

# BẢNG THỐNG KÊ CHI TIẾT CÁC ROLES (46 ROLES)

## I. PHE SÓI (WEREWOLF FACTION)

*Đặc điểm chung: Thức dậy cùng nhau vào ban đêm, mục tiêu là tiêu diệt dân làng.*

ID	Tên Role (Anh/Việt)	Chức Năng Tóm Tắt	Logic Lập Trình & Lưu Ý	Prompt Tạo Hình Ảnh (Dự kiến)
1	<b>Werewolf</b> (Ma sói)	Dậy đêm, thảo luận và vote giết 1 người.	Hệ thống Vote nội bộ. Chat riêng. Thắng khi Sói $\geq$ Dân.	
2	<b>Leader Wolf</b> (Sói đầu đàn)	Nếu còn sống, Sói giết được 2 người cạnh nhau mỗi đêm.	Xử lý mảng: Target + Target_Index + 1.	
3	<b>Wolf Cub</b> (Sói con)	Nếu chết, đêm sau đàn Sói giết 2 người để trả thù.	Biến isCubDead. Nếu true $\rightarrow$ Đêm sau Sói có 2 lượt giết.	
4	<b>Lone Wolf</b> (Sói cô độc)	Thức dậy cùng Sói. Chỉ thắng khi là người sống sót cuối cùng.	Phe Sói nhưng điều kiện thắng độc lập. Check: OnlySurvivor == LoneWolf.	
5	<b>Sorceress</b> (Bà đồng)	Soi 1 người xem có phải Tiên tri không. Phe Sói.	Check target: Nếu thuộc group Seer $\rightarrow$ True.	
6	<b>Fang Wolf</b> (Nanh sói)	Chỉ dậy đêm 1. Ngủ các đêm sau. Dậy lại khi đàn Sói chết hết.	Check LivingWolves. Nếu chỉ còn Fang Wolf $\rightarrow$ Active skill.	
7	<b>Fruity Wolf</b> (Sói ăn chay)	Không giết người. Nếu chỉ còn mình nó, ngừng giết hoàn toàn.	Nếu LivingWolves == [FruityWolf] $\rightarrow$ Bỏ qua phase sói cắn.	
8	<b>Alpha Wolf</b> (Sói Alpha)	1 lần duy nhất biến nạn nhân thành Sói.	Skill one-time. Target đổi side $\rightarrow$ Sói.	
10	<b>Wolfman</b> (Người sói)	Sói lai người. Đi săn như Sói, nhưng Tiên tri soi ra là Dân.	Override hàm check của Tiên tri: Return Villager.	

## II. PHE DÂN LÀNG (VILLAGER FACTION)

**Đặc điểm chung: Tìm cách treo cổ Sói vào ban ngày. Đa số có chức năng hỗ trợ.**

ID	Tên Role (Anh/Việt)	Chức Năng Tóm Tắt	Logic Lập Trình & Lưu Ý	Prompt Tạo Hình Ảnh (Dự kiến)
35	<b>Villager</b> (Dân làng)	Không có chức năng. Vote ban ngày.	Role cơ bản.	
31	<b>Seer</b> (Tiên tri)	Soi xem target có phải Sói không.	Check side: Nếu Sói -> True.	
32	<b>Bodyguard</b> (Bảo vệ)	Chọn 1 người để bảo vệ khỏi cái chết ban đêm.	Gán IsProtected = true cho target.	
33	<b>Witch</b> (Phù thủy)	1 bình cứu, 1 bình giết. Biết ai chết trong đêm.	UI chọn: Cứu/Giết/Skip.	
27	<b>Hunter</b> (Thợ săn)	Chết thì được kéo theo 1 người.	Event OnDeath -> Trigger UI chọn mục tiêu.	
37	<b>Cupid</b> (Thần tình yêu)	Ghép đôi 2 người. 1 chết -> người kia chết theo.	Tạo liên kết Link(A, B).	
9	<b>Lycan</b> (Con lai)	Người lai sói. Tiên tri soi ra là Sói.	Override hàm check của Tiên tri: Return Wolf.	
11	<b>Old Man</b> (Già làng)	Tự động chết vào đêm thứ X (X = số sói ban đầu).	Đêm InitialWolves. Check mỗi đêm.	
12	<b>Apprentice Seer</b> (Tiên tri tập sự)	Dân thường. Thành Tiên tri nếu Tiên tri chính chết.	Listen SeerDied -> Đổi role thành Seer.	
13	<b>Tough Guy</b> (Thanh niên cứng)	Bị cắn đêm nay, đêm mai mới chết.	Gán status Dying -> Delay death 1 ngày.	
14	<b>Diseased</b> (Người bệnh)	Nếu Sói cắn chết người này, đêm sau Sói nghỉ săn.	Flag SkipWolfHuntNext Night.	
15	<b>Prince</b> (Hoàng tử)	Nếu bị treo cổ -> Lật bài, không chết.	Tại phase xử tử: Cancel Death.	
16	<b>Insomniac</b> (Mất ngủ)	Biết được 1 trong 2 người bên cạnh có dậy đêm qua không.	Check log ActionCount của hàng xóm.	
17	<b>Beholder</b>	Đêm 1 biết ai là Tiên tri.	Reveal ID của Seer cho Beholder.	
18	<b>Huntress</b> (Nữ thợ săn)	1 lần duy nhất được chọn giết 1 người trong đêm.	Skill one-time.	
19	<b>Mentalist</b> (Nhà tâm lý)	Soi 2 người xem có cùng phe	So sánh TargetA.Side ==	

ID	Tên Role (Anh/Việt)	Chức Năng Tóm Tắt	Logic Lập Trình & Lưu Ý	Prompt Tạo Hình Ảnh (Dự kiến)
		không.	TargetB.Side.	
20	<b>Revealer</b> (Nhà thám hiểm)	Soi Sói -> Sói chết. Soi Dân -> Mình chết.	Check role target ngay lập tức.	
21	<b>Terrorist</b> (Khủng bố)	Chết sẽ kéo theo 2 người bên cạnh chết chùm.	Event OnDeath -> Kill Left & Right.	
23	<b>Priest</b> (Tu sĩ)	1 lần duy nhất buff bất tử ban đêm vĩnh viễn cho 1 người.	Gán PermanentImmunity = true.	
24	<b>Doppelganger</b> (Nhân bản)	Chọn 1 người đêm 1. Khi họ chết -> Sao chép role của họ.	Event TargetDied -> Self.Role = Target.Role.	
25	<b>Drunk</b> (Bợm nhậu)	Đêm 3 chọn thẻ phe (Sói/Dân). Luôn bị soi là Người.	Đêm 3 hiện UI chọn side.	
26	<b>Detective</b> (Thám tử)	Biết được target HOẶC 2 người bên cạnh có là Sói không.	Quét mảng 3 người. Return True nếu có Sói.	
28	<b>Aura Seer</b> (Tiên tri hào quang)	Soi xem target có chức năng đặc biệt không.	Trừ Werewolf và Villager, còn lại là Có.	
29	<b>Mayor</b> (Thị trưởng)	Phiếu vote ban ngày tính là 2.	VoteValue = 2.	
30	<b>Martyr</b> (Thiếu nữ)	Có thể chọn chết thay cho người bị treo cổ.	Trigger khi có kết quả treo cổ.	
34	<b>Twin</b> (Song sinh)	2 người biết mặt nhau đêm 1.	Cần cơ chế tạo cặp Twin khi chia bài.	
36	<b>Mystic Seer</b> (Tiên tri huyền bí)	Soi ra chính xác tên Role của target.	Return Role.Name.	
38	<b>Cursed</b> (Kẻ bị nguyên)	Ban đầu là Dân. Bi Sói cắn -> Hóa Sói (không chết).	Event OnBitten -> Đổi side sang Sói.	
45	<b>The Little</b> (Khăn đỏ)	Nếu "Bà ngoại" chết -> Mỗi đêm biết 1 con sói.	<b>Yêu cầu:</b> Bắt buộc có Role 46. Listen GrannyDied.	
46	<b>Granny</b> (Bà Ngoại)	Dân thường. Nếu chết -> Kích hoạt sức mạnh cho Khăn Đỏ.	<b>Yêu cầu:</b> Bắt buộc có Role 45. Role thụ động.	

### III. PHE KHÁC / THỨ 3 (THIRD PARTY)

*Đặc điểm chung: Có điều kiện thắng riêng biệt, gây rối loạn.*

ID	Tên Role (Anh/Việt)	Chức Năng Tóm Tắt	Logic Lập Trình & Lưu Ý	Prompt Tạo Hình Ảnh (Dự kiến)
22	<b>The Mummy</b> (Xác ướp)	Chọn 1 người. Phiếu vote sáng hôm sau của họ theo mình.	Override vote của target tại phase ngày.	
39	<b>Bloody Mary</b>	Chết ngày -> Giết dân đêm. Chết đêm -> Giết sói đêm.	Check DeathTime (Day/Night).	
40	<b>Chupacabra</b> (Quỷ hút máu)	Giết Sói mỗi đêm. Sói hết -> Giết Dân.	Priority Target: Wolf.	
41	<b>Hoodlum</b> (Du côn)	Chọn 2 người đêm 1. Thắng nếu 2 người chết & mình sống.	Win Condition check cuối game.	
42	<b>Cult Leader</b> (Trưởng giáo phái)	Mỗi đêm dụ 1 người vào đạo. Thắng khi tất cả theo đạo.	Check: Followers.Count == LivingPlayers.	
43	<b>Tanner</b> (Kẻ chán đời)	Thắng nếu bị treo cỗ ban ngày.	Event OnHanged -> End Game.	
44	<b>Vampire</b> (Ma cà rồng)	Cắn người, nạn nhân chết vào đêm TIẾP THEO.	Gán trạng thái Doomed.	