын маминой подруги
8. Физрук
9. Настырный пятиклассник
10. Идеалистка
11. Местный мажор
12. Неприсоединившиеся
13. Псих
14. Гордость школы (культ)
15. Гопники
16. Авторитет местного значения
17. Завхоз дядя Петя
18. Девочка-стервочка
19. Девчонка из бедной семьи

Цели:

Ученики и учителя: Гопники, псих и гордость школы ликвидированы, все завербованные гордостью школы ликвидированы.

Псих: Остался один на один с любым другим игроком.

Гордость школы: Гопники и псих ликвидированы. Достигнуто равенство или перевес по количеству игроков с фракцией «ученики и учителя».

Гопники: Псих и гордость школы ликвидированы, все завербованные гордостью школы ликвидированы. Достигнуто равенство по количеству игроков с остальными оставшимися в живых игроками.

Общие правила силовых:

Успешно использовать блоки, переводы, сжигания и блоки пассивок, сжигание нд дважды подряд к одному игроку нельзя. Если в первую ночь использования получен провал - можно использовать силовое на этом же игроке вновь.

Переводить в себя нельзя.

Приоритет НД (верхнее бьет нижнее):

НД2(+) Психа

НД2(+) Девочки-отличницы

НД1(-) Девочки-отличницы

НД1(-) Девочки-стервочки

НД2(-) Гордости школы

НД1(-) Дяди Пети

НД1(+) Мажора

НД1(-) Грымзовны

НД1(-) Идеалистки

НД2(-) Физрука

НД2(-) Авторитета

НД2(-) Дяди Пети

НД1(+) Гордости школы

НД1(+) Ботана

НД1(+) Физрука

НД2(+) Девочки из бедной семьи

НД2(+) Девочки-стервочки

Убийство Культа

НД1(-) и НД3(-) Психа

Ответка Физрука

Убийство **Гопников**

НД2(-) **Грымзовны**

НД2(-) **Ботана**

НД2(-) **Идеалистки**

НД3(-) **Дяди Пети**

Ученики и учителя

Не знакомы

Цель: **Гопники**, **псих** и **гордость школы** ликвидированы, все завербованные **гордостью школы** ликвидированы.

Мотьемотичка

Статус: +

Вербуемость: +/-

Уровень знаний: олимпиадный

НД(И): Урок. Проверяет уровень знаний или статус выбранного игрока, на выбор игрока.

ПД1: Заслуженный учитель. Нельзя заблокировать НД.

ПД2: Справочник. Трижды за игру может проверить оба параметра.

Грымзовна

Статус: -

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: олимпиадный

НД1(-): Персональное домашнее задание. Блокирует НД выбранного игрока.

НД2(-): Жесткая проверка знаний. Если уровень знаний выбранного игрока средний или ниже – совершает покушение, игнорирующее защиты, кроме универсальных.

Кулдаун: две ночи.

ПД: Провал входящих НД от тех, чей уровень знаний ниже высокого. Нельзя сжечь НД и сжечь или заблокировать пассивки.

Ботан

Статус: +

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: олимпиадный

НД1(+): Клуб подготовки к экзаменам. Вербует выбранного игрока в штаб, если в его графе «вербуемость» стоит +, кроме тех, кого уже завербовал **Культ**.

НД2(-): Ликвидация угрозы. **После первой успешной вербовки**. Совершает покушение на выбранного игрока.

ПД1: Личный дневник. Все НД наследуются всеми живыми напарниками, но они должны договориться, кто их совершает.

ПД2: Уважение со стороны учителей. Одна универсальная защита.

Дрыщ

Статус: -

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: средний

НД(И): Вступление в клуб. Проверяет одну из двух вербуемостей выбранного игрока. Выбирает какую.

ПД1: Знание. С кулдауном в одну ночь может проверить обе вербуемости.

ПД2: Дедукция. Знает количество своих гостей ночью и цели своего НД. Один раз за игру может узнать ники гостей своих и цели НД.

ПД3: Если приходит к **Ботану** или **Гордости школы** - самостоятельно вербуются к ним (только если пришел к кому-то из них в первый раз и еще не был завербован кем-то из них ранее).

Девочка-отличница

Статус: +

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: олимпиадный

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

НД2(+): Погружение в зубрежку. **Один раз за игру**. Провал входящих в себя НД.

ПД: Эрудиция. Узнает тип переведенного НД.

Сын Маминой Подруги

Статус: -

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: средний

НД(И): А вот у сына моей подруги... Сравнивает любые два своих параметра (статус, вербуемости, уровень знаний, тип НД, цель НД) с таковыми у выбранного игрока. Получает ответ в виде одинаково/не одинаково.

ПД1: Вопрос маме. Три раза за игру узнает истинные параметры игрока.

ПД2: Сравнение с кем-то другим. Одна защита от убийства по четным фазам.

Физрук

Статус: +

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: высокий

НД1(+): Защищает выбранного игрока от покушения. При успехе защиты – атакует в ответ. Можно к себе. Нельзя дважды подряд к одному игроку.

НД2(-): Занятия спортом. Блокирует пассивки выбранного игрока.

ПД1: Армейский рукопашный бой. Если совершает покушение (кроме ответки по НД1(+)) – пробивает защиты, кроме универсальных.

ПД2: Военная подготовка. Одна защита от покушения по нечетным фазам.

Настырный пятиклассник

Статус: -

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: низкий

НД(И): Слежка. Узнает цель и тип НД выбранного игрока.

ПД1: Глаз-алмаз. Знает ники гостей.

ПД2: Беготня по коридорам. Провал входящих НД(И).

Идеалистка

Статус: +

Вербуемость: +/+

Уровень знаний: высокий

НД1(-): Отвлечение. Выбранный игрок не получает результат своего НД.

НД2(-): Ради всеобщего блага! Совершает покушение на выбранного игрока, если его статус «-». Кулдаун – две ночи.

ПД1: Последняя воля. Применяет НД2(-) к своему убийце, если это возможно.

ПД2: Выясняет цель игрока к которому применила НД1(-).

Местный мажор

Статус: -

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: низкий

НД1(+): Власть денег. Выбранный игрок в следующую ночь может дважды совершить свое НД.

НД2(И): Взятка. Выясняет два любых параметра выбранного игрока (цель, тип НД, статус, вербруемости, уровень знаний).

ПД1: Мечь семьи. Убийца мажора в следующую ночь не сможет выполнить свое НД.

Псих

Статус: -/+ - на выбор игрока. Может быть изменено ночью.

Вербруемость: -/-

Уровень знаний: выбирает на ночь любой из (низкий, средний, высокий, олимпиадный). Должен чередовать все, прежде чем вновь использовать в характеристике.

НД1(-): Нападение. Убийство выбранного игрока. На выбор игнорирует блоки или переводы.

НД2(+): Бросок стула. Убийство выбранного игрока до НД. Кулдаун – две ночи.

НД3(-): **Один раз за игру.** Убийство выбранного игрока и всех его гостей.

ПД1: Меры медицинского характера. Одна универсальная защита. Нельзя сжечь НД и пассивки или заблокировать пассивки.

ПД2: Опыт борьбы с санитарями. Убивает НД1 или НД2, игнорируя защиты, кроме универсальных. Кулдаун – две ночи.

Цель: Остался один на один с любым другим игроком.

Гордость школы (культ)

Статус: +

Вербруемость: -/-

Уровень знаний: Олимпиадный

НД1(+): Олимпиадная школа. Вербует выбранного игрока в культ, если в его графе вербруемости стоит +. Не может завербовать тех, кого уже завербовал **Ботан**.

НД2(-): Хитрость. Переводит НД выбранного игрока в другого.

ПД1: Лучший ученик школы. Одна универсальная защита. Каждую ночь первое по приоритету НД(-), прилетевшее в игрока с этой ролью, получает провал. Иммунирует к сжиганию НД и пассивок. Иммунирует к блоку пассивок.

ПД2: Борьба с невежеством. После первой успешной вербовки любой из членов культа способен выходить на НД(-): убийство выбранного игрока вместо своих обычных НД.

Цель: **Гопники** и **псих** ликвидированы. Достигнуто равенство или перевес по количеству игроков с фракцией «**ученики и учителя**».

Гопники

Знакомы между собой.

Любой член группировки может выходить на командное НД(-): убийство выбранного игрока вместо основного НД. Последний член группировки - вместе с НД. С кулдауном в две ночи могут совершить убийство, игнорирующее внутренние и внешние защиты, кроме универсальных.

Обязаны убивать, Могут пропустить выстрел лишь раз за игру.

Обязаны чередовать убийц, пока не осталось 3 представителя группировки или менее.

Псих и **гордость школы** ликвидированы, все завербованные **гордостью школы** ликвидированы. Достигнуто равенство по количеству игроков с остальными оставшимися в живых игроками.

Авторитет местного значения

Статус: -

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: средний

НД1(И): Связи криминального мира. Выясняет два любых параметра из следующих(статус, вербуемости, уровень знаний).

НД2(-): Угроза. Отбирает у выбранного игрока его голос на дневном голосовании (перевод голоса).

ПД1: Опыт улиц. Одна защита от покушения.

ПД2: Боевые искусства. Иммуниет к блокам и переводам.

ПД3: Пахан. Знает количество гостей у себя.

Завхоз Дядя Петя

Статус: +

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: высокий

НД1(-): Спаивание Блокирует НД выбранного игрока.

НД2(-): Бутылка водки. Сжигает пассивки выбранного игрока. Кулдаун – одна ночь.

НД3(-): Самогон. Сжигает применяемое в эту ночь НД выбранного игрока. Кулдаун – три ночи.

ПД: Шифрующийся пьяница. При проверке вербуемости, покажет +/-.

Девочка-стервочка

Статус: -

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: олимпиадный

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

НД2(+): **Один раз за игру.** Хорошая репутация. Защищает выбранного игрока от повеса следующим днем. Можно к себе.

ПД1: Привлекательность. Одна защита от казни.

Девочка из бедной семьи

Статус: -

Вербуемость: -/-

Уровень знаний: низкий

НД1(И): Слежка. Выясняет цель и тип НД выбранного игрока.

НД2(+): Убежище. Дает выбранному игроку одну защиту от убийства этой ночью.
Можно к себе. Кулдаун - одна ночь.

ПД: Классовое чутье. Узнает, если уровень знаний игрока выше ее.