

Роли

Общая информация о ролях

Роли выдаются ботом в самом начале игры, в фазе раздачи ролей. Об этом он сообщает игрокам в приват. Если вам не досталась никакая роль, то вы считаетесь **мирным жителем**. В течение игры, выполняя доступные вашей роли действия, вы будете получать деньги и повышать свой уровень. Ваш уровень зависит от текущего количества денег.

Текущее количество денег и уровень в игре всегда можно узнать, введя команду **!деньги** в приват боту. Повышая количество денег, вы можете получить, 2-ой, 3-ий или даже 4-ый уровень.

Требования для уровней можно узнать по команде **!уровни**. Для **нежити** количество денег считается отдельно, и соответственно уровень они получают именно согласно этим деньгам (т.е. став нежитью, вы спускаетесь на 1 уровень, какой бы уровень у вас ни был до этого). Текущий уровень определяет ваши возможности, которые могут быть как активными (например, становится доступной новая команда), так и пассивными (например, возможность избежать повешения, если вас повесили не Линчем).

Полный список ролей следующий: **мирный житель, комиссар Каттани, маньяк, доктор, бомж, мафия, журналист, адвокат, девка, хакер, некромант, киллер, агент, экстрасенс, Блейд**. Неживые роли (нежить) следующие: **вампиры, демон, привидение**.

Информацию по любой роли можно получить командой **!help имя роли**.

Описание ролей

Положительные роли

Мирные жители и их союзники

Мирный житель

Мирные жители не являются ролью как таковой и изначально составляют около половины всех игроков. Задача мирных - добиться смерти всей мафии, маньяка, некроманта и киллера. По достижении четвертого уровня любой мирный может стать бомжом, доктором или шизофреником, при мертвом бомже, докторе или шизофренике соответственно. О такой возможности сообщит бот.

Мирный житель также может стать Блейдом на третьем уровне, если в городе появились вампиры или демон. Мирным снимают деньги за повешение комиссара, бомжа, доктора, шизофреника и других мирных. За повешение комиссара Каттани, им могут и дать деньги, если у того отрицательный рейтинг (подробнее смотрите в описании комиссара Каттани). Поскольку мирные жители не выполняют никаких действий ночью, то при повешении днем они несут большую ответственность, чем другие роли, т.е. получают/теряют денег больше всех остальных.

Комиссар Каттани

Комиссар играет за мирных жителей и цели у него - добиться смерти всей мафии, маньяка, некроманта и киллера. У него есть “офис”, вспомогательный канал, на котором сидит он и его напарник - **бомж**, который известен ему сразу. В офис можно пригласить любую проверенную мирную роль или кого угодно командой **!invite**, на свой страх и риск. Чтобы включить автоинвайт всех проверенных мирных ролей, следует ввести команду **!автоинвайт 1**. Однако будьте осторожны, т.к. **журналист мафии** может подложить неверную информацию о каком-то проверяемом **мафиози**! Комиссару снимают деньги за повешенье и убийство **доктора, экстрасенса, мирных жителей** и особенно много - за **бомжа**.

На первом уровне комиссар может проверить игрока, то есть узнать его роль, или убить.

Если Каттани попытается убить **маньяка** простой командой !
убить - он умрет сам, а **маньяк** выживет!

На втором уровне Каттани может защитить всех, у кого есть допуск в офис, то есть защищаются все сразу. Защищенных может убить только **киллер** 3-4 уровня.

На третьем уровне у Каттани появляется возможность “убить **маньяка**”, то есть, если заказанная цель - **маньяк**, она умирает. Иначе - с целью ничего не происходит. Убийство **маньяка** удачно только в том случае, если **маньяк** не спрятался в логове. В этом случае умирает сам комиссар. На четвертом уровне у комиссара появляется возможность убить любую роль командой !
убить_роль. Например, **!убить_роль хакер**. Этой командой также можно убить **маньяка** (укрытие в логове не поможет), **вампира** и **демона**.

Комиссар Каттани помимо количества набранных денег имеет еще и текущий рейтинг, который зависит от результата его ночных заказов. Изначально рейтинг равен нулю. А дальше он изменяется следующим образом:

- успешная проверка: +1,
- убийство **мафии/адвоката/журналиста/агента/маньяка/некроманта/киллера**: +2,
- убийство **вампира/демона**: +4,
- убийство **девки/хакера**: +1,
- убийство **мирного жителя**: -2,
- убийство **доктора/экстрасенса**: -4,
- убийство **бомжа**: -6.

При повешении комиссара Каттани всем мирным ролям (мирным, доктору, бомжу) начисляются деньги в зависимости от рейтинга, и, если он отрицательный, то они получают плюс к деньгам! Текущий рейтинг комиссара Каттани можно узнать по команде **!рейтинг**

Доктор

Цель доктора - избавиться от отрицательных ролей - **мафии, маньяка, некроманта и киллера**. Его союзники - **мирные жители, экстрасенс, Каттани и бомж**, а также - **Блейд**. Однако в начале игры ему не сообщается, кто они. У доктора отнимают деньги за повешенье и убийство передозировкой **Каттани, бомжа, экстрасенса и мирных**. На первом уровне доктор

выбирает игрока (может себя), и если этого игрока ночью один раз пытались убить, убийство не удастся, а доктору даются деньги. Если же игрока убивали дважды, то доктор лечит только одно из убийств!

На втором уровне у доктора появляется надзор. С помощью него док может не угадывая вылечить **одного** из тех, кого **мог бы вылечить обычным лечением** в соответствии со своим уровнем, но не вылечивает **СПИД**, убийство **вампиром**, проклятие **некроманта** и убийство **комиссаром Каттани**.

Доктор третьего уровня может вылечить прямую жертву отравления **маньяка**, не умирая самому (в том числе надзором).

Доктор четвертого уровня может лечить **СПИД**, проклятие **некроманта** и жертву **киллера** четвертого уровня, а также спасти от **вампиров**.

Если доктор лечит кого-то третий раз **подряд**, то “жертва” умирает от передозировки, и доктору даются или снимаются деньги в зависимости от роли жертвы.

Бомж

Бомж - напарник **Комиссара Каттани**. Они знают друг друга с начала игры. Бомж может пригласить любого игрока в **офис Каттани** на свой страх и риск! Цель бомжа - избавиться от **мафии, некроманта, киллера и маньяка**. У бомжа снимаются деньги за повешенье **мирных жителей, доктора, экстрасенса** и особенно много - за **Каттани**. Бомж, так же, как и **Каттани** может приглашать проверенных (и не только) в **офис Каттани** командой *!invite*, а также включить автоинвайт проверенных командой *!автоинвайт*. При включенном автоинвайте в офис автоматически приглашаются мирные роли, проверенные **Каттани** или **бомжом**. Однако, будьте осторожны, т.к. **журналист мафии** может испортить вам проверку, выдавая проверенного **мафиози** за другого!

Бомж первого уровня может узнать роль любого игрока.

Бомж второго уровня может попросить бота сообщить ему роль любого немирного игрока (выследить).

Третий уровень аналогичен второму, но уже без шанса проверить известных бомжу игроков (т.е. проверенных офисом и находящихся в офисе).

Бомж четвёртого уровня может выследить конкретную роль. Выследить нежить нельзя. Также, бомж четвертого уровня может превратиться в полноценного **комиссара Каттани** (обучение на нового Каттани будет удачно, если прежний Каттани мёртв).

Hint: Если при выслеживании сообщается, что по результатам разведки проверенный вами игрок - **мирный житель**, то это означает, что **журналист** подменил его документы, и проверенный находится в **логове мафии!**

Экстрасенс

Цель экстрасенса - избавиться от отрицательных ролей: **мафии, маньяка, некроманта и киллера**. Его союзники - **мирные жители, доктор, Каттани и бомж**, а также - **Блейд**. Однако, ему не сообщается, кто они. У экстрасенса отнимают деньги за похоронку **Каттани, бомжа, доктора и мирных**. Экстрасенс защищен от **отравлений маньяка** и от **демона**.

На первом уровне экстрасенс выбирает игрока, и днем ему выдается информация о том, спал ли выбранный игрок или нет. Если игрок спал, это означает, что это либо мирный, либо неходящий мафиози, либо пропустивший ход. Однако есть небольшая вероятность ошибки. На 1-ом уровне 20%, на 2-ом - 10%, на 3-ем - 5%, а на 4-ом уровне ошибки быть не может.

На втором уровне экстрасенс может вызывать духов, и они сообщат ему имя убийцы одного случайно выбранного из списка убитых.

Правила вызова духов следующие: - выдаётся информация только о последнем убийце, если жертва была в одну ночь заказана несколькими игроками; - если игрок был убит, оживлён некромантом, а потом снова убит, то будет выдана информация только о его последнем убийце после оживления; - если последний убийца - **вампир**, то его имя не раскрывается; - об упокоенной **Блейдом нежити** никакой информации получить уже нельзя;

Также, на втором уровне экстрасенс получает возможность явиться офису, после чего сообщение о том, кто он, появляется в офисе, а экстрасенс считается проверенным офисом.

На третьем уровне экстрасенс может отвлекать от проверок офиса. При этом **журналисту** при проверке любого из офиса покажется, что тот мирный, а вариант получения информации **агентом** отпадает. Более того, отвлечение полностью предотвращает *выслеживание журналиста!* Также, при вызове духов исключаются погибшие от рук положительных ролей (например, убитые **Каттани мафиози**).

На четвертом уровне при вызове духов экстрасенс может выбирать конкретного убитого (а не случайно).

Блейд

Цель Блейда - избавиться в первую очередь от нежити, но он играет на стороне мирных, поэтому должен повешениями избавляться от отрицательных ролей - **мафии, маньяка, некроманта и киллера**. Его союзники - **мирные, доктор, экстрасенс, Каттани и бомж**. Однако, за повешение любого (в том числе и союзников) Блейду не даются и не снимаются деньги, точно так же, как и за повешение самого Блейда.

Убить Блейда не может никто, кроме **вампира** 4-ого уровня.

Блейд не появляется в игре изначально, им становится **мирный житель**, получив третий уровень, ночью, но только в том случае, если в городе появилась дружественная некроманту **нежить - демон** или **вампиры**. Блейд за всю игру может быть только один!

Каждую ночь Блейд пытается “убить” одного из мертвецов, и если тот окажется **вампиром** или **демоном**, то умирает. При этом, если в городе нежити нет совсем, то Блейд ходить не может.

Блейд защищен от окаменений и проклятий **некроманта**, а также от **демона**. Блейд также невосприимчив к **СПИДу**.

Отрицательные роли

Для победы мирным жителям требуется убить или повесить всех этих персонажей.

Мафия и их союзники

Мафия - основная сила, противодействующая мирным. Цель - убить все роли, кроме союзных и остаться с союзниками в большинстве среди мирных. Все члены мафии с самого начала

игры знают друг друга и вместе сидят на своем вспомогательном канале. Каждый из них может пригласить любого игрока на свой вспомогательный канал командой *!invite*, на свой страх и риск!

Мафиози

Мафиози всегда (кроме случаев, когда играет совсем мало людей) несколько. Мафиози снимают деньги за убийство и повешенье других мафиози, **журналиста, адвоката и агента**.

На первом уровне мафиози может просто убивать любого игрока, кроме **маньяка**, конечно.

На втором - взрывать цель. При взрыве очень часто погибает еще одна случайная жертва. **Прямую** жертву взрыва нельзя вылечить.

На третьем уровне мафиози может наконец-то убить **маньяка**, если он не спрячется в логове.

А на четвертом уровне мафиози может взорвать атомную бомбу и сразу выиграть игру, убив всех, кроме своих союзников. Но, если **хакер** сделает *глобалхак* - умрет вся мафия!

Если мафиози убивает своего (другого мафиози, **адвоката, журналиста, агента**) - например, из-за заражения **хакера** или вмешательства **демона** - то его "рейтинг" становится отрицательным, и, если в дальнейшем его убьют свои же сообщники, то они получат немалый плюс!

Журналист мафии

Журналист - один из помощников **мафии**, который знает с самого начала игры **мафиози** и **адвоката** и сидит с ними на вспомогательном канале. Цель - убить все роли, кроме союзных, и остаться с союзниками в большинстве среди **мирных жителей**. Журналисту снимают деньги за повешенье **мафиози, адвоката и агента**. Также, он может приглашать и в логово.

На первом уровне журналист может узнать роль любого игрока.

Второй уровень аналогичен первому, но если в эту же ночь **бомж** или **Каттани** проверят любого **мафиози, адвоката, журналиста, агента** или другого члена логова, им выдастся роль проверенного

журналистом человека. И при включенном автоинвайте в **офис Каттани**, проверенный **мафиози** (в случае выдачи его за мирную роль) автоматически пригласится в офис!

На третьем уровне журналист может узнать, кто **Каттани** или **бомж**.

На четвертом уровне журналист узнаёт полный состав **офиса Каттани** с ролями, которые выдаются согласно информации офиса (т.е., например, роли непроверенных офисом выданы не будут).

Адвокат мафии

Адвокат - один из помощников мафии, который знает с самого начала игры **мафиози, журналиста и агента** и сидит с ними на вспомогательном канале. Цель - убить все роли, кроме союзных и остаться с союзниками в большинстве среди мирных. Адвокату снимают деньги за повешенье **мафиози, журналиста и агента**, даже если он не голосовал или голосовал против! Но при Линче адвокату их не снимают, даже если он голосовал за повешение союзника. Как и все мафиози, он может приглашать в логово.

Адвокат первого уровня может защитить любого игрока от повешенья, то есть, если защищенного пытаются повесить, повешенье обламывается, а адвокату дают много денег.

На втором уровне адвокат может подставить любого игрока, и если днем попытаются повесить какого-нибудь **мафиози, журналиста, адвоката** или другого члена логова, то будет повешен подставленный.

Адвоката третьего уровня невозможно повесить.

Четвертый уровень аналогичен второму, но целью “подставы” может быть не игрок, а конкретная роль.

Агент мафии

Агент - один из помощников мафии, который знает с самого начала игры **мафиози, журналиста и адвоката** и сидит с ними на вспомогательном канале. Цель - убить все роли, кроме союзных и остаться с союзниками в большинстве среди мирных. Агенту снимают деньги за повешенье **мафиози, журналиста и адвоката**. Как и все мафиози, он может приглашать в логово.

На первом уровне агент может следить за кем-то (в первую очередь, за союзником, но может и за другим, особенно учитывая, что цель слежки может отобразиться на общем канале при успехе). При этом, если цель пытаются убить/проверить/соблазнить/взломать/вылечить/окаменить/отравить и т.д., то может произойти один из вариантов:

1. Агент не дает тому, кто покушался на его цель выполнить свою работу и убивает его;
2. Агент не дает покушавшемуся выполнить свою работу и узнает его ник;
3. Агент просто не дает покушавшемуся выполнить свою работу;
4. Агент узнает ник того, кто покушался, но тот все равно делает свое дело;
5. Агент ничего не сможет сделать, но ник цели агента все равно покажется на канале.

Если на цель не покушались, то на канал не выводится никакой полезной информации. Вероятность “более сильного” варианта воздействия агента повышается с его уровнем. Так, на 1-ом уровне агента вероятность убить покушавшегося - 5%, а на 4-ом - 40%.

Агент второго уровня может попытаться завербовать **проверенную** нейтральную роль:

маньяка, киллера, девку, хакера (но не **некрманта**). При успехе цели вербовки вначале дня выдается запрос на согласие, и если она успеет до показа хода агента ввести команду **!union**, то она вербует. В противном же случае - агент ее убивает, получая обычные деньги за убийство. Вербовка возможна только, если жив хотя бы один мафиози, и при смерти всех мафиози, все завербованные “освобождаются”. Завербованная роль приглашается в логово мафии и может победить вместе с мафией. Также, завербованный не может убить/взломать/соблазнить членов логова, а за убийство завербованного **маньяка/киллера** мафия будет получать половину денег.

На третьем уровне агент может делать патруль, который аналогичен слежением за всем логовом одновременно. Но вероятности всех вариантов при этом уменьшаются в 2 раза.

Агент четвертого уровня может вербовать роль по ее имени (т.е. даже непроверенную и не зная ника): **маньяк, хакер, девка, киллер**.

Агент может защитить от нежити только начиная с 3-его уровня!

Злодеи-одиночки

Эти игроки не входят в состав мафии и играют сами за себя.

Маньяк

Цель маньяка проста - убить всех. У него нет напарников и все обычно за то, чтобы его убить или повесить. Но у маньяка есть своего рода защита - если его пытается убить кто-то, не достигший определенного уровня - убийство не проходит, а попытка убийства маньяка **комиссаром** оканчивается плачевно для самого **комиссара**. У маньяка не снимают денег за убийство и повешенье (только прибавляют). На первом уровне маньяк может убить любого человека. На втором появляется возможность отравления Новичком. Оно аналогично убийству, но любой, выбравший своей целью того-же игрока (включая **доктора**, не достигшего определенного уровня), умирает сам. **Некроманта** и **экстрасенса** невозможно убить прямым отравлением. Косвенную жертву отравления (т.е. того, кто заказал ночью отравленного) невозможно вылечить!

На третьем уровне маньяк может “засесть в свое логово” и каждый, кто захочет что-нибудь с ним в эту ночь сделать, умрет сам, не причиняя маньяку никакого вреда. Исключение - **киллер** 3-4 уровня, **девка**, **демон**, **привидение**, а также **вампиры**, если у маньяка нет 4 уровня. Маньяка четвертого уровня невозможно повесить, кроме как Линчем.

Hint: Несмотря на то, что маньяк является отрицательной ролью, очень часто его стоит оставить в живых, чтобы он помог расправиться с **мафией**, если тех осталось довольно много!

Киллер

Киллер играет сам за себя. Его задача - убить всех в городе. Киллеру не снимают денег за повешенье и убийство (только прибавляют).

Киллер - особая роль. Начиная со второй ночи, каждый раз когда бот об этом сообщит, любой игрок может заказать киллеру убийство любого игрока командой **!киллер <сумма>**. Список заказов выдается киллеру в начале ночи. В случае, если киллер убивает заказанного, ему добавляется сумма заказа на счет текущей игры, а с заказавшего - снимается.

На первом уровне киллер может просто убить любого игрока.

На втором уровне киллера не может убить роль, не достигшая уровня 3.

Киллер третьего уровня пробивает своим выстрелом защиту **маньяка, Каттани и агента**.

На киллера четвертого уровня не действует **СПИД**, проклятия некроманта и **вторичные** отравления маньяка, его жертву не может вылечить **доктор**, не достигший 4-ого уровня, и киллера нельзя повесить, кроме как Линчем. Киллера 4-ого уровня невозможно убить, если убийца сам не имеет 4 уровень (это относится и к **вампирам**).

Hint: Несмотря на то, что киллер является отрицательной ролью, очень часто его стоит оставить в живых, чтобы он помог расправиться с мафией, если тех осталось довольно много!

Нейтральные роли

Эти роли играют сами за себя, а для победы мирных убивать их не обязательно.

Девка

Девка - роль, играющая сама за себя. Ее задача - набрать за игру определенное кол-во денег, в зависимости от числа игроков. Сколько именно, можно узнать, введя команду *!уровни*. Девке не дают и не снимают денег за повешенье. За убийство и повешенье девки денег тоже никому не дают.

На первом уровне девка может провести ночь с любым игроком, крадя у него деньги в зависимости от его роли. Если жертвой девки был человек с ролью, в эту ночь он не может ходить. На общий канал выдается сообщение о том, что девка спала с какой-то ролью, **но ник роли не указывается**.

Второй уровень аналогичен первому, но цель при этом заражается **СПИДом** и умирает через одну ночь следующим за ней утром. От **СПИДа** может вылечить **доктор** 4-го уровня. Ещё, любой игрок в любую ночь может купить презерватив командой *! презерватив*, который спасет от возможного заражения в эту ночь.

На первых двух уровнях заказ девки обламывается, если ее цель выбирала в качестве цели ее саму, на третьем же уровне заказ не обламывается.

На четвертом уровне девка устраивает “групповуху”, и все заказы в эту ночь обламываются, правда кражи не происходит (хотя девка все равно получает деньги за ход). *Групповуха никак не может быть предотвращена!*

Хакер

Хакер - роль, играющая сама за себя. Его задача - набрать за игру определенное количество денег, в зависимости от числа игроков. Хакеру не дают и не снимают денег за повешенье. На первом уровне хакер может проверить любого человека, “украсть” у него деньги. При этом на канал показываются **ник и роль** проверенного.

Второй уровень аналогичен первому, но на канал выдается случайная роль жертвы, а хакеру в приват - настоящая. При этом не исключен вариант совпадения подложной и настоящей ролей.

Третий уровень также аналогичен первому, но заказ жертвы (если он был) становится случайным, при этом случайной жертвой не может стать хакер.

На четвертом уровне у хакера появляется “глобалхак”, при использовании которого все заказы за ночь становятся случайными (за исключением глобальных заказов, т.е. без конкретной жертвы, а также заказов, целью которых была роль). На заказы вампиров, Блейда, а также на поднятие нежити **некрмантом** и вызов духов экстрасенсом глобалхак не действует. Однако, он действует на **демона**, делая заказ контролируемого им игрока так же случайным.

Если атомная бомба мафии и глобалхак были использованы в одну и ту же ночь, от бомбы умирают мафиози!

За дезинформацию и заражение вирусом (возможности второго и третьего уровней) хакеру начисляются дополнительные деньги.

Некромант

Некромант - роль, играющая сама за себя. Его задача - убить всех или “зомбировать город” (см. ниже). Некромант всегда защищен от **отравлений маньяка**. Также, при проверке некроманта проверяющему пишется, что он **мирный житель**, если проверяющий ниже 3-его уровня. **Агент мафии** ниже 3 уровня проверить некроманта никак не может. Некроманту не снимают денег за повешенье и убийство (только прибавляют). Некромант также имеет свой дополнительный канал - кладбище, на который приглашается в дальнейшем оживленная им **нежить**. Однако, других игроков пригласить туда нельзя. Если в игре появляется **привидение**, то некроманту сообщается, кто это. Общаться с **призраком**, как с другой нежитью, некромант не может, однако может использовать эту информацию в своих целях.

На первом уровне некромант может “превратить в камень” любого игрока. На канал выдается **роль, но не ник** замороженного, а самому игроку в приват - что его заморозили. Превращенный не может голосовать на следующий день и ходить на следующую ночь.

На втором уровне некромант может проклинать жертву. Проклятие аналогично окаменению, но, во-первых, на канал сообщается ник, а не роль проклятого, и, во-вторых, в начале следующего дня игрок умирает. Однако, до начала ночи проклятый имеет возможность за определённую сумму заказать в церкви молитву командой !молитва, снять проклятие и даже сходить в следующую ночь! Также, на втором уровне некромант может из мертвых оживлять **нежить**, которая становится либо **вампиром**, либо **демоном** (случайно). При этом, больше одного **демона** за игру быть не может. Оживленная **нежить** в дальнейшем играет в союзе с некромантом.

На третьем уровне некромант может воскресить любого игрока, который после смерти не ушел с канала. При этом воскрешать того, кто стал **нежитью**, нельзя. При воскрешении Блейда тот становится обычным мирным жителем. То же самое происходит с **Каттани**, если после его смерти **Бомж** 4 уровня успел стать другим **комиссаром**. В начале ночи выдается список всех умерших с их ролями. Этот список можно вызвать в любой момент командой **!dead**.

Некромант четвертого уровня может совершить попытку **зомбирования города**. Это занимает два хода. На первую ночь на канал выдается сообщение, что некромант начал зомбировать город. Чтобы закончить зомбирование, некроманту надо **дожить до следующего дня**. В этом случае игра сразу заканчивается победой некроманта. Однако, если **девка** спала с некромантом (или устраивала *групповуху*) тогда ночь, когда должно было закончиться зомбирование, сдвигается на следующую ночь.

Нежить

Нежитью могут стать только убитые игроки.

Союзная некроманту нежить

Вампиры

Цель вампиров - добиться победы **некроманта**, или же смерти абсолютно всех в городе. Вампиры появляются в результате оживления нежити **некроманта**. Вампиры приглашаются на **кладбище** и являются союзниками **некроманта**. Вампир - это мертвый игрок без войса, и никто из игроков не знает, кто вампиры и сколько их. Хотя вампиры и могут использовать команду **!voice** (на любом уровне), но только ночью. Бот не ждет хода вампиров и не может их убить за просыпание, и они не могут заменяться, поэтому они могут пропускать ход неограниченное количество раз и должны успевать ходить до того, как пойдет последняя роль. Каждую ночь вампир кусает кого-то и при успехе жертва умирает и получает шанс стать вампиром, который повышается с уровнем того, кто кусает (начиная с 3-его уровня, это 100%). Правда, реально покусанный становится вампиром только с наступлением ночи. Вампиры ходят не по очереди, а одновременно, т.е. покусанных за одну ночь может быть несколько! Убить **Блейда** вампир может только на 4-ом уровне, а если он попытается сделать это на 3-ем, то только умрет сам. Непосредственно убить вампира может только **Блейд** или **Каттани** 4-ого уровня. Каждую ночь жители могут покупать крест командой **!cross**, который защитит их от одного вампира, которые нападут на него. При этом за каждую успешную защиту он получит деньги. Командой **!silver** можно купить пистолет с серебряными пулями, который стоит дороже, но убивает одного напавшего вампира и дает гораздо больше денег за успех.

Демон

Цель демона - добиться победы **некрманта**, или же смерти абсолютно всех в городе. Демон появляется в результате оживления нежити **некрманта**. Демон приглашается на **кладбище** и является союзником **некрманта**. Демон - это мертвый игрок без войса, и никто из игроков не знает, кто демон. За игру может быть только один демон. Хотя демон и может использовать команду **!voice** (на любом уровне), но только ночью. Бот не ждет хода демона и не может его убить за просыпание, и он не может заменяться, поэтому он может пропускать ход неограниченное количество раз и должен успевать ходить до того, как пойдет последняя роль.

Каждую ночь демон вселяется в кого-то, сразу же узнает его роль и выполняет за него все действия, если тот должен ходить в эту ночь. При этом демон получает возможность убить и союзников того, в кого вселяется! Спасти от демона может только крест. Также, при вселении демон переводит себе все деньги, которые получает его жертва в эту ночь (включая деньги за выживание), однако деньги, идущие в минус, идут в минус именно жертве, но не демону. От демона может спасти только крест, который жители могут покупать крест командой **!cross**. Демон не может вселяться в **некрманта**, **Блейда** или **экстрасенса**. Получив четвертый уровень, демон получает возможность неограниченно напускать на город тьму, что приводит к отсутствию фазы голосования. Это легко может привести **некрманта** к победе.

Нейтральная нежить

Привидение

Привидение, хотя и похоже во многом на остальную нежить, играет само за себя и не оживляется **некрмантом**, хотя при появлении привидения **некрмант** узнает, кто оно. Привидением может стать любой игрок с вероятностью 20%, если его убьют, и в самом начале игры в игре было не менее 17 человек. Бот никак не показывает, что в игре есть привидение. Но привидение за игру может быть только одно.

Привидение не может победить, и его единственная цель - найти и уничтожить своего убийцу, после чего оно получает много денег и успокаивается (умирает). Привидение также

автоматически успокаивается, если его убийца умирает другим путем. Если привидение нападает не на убийцу, то ничего ему не делает.

Убийцей считается только тот, из-за кого привидение, когда оно еще было живым, рассталось с жизнью (т.е. потеряло войс). Это может быть **маньяк, мафиози, комиссар, доктор, девка, агент, киллер, некромант.**

Спасти от привидения могут только охотники за привидениями, которых можно вызвать каждую ночь командой **!ghostbusters**. Только один из игроков может вызвать их в каждую конкретную ночь! Т.е. они не могут быть одновременно в двух разных местах. Если на того, кто вызвал охотников, нападает привидение, то, даже если не он - его убийца, охотники убивают привидение и не дают ему причинить никакого вреда.