



ОСОБЫЕ РОЛИ В ИГРЕ

ПОВЕЛИТЕЛИ ВАМПИРОВ

В игре может быть только один **повелитель вампиров**. Мы рекомендуем всегда играть с повелителем (за исключением игры вшестером).

Все повелители действуют на закате сразу после того, как охотники нанесли удар.

Игроки могут не знать, какой именно повелитель играет в данной партии. Читайте об этом подробно в главе правил «**Как выбрать роли для игры**».

Наиболее сильные повелители — король и князь. Мы рекомендуем играть с графом на этапе, когда вы осваиваете игру, а также в случае, если вы решили использовать минимум особых ролей.

Король



На закате либо убивает одного игрока, либо узнаёт тип его персонажа.

На закате ведущий объявляет: «**Повелитель выбирает свою цель**». Король открывает глаза и решает, кого он хочет проверить или убить. Для проверки он просто показывает на игрока пальцем, для убийства — как бы хватая его когтями. Если выбрана проверка, то ведущий показывает королю карточку с типом персонажа выбранного игрока (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник или оборотень).

Король обязан применить одну из двух своих способностей. Король может проверять одного и того же игрока сколько угодно раз.

Когда действие короля завершено, ведущий сообщает: «**Повелитель скрылся**».

Князь



На закате узнаёт тип персонажа другого игрока. Выбранный игрок не может быть убит до наступления ночи, если он вампир.

На закате ведущий объявляет: «**Повелитель выбирает свою цель**». Князь открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий показывает князю карточку с типом персонажа выбранного игрока (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник или оборотень). Затем ведущий говорит: «**Повелитель скрылся**».

Если проверяемый игрок оказался вампиром, то он никаким образом не может быть убит до наступления следующей ночи. Князь предоставит защиту любому игроку, которого при проверке сочтёт вампиром, включая хитрую кихуну.

Князь не может проверять одного и того же игрока два раза подряд*. Князь не может проверять сам себя.

Граф



Роль повелителя: на закате узнаёт тип персонажа другого игрока.

Роль особого вампира: на закате пробуждается вместе с повелителем и наблюдает. Если повелитель убит или казнён, сам становится повелителем.

Граф в роли повелителя:

На закате ведущий объявляет: «**Повелитель выбирает свою цель**». Граф открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает графу карточку с типом персонажа выбранного игрока (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник или оборотень). Затем ведущий говорит: «**Повелитель скрылся**».

Граф в роли особого вампира:

Граф может начинать игру не как повелитель, а как особый вампир. В этом случае его способность — просыпаться каждый раз, когда вызывают повелителя. Граф просто наблюдает за действиями повелителя, никак не вмешиваясь.

Если повелитель убит или казнён, граф становится повелителем сам. Его роль описана выше, в параграфе «Граф в роли повелителя». Начиная со следующего светлого времени суток он может узнавать тип персонажа выбранного игрока, но не приобретает иных особых свойств, которые были у прежнего повелителя.

* «Нельзя что-либо сделать два раза подряд» здесь и далее означает, что одна и та же способность может быть применена к одному игроку сколько угодно раз, но не подряд. Например, можно применить способность на первый и третий день, но нельзя на второй и третий дни.



ОСОБЫЕ ВАМПИРЫ

Ламия



На рассвете либо навещает другого игрока, либо приглашает к себе. Оба выживут при попытке убийства, если их не застанут. Оба погибнут, если будут застигнуты вместе.

На рассвете ведущий объявляет: «**Ламия решает, кого она навестит или же кого пригласит в гости**». Ламия открывает глаза и указывает на симпатичного ей игрока. Далее она показывает либо ещё раз на него, либо на себя, тем самым обозначая, к кому она сегодня отправится вместе с избранным ею игроком. Затем ведущий сообщает: «**Ламия скрылась**».

Если выбранный игрок гостит у ламии и его попытаются убить, он останется жив. Аналогично этому, если ламия проводит день у выбранного игрока и ее попытаются убить, покушение сорвётся — убийцы её не найдут, её спальный гроб пуст.

Но если убийцы придут туда, где находятся оба, то расправы не миновать никому. Например, если выбранный ламией игрок гостит у ламии и убийцы (или убийца) придут к ней домой, они уничтожат сразу обоих. Охотники днём также не могут чувствовать себя в безопасности. Если охотники пришли убивать ламию, а та пригласила в гости кого-то из охотников, этот охотник погибнет вместе с ней. Его собратья врываются в логово ламии с коломётами наперевес и, не разбирая, кто перед ними, учиняют расправу... Или, возможно, они заранее подожгли длинный шнур, ведущий к бочке, начинённой чесноком и порохом.

Ламия может выбирать одного и того же игрока сколько угодно раз подряд. Ламия не может выбирать саму себя (т. е. не может на целый день остаться в одиночестве).

Если последние двое выживших — ламия и охотник либо оборотень, победа присуждается охотнику/оборотню.

Новообращённый



Днём притворяется одним из охотников. Если убит охотниками, то на следующий день охотники вправе совершить два убийства вместо одного. Ведущий вызывает новообращённого вампира только один раз — в день знакомства. «**Новообращённый пробуждается...**» — «**Новообращённый скрылся**».

Всякий раз, когда ведущий днём объявляет, что охотники выбирают себе жертву (а также во время дня знакомства), новообращённый также открывает глаза и ведёт себя как охотник.

Новообращённый не должен никому говорить правду о том, какая у него роль. И он не может прямо называть, кто из игроков — охотники. Например, ночью он не может сказать, что «я новообращённый, а вот он и он — охотники, и пусть меня убьют, но теперь вы знаете!»

Если настоящие охотники вычислят новообращённого (например, по его голосованию), они могут убить его днём, проголосовав большинством голосов. Если новообращённый убит охотниками, то с наступлением ночи ведущий не только вскрывает карту новообращённого, но и объявляет: «**Новообращённый уничтожен охотниками. Поэтому завтра охотники вправе выбрать сразу две жертвы**».

При проверке новообращённый показывается как вампир. В том числе и разведчице.

Роль новообращённого не подвержена влиянию монаха и ундины. Сколько за него ни молись, он новообращённым быть не перестанет.

Очевидно, что если среди охотников остались только один настоящий охотник и новообращённый, то новообращённый охотник не страшен. Вместе с тем, если охотник и новообращённый — последние из выживших, то победа присуждается охотникам!

Новообращённый — крайне неординарная роль, требующая филигранного отыгрыша. Рекомендуется только для опытных игроков. Не рекомендуется ставить новообращённого в одной партии с красоткой.

Королева



На рассвете выбирает одного игрока. Этот игрок защищён и не может быть убит до наступления ночи.

На рассвете ведущий объявляет: «**Королева решает, кого взять под защиту**». Она открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «**Королева скрылась**».

Если до наступления ночи выбранный королевой игрок должен быть убит, он не погибает. Даже если на его жизнь совершено несколько покушений. Королева может защищать саму себя. Однако королева не может защищать два раза подряд одного и того же игрока.

Невеста



На закате выбирает одного игрока. Если это повелитель, узнаёт его роль. Может отдать свою жизнь за повелителя, если выяснила его личность.

На закате ведущий объявляет: «**Невеста ищет повелителя**». Она открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий кивает, если это повелитель вампиров, и отрицательно качает головой, если это не он. Затем ведущий говорит: «**Невеста скрылась**».

Даже если невеста уже нашла повелителя, ведущий продолжает вызывать её, произнося те же фразы.

Если днём кто-либо вознамерился убить повелителя, а невеста к этому моменту уже успела выяснить его личность, ведущий жестами объясняет невесте, что повелителю жить осталось до конца дня. Если невеста решает отдать жизнь за повелителя, она показывает это жестами. В таком случае повелитель останется жив, а вместо него погибнет невеста. В случае если какой-либо игрок защитит невесту, то она останется жива.

В случае если на повелителя совершено покушение, но невеста ещё не выяснила его личность, она не сможет отдать за него жизнь. Но если невеста найдёт повелителя ровно в тот же день, когда на него совершено покушение, то она сможет пожертвовать собой. Лучше поздно, чем никогда!

Если граф выступает в роли особого вампира, невеста не сможет найти его, пока он сам не сделается повелителем.

Дампир



На закате выбирает игрока. Если выбранного игрока убили или пытались убить, узнаёт убийцу или одного из убийц.

На закате ведущий объявляет: «**Дампир сообщает, за кем он сегодня следил**». Тот открывает глаза и указывает на одного из игроков. Если проверяемого игрока убили или пытались убить, ведущий показывает дампиру убийцу (или неудавшегося убийцу). Ведущий не сообщает дампиру тип персонажа убийцы.

Если игрок, проверяемого дампиром, пытались убить два и более раз, ведущий покажет первого, кто совершал покушение. Если игрока, проверяемого дампиром, убили или пытались убить несколько охотников, то ведущий показывает дампиру ближайшего от него охотника по часовой стрелке.

Затем ведущий говорит: «**Дампир скрылся**».

Ревенант



На закате выбирает двух других игроков, чтобы узнать, одинаковые у них типы персонажей или разные.

На закате ведущий объявляет: «**Ревенант приступает к анализу**». Тот открывает глаза и указывает на двух игроков, которых хочет проверить. Ведущий жестами показывает ревенанту, одинаковые у этих игроков типы персонажей или разные. Когда действие ревенанта завершено, ведущий говорит: «**Ревенант скрылся**».

Ревенант может «почувствовать» четыре типа персонажей: вампир, особый вампир (включая повелителя), охотник (включая особых охотников), оборотень. Другими словами, вампир и особый вампир покажутся ревенанту как разные типы персонажей. Но повелитель и особый вампир для ревенанта имеют одинаковый тип персонажа.

Ревенант не может указывать на себя при сравнении типов персонажей.

Упырь



Может быть убит только со второй попытки. У живучего упыря две жизни. Если упырь впервые за игру стал целью убийства, то он остаётся жив. Второго покушения раненый упырь уже не переживёт.

На закате ведущий объявляет: «**Упырь выбирается на поверхность**». Тот открывает глаза. Ведущий показывает упырю, сколько жизней у него осталось: два пальца — две жизни, один палец — только одна, скрещённые руки — нисколько. После этого ведущий говорит: «**Упырь скрылся**».

Если упырь защищён (ламией, королевой или князем), считается, что покушение сорвалось. У упыря остаётся столько жизней, сколько было.

Роль упыря не подвержена молитве монаха. Способность упыря не распространяется на ночную казнь.

Носферату



На закате может убить одного игрока. На закате ведущий объявляет: «**Носферату выбирает свою жертву**». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого решил уничтожить. Затем ведущий говорит: «**Носферату скрылся**». Носферату может отказаться от убийства. Для этого игрок любым способом показывает ведущему, что ничего не предпринимает сегодня.

Банши



Выбирает игрока на закате. Выбранный игрок проживёт ещё сутки и умрёт с наступлением новой ночи. Ведущий сообщает об этом игроку. На закате ведущий объявляет: «**Банши поёт погребальную песню**». Она открывает глаза и указывает на игрока, которому суждено умереть. Затем ведущий говорит: «**Банши скрылась**». Как только банши заснула, ведущий обходит игроков и слегка хлопает по плечу выбранного банши игрока. Этот игрок проживёт ещё сутки и умрёт с наступлением ночи. Он может быть спасён только на следующий день, если его защитят князь или королева. Королева составляет идеальную пару при подборе ролей для игры с банши. Дампир узнаёт, что банши приходила петь погребальную песню к жилищу игрока. Невеста не сможет отдать жизнь для спасения повелителя, если он стал жертвой банши. Действия ламии никак не влияют на способность банши. Упырь лишается только одной жизни, если банши пропела ему погребальную песню. Банши не может петь дважды подряд одному и тому же игроку.

Ундина



Выбирает игрока на рассвете. До наступления ночи выбранный игрок не может пользоваться своими способностями. На рассвете ведущий объявляет: «**Ундина наносит призрачный удар**». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого лишает жизненных сил в этот день. Затем ведущий говорит: «**Ундина скрылась**». Выбранный игрок не пользуется своими способностями до наступления ночи. Ведущий вызывает этого игрока, как обычно, показывает ему скрещённые руки и отправляет обратно в сон. Если выбран охотник, он лишается голоса на дневной сходке охотников (ведущий покажет этому игроку скрещённые руки). Если же это был единственный охотник, то он никого не убьёт в этот день. В случае если в игре участвуют сразу два клана убийц — охотники и варги — и ундина выбирает главу одного из кланов, весь клан в этот день никого не убивает. Невеста не сможет отдать жизнь за повелителя в тот день, если она была атакована ундиной. Ундина не показывает себя дампиру, даже если он следил за её жертвой. У игроков, атакованных ундиной, продолжают действовать пассивные способности. Например, у упыря по-прежнему две жизни. Кицунэ при проверке показывается как вампир. Ундина не может атаковать дважды подряд одного и того же игрока.

ОСОБЫЕ ОХОТНИКИ

Монах



Выбирает игрока на рассвете. До наступления ночи выбранный игрок не может пользоваться своими способностями. На рассвете ведущий объявляет: «**Монах читает утреннюю молитву**». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей. Затем ведущий говорит: «**Монах скрылся**». Выбранный игрок не пользуется своими способностями до наступления ночи. Ведущий вызывает этого игрока, как обычно, и показывает ему скрещённые руки. Затем он отправляет этого игрока обратно в сон.

Очищающая от скверны молитва монаха имеет свои пределы. Его молитва не оказывает влияния на новообращённого и упыря (т. к. у них пассивные способности). Но действует на всех остальных, в том числе на оборотня.

Монах не может два раза подряд выбирать одного и того же игрока. В целом способности монаха аналогичны способностям ундины.

Главарь



Обладает решающим голосом на дневном голосовании среди охотников. Во время первого знакомства охотников, ведущий говорит: «**Главарь, назовитесь!**» Игрок, у которого роль главаря, молча поднимает руку. Тогда ведущий объявляет: «**Охотники! Вот ваш главарь. Его голос — решающий!**» При этом ведущий должен стараться говорить так, чтобы не выдать место главаря за столом направлением своего голоса. Если игра происходит с временным ведущим, то он не вызывает главаря. Это сделает постоянный ведущий во второй день знакомства.

Во время дневного голосования за выбор жертвы голос главаря становится решающим при равенстве голосов между охотниками.

Разведчица



На закате узнаёт тип персонажа одного игрока. Поймёт, если это повелитель. На закате ведущий объявляет: «**Разведчица сообщает, за кем следила сегодня**». Разведчица открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает карточку с типом персонажа игрока (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник, оборотень). Если этот игрок — повелитель, то ведущий в дополнение к карточке особого вампира показывает большой палец вверх и убеждается, что разведчица правильно истолковала его жест. Затем ведущий говорит: «**Разведчица скрылась**».

Красотка



На закате выбирает одного игрока. Выбранный игрок не может голосовать этой ночью. На закате ведущий объявляет: «**Красотка выбирает цель для своих чар**». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить права голоса. Ведущий говорит: «**Красотка скрылась**». С наступлением ночи ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать. Ведущий прямо сообщает, что это происходит благодаря чарам красотки. Во время голосования очарованный игрок не голосует ни за, ни против. Тем не менее он вправе участвовать в обсуждении и может быть казнён. Способность красотки действует на всех без исключения персонажей, включая её саму. Она может выбрать саму себя, чтобы запутать вампиров. Красотка не может два раза подряд выбирать одного и того же игрока.

ОБОРОТНИ

Оборотень — это третья сторона в игре, играющая сама за себя. Оборотень побеждает в том случае, если все игроки, кроме него, убиты.

Вервольф — классический кровожадный оборотень. Сыграть за кицунэ станет интересным испытанием для опытных игроков.

Вервольф



На закате может убить одного игрока. На закате ведущий объявляет: «**Вервольф выходит на охоту**». Он открывает глаза и указывает на того, кого хочет убить. Затем ведущий говорит: «**Вервольф скрылся**». Ночью в городке, скорее всего, станет одним трупом больше. Вервольф может отказаться от убийства. Для этого игрок любым способом показывает ведущему, что сегодня кровопролития не будет.

Кицунэ



При проверке показывается как обычный вампир. Может убить одного игрока на закате, если все охотники уничтожены. При любых проверках типа персонажа кицунэ ведущий показывает карточку обычного вампира. Как только все охотники уничтожены, кицунэ начинает действовать как оборотень-убийца. С наступлением ночи ведущий объявляет: «**Все охотники уничтожены, и хитрая кицунэ теперь будет охотиться каждый день, не опасаясь охотников**». С этого момента на закате ведущий объявляет: «**Кицунэ ищет свою жертву**». Кицунэ открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет убить. Затем ведущий говорит: «**Кицунэ скрылась**». Ночью вампиры узнают, кто из них пал жертвой девятихвостой лисицы кицунэ.

Игроки могут не знать, кто из оборотней в игре, пока кицунэ не начнёт убивать. В таком случае на закате ведущий вызывает оборотня, но не говорит, вервольф это или кицунэ. Если оборотень — кицунэ, то она ничего не делает, пока охотники живы. Когда охотники уничтожены, ведущий с наступлением ночи сообщает об этом всем игрокам, произнося указанную выше фразу. Это — сигнал для кицунэ, которая с наступлением следующего дня начнёт убивать.

ВАРГИ

Варги — клан молодых, современно мыслящих волков-оборотней, объединившихся ради весёлой забавы — оторвать головы вампирам! Правда, кроме кровососов, на их пути встали ещё и охотники. Что ж, тем веселее будет!

Клан варгов разумно вводит, если играет от 20 человек. Варгов и охотников в игре должно быть поровну. При игре с двумя кланами должны участвовать главарь охотников и вожак варгов.

Как играть с варгами

Для варгов действуют те же правила, что и для охотников. Днём ведущий будит сначала варгов, потом охотников.

При проверке варги показываются как оборотни. Меняются типы персонажей, показываемые при проверках. Ведущий использует только четыре карточки вместо пяти: вампир, особый вампир, охотник и оборотень.

Охотники не могут убить вожака варгов, а варги не могут убить главаря охотников. Вервольф и кицунэ с презрением смотрят на молодца, которая возомнила о себе невесте что, и не объединяются с варгами.

Некоторые карты варгов имеют особые способности. Вы можете использовать их как обычных варгов или использовать указанные способности. Договоритесь до начала игры, будут ли применяться способности варгов.

Клан варгов побеждает по тем же правилам, что и клан охотников. То есть перебив всех. В случае победы каждый игрок-варг зарабатывает 2 очка. Если в конце игры остаются в живых только лидеры двух кланов, то победителей нет и очков никто не получает.

Вожак варгов



Единолично решает, кто будет съеден варгами сегодня. Во время первого знакомства охотников ведущий вопрошает: «**Вожак варгов, назовитесь!**» Игрок, у которого роль вожака варгов, молча поднимает руку. Тогда ведущий провозглашает: «**Варги! Вот ваш вожак. Повинуйтесь ему!**» При этом ведущий должен стараться говорить так, чтобы не выдать место вожака варгов за столом направлением своего голоса. Вожак варгов, в отличие от главаря охотников, сам выбирает жертву на дневном голосовании. Вожак варгов волен прислушиваться к мнению других варгов или решать единолично. Но если вожак варгов погибает, дальше оставшиеся варги определяют жертву обычным голосованием, как и охотники. Если игра происходит с временным ведущим, то он не вызывает вожака варгов. Это сделает постоянный ведущий во второй день знакомства.

Лукавый варг

В роли обычного варга: алчет весёлого пира. На стол подают охотников и вампиров!

В роли лукавого варга: при проверке показывается как вампир.

Обман распространяется на всех проверяющих, в том числе на ревенанта и на разведчицу.

Мстительный варг

В роли обычного варга: алчет весёлого пира.

На стол подают охотников и вампиров!

В роли мстительного варга: на закате ищет повелителя. Если найдёт, то погибает вместе с ним.

Повелителя не может спасти никто, кроме невесты. Королева не может защитить повелителя от мстительного варга.

Парализующий варг

В роли обычного варга: алчет весёлого пира. На стол подают охотников и вампиров!

В роли парализующего варга: выбирает игрока на рассвете. До следующего рассвета выбранный игрок теряет способности и право голоса на ночном голосовании.

Парализующий варг объединяет в себе способности монаха и красотки одновременно. Рекомендуется использовать парализующего варга только в случае, если на стороне охотников и вампиров — сильные наборы ролей.

Каверзный варг

В роли обычного варга: алчет весёлого пира. На стол подают охотников и вампиров!

В роли каверзного варга: выбирает игрока на рассвете. Выбранный игрок в этот день при проверке показывается как оборотень.

Чем больше проверяющих ролей в игре, тем больше хаоса привнесит каверзный варг. Каверзный варг не может два раза подряд выбирать одного и того же игрока.

Порядок вызова ролей при игре с варгами

Рассвет: Монах ➔ Ламия ➔ Ундина ➔ Парализующий варг ➔ Королева

День: варги, затем охотники

Закат: Повелитель вампиров ➔ Носферату ➔ Мстительный варг ➔ Оборотень ➔ Невеста ➔ Банши ➔ Дампир ➔ Разведчица ➔ Ревенант ➔ Упырь ➔ Красотка

