**Отрицательные персонажи.**
**Зло\_1:**
**Клан Мафии (4 человека):**
Знают друг друга с самого начала, могут убить (стреляют) только одного жителя за ночь.
Кто-то один отправляет мэру ночное действие. Если несколько мафиози прислали ведущему действия, то принимается только самое первое.

**Бабочка (Девочка):**
Спит с выбранной целью из-за чего блокирует её ночные действия.
Заражает персонажа вирусом. В случае, если в следующую ночь зараженного не лечат – он умирает (но заражённый ещё успевает сделать ход в эту ночь).
Не знает никого.

**Зло\_2:**

**Клан Якудзы (4 человека):**

Знают друг друга с самого начала, могут убить (стреляют) только одного жителя за ночь.
Кто-то один отправляет мэру ночное действие. Если несколько мафиози прислали ведущему действия, то принимается только самое первое.

**Камикадзе:**
Нацелен только на поиск комиссара. Если его выбор попадает на комиссара - погибает вместе с ним.
Не знает никого.

**Нейтральный:**
**Маньяк:**
Убивает (режет) 1 человека за ночь.
Не знает никого.

**Очередность ходов.**
Бабочка, Священник, Комиссар, Камикадзе, Маньяк, Якудза, Мафия, Сержант, Свидетель, Врач, Журналист.

**Условия победы:**
**Добро** побеждает в случае смерти всех участников сторон Зла и Маньяка
**Зло\_1** побеждает в случае гибели Якудзы, Камикадзе, Маньяка, Комиссара, Сержанта, Врача, Священника, Свидетеля. Журналист и обычные мирные могут остаться в живых.

**Зло\_2** побеждает в случае гибели Мафии, Бабочки, Маньяка, Комиссара, Сержанта, Врача, Священника, Свидетеля. Журналист и обычные мирные могут остаться в живых.

**Нейтральный (маньяк)** побеждает в случае гибели Мафии, Якудзы, Бабочки, Комиссара, Сержанта, Врача, Священника, Свидетеля.