



Blood

On The Clocktower

Rulebook

Авторы

Game Design:

Steven Medway

Promotions / Business Development:

Evin Donohoe

Faceless Corporate Entity:

Eden Medway

Technical Shenanigans:

Amy Hawkes

Social Media:

Andy Churchill

Storyteller Baron:

Ted Helm

Head of Community Development for UK & Europe:

Ben Burns

Art (forthcoming):

Matt Hughes, John Van Fleet, Micaela Dawn, Aidan Roberts, Grace Van Fleet

Graphic Design (forthcoming):

Peter Gifford

Additional Art & Visual Design (forthcoming):

John Grist, Chris Allen, Marianna Carr, Caitlin Murphy, Zoe Alexandra

Rulebook Editing (ongoing):

Josh Yearsley

Rules Inquisitor:

Jon Gjengset

Additional role ideas & inspiration:

Evin Donohoe (Blacksmith, Lycanthrope, Cannibal, Pixie, Engineer, Copycat, Hustler, Insomniac, Psychopath, Banshee, Queen of Lies), Angelus Morningstar (Messenger, Tycoon, Casanova, Golden Child, Queen, Riddle Fiend, Plague Doctor, Houndskeeper), Amy Hawkes (Apothecary, Quack, Tipi-Tipi, Pixie, Lil' Monsta), Marianna Carr (Snake Charmer, Gladiator, Queen of Lies), Julian Orbach (Prophet, Fiddler), Lachlan McCubbin (Cannibal, Shacklewight), Benjamin Clowes (Sicilian, The Rising), Doug Williams (Huntsman, Damsel), Filnando Lovenandez (Prisoner, Zombuul), Regina Neeson (Familiar), Lewis Worthington (Vat Dweller), Alex Thompson (Pacifist), Jesse Gabriel (Haunt), Malcolm Ryan (Lleech), Simon Mackenzie (Summoner), Elsbeth Green (Daughter of Nox), John Conal Donohoe (Psychopath).

Содержание

Как пользоваться справочником	3
Понимание основных принципов	4
Что это за игра?	4
Что такое Городская площадь?	6
Что такое Гримуар?	7
Что еще в коробке?	8
Ведение игры	9
Подготовка	9
Ночь	10
День	12
Конец игры	14
Мельчайшие детали	14
Способности	14
Состояния	14
Роли Путников	18
Роли Сказочников	19
Как стать Лучшим Рассказчиком	21
Чтобы все прошло гладко	21
Доставлять удовольствие	22
Идём дальше	26
Генератор сценариев	26
Развитие вашей группы	28
Версии	29
Глоссарий	30

Перевел Кузнецов Александр

По ошибкам и уточнениям пишите - vk/tg - @thrown

Хотя мы прилагаем все усилия, чтобы сделать эти правила максимально информативными, они не являются окончательной версией. В будущем возможны незначительные изменения в способностях персонажей, пояснениях или, не дай бог, исправление опечаток (!).

Как пользоваться справочником

Вы - Рассказчик Вы - босс. Именно вы будете оглашать правила, вести игру, создавать хаотичные и захватывающие ситуации, в которых будут действовать ваши игроки. Многие люди считают роль Рассказчика самой творческой, полезной и интересной из всех. Эта книга написана для вас, и вам нужно будет прочитать её часть перед проведением вашей первой игры.

Игрокам, которых вы будете направлять, не нужно читать ни эту книгу правил, ни альманах или памятки. Часть вашей роли Рассказчика заключается в том, чтобы ознакомить их с основными правилами в начале первой игры. Тем не менее, игроки могут прочитать правила - здесь нет ничего секретного.

Если вы уже играли в "Blood on the clocktower" и примерно представляете, как работает Гримуар, вы можете перейти к разделу "Ведение игры" (стр. 10). Если нет...

Чтобы подготовиться к своей первой игре:

1) Прочитайте "Понимание основных принципов" (стр. 4).

Эта глава даст вам общее представление о "Blood on the Clocktower", чтобы вы могли понять, что это за игра. Если вы уже знакомы с социальными дедуктивными играми, такими как "Werewolf" или "Мафия", вы найдете здесь знакомые моменты.

2) Прочитайте раздел "Ведение игры" (стр. 10). В этой главе объясняются основные правила игры. Вы узнаете, как начать игру, как ее закончить и что делать в промежутке.

3) Прочитайте альманах персонажей Trouble Brewing.

Trouble Brewing - это начальный сценарий Clocktower, и мы настоятельно рекомендуем вам начать именно с него. Посмотрите на персонажей и познакомьтесь с каждым из них. Вам не нужно знать все детали каждой комбинации персонажей - достаточно просто получить примерное представление о том, как они работают.

Как только вы это сделаете, вы готовы провести свою первую игру!

- **Во время игры, если вам нужно быстро уточнить какое-либо правило, прочитайте Глоссарий (стр. 31).** Глоссарий - это гораздо больше, чем просто определение терминов: все важные правила игры перечислены в нем в алфавитном порядке.
- **Если кто-то хочет получить больше информации о том, как действует персонаж, обратитесь к его записи в соответствующем альманахе персонажей,** где объясняются странные и удивительные нюансы каждого персонажа, а также взаимодействие с другими персонажами из этого альманаха.

После того, как вы проведете первые пару игр, вам будет полезно прочитать дальнейшую информацию:

В разделе "Мельчайшие детали" (стр. 16) содержатся рекомендации по интерпретации правил и способностей персонажей, а также обширная информация о доступных типах персонажей.

В разделе "Как стать Лучшим Рассказчиком" (стр. 22) даны советы и инструменты, которые помогут вам вывести свои игры на новый уровень.

В разделе "Идём дальше" (стр. 27) описано, как создавать пользовательские листы персонажей, даны советы по увеличению вашей группы Clocktower, а также приводится каталог многих новых изданий - коллекций персонажей, которые вы можете добавить в свою игру. Прочтение этих разделов поможет вам сделать ваши игры более приятными, веселыми, бесконечно разнообразными, неуловимо странными и ужасающе сложными!

Вы сможете прочитать альманахи *Bad Moon Rising* и *Sects & Violets*, когда захотите их провести. До тех пор не переживайте об этих сценариях.

Ваше понимание важнее, чем слепое следование правилам. Вместо того чтобы просто сухо излагать правила игры и надеяться, что вы усвоите их все сразу, эта книга правил написана таким образом, что вы понимаете правила по мере того, как учитесь тому, что вам нужно делать как Рассказчику. Вы сможете расширить свои знания и привнести изюминку в свои игры, как только освоите основы.

Понимание основных принципов

Что это за игра?

Давным-давно в тихом городке Рейвенсвуд-Блафф во время жуткой грозы в полночь раздался крик, который эхом прокатился по увитым виноградом каменным стенам его извилистых переулков.

Встревоженные горожане спешат на городскую площадь, чтобы все выяснить, и обнаруживают, что местный Рассказчик был убит, его тело нанизано на стрелку городских часов, а кровь стекает на брусчатку внизу. Любопытство сменяется страхом, и вскоре всем становится ясно, что в городке появился демон, убивающий по ночам и принимающий человеческий облик днем.

Каждый из жителей городка обладает некоторой информацией, но демон и его злые приспешники распускают лживые слухи, чтобы запутать и вызвать подозрения о личности демона. Смогут ли добропорядочные жители успеть собрать воедино кусочки головоломки? Или зло захватит этот некогда мирный городок?

Blood on the Clocktower - это социальная игра на дедукцию и хитрость, ложь и логику, про убийство и загадку, рассчитанная на 5-20 игроков. Днем игроки общаются публично или ведут частные беседы, собирая информацию, делясь тем, что они знают, или распространяя ложь. Ночью игроки закрывают глаза, и в это время кто-то из хороших игроков просыпается, чтобы узнать ценную информацию, а демон и его приспешники просыпаются, чтобы творить зло.

Каждый игрок - это уникальный персонаж, обладающий мощной способностью, которую можно использовать, или неприятным недостатком, которого нужно избежать. *Clocktower* - это в основном разговорная игра, в ней почти нет компонентов, которые могли бы использовать игроки. Игроки выигрывают или проигрывают благодаря своей смекалке, проницательности и способности убеждать других в том, кто должен жить, а кто умереть.

Партия в *Blood on the Clocktower* обычно длится от 30 до 90 минут, и вы можете поймать себя на том, что уже играете несколько раз подряд.

Пример игры

Одиннадцать игроков сидят в тускло освещенной комнате, на диванах и удобных креслах, лицом друг к другу в неровном кругу. На фоне тихо играет жутковатая музыка. Большинство игроков спорят, а некоторые слушают. У каждого из них есть тайная роль, и все они знают, что трое из них - злые, а восемь - добрые. Добрые

игроки не знают друг друга и пытаются выяснить, кто из них добрый, а кто злой. Злые игроки знают друг друга и распространяют ложь о том, кто есть кто. Обстановка напряженная.

Марианна, Джулиан и Алекс, сидящие на одном диване и разговаривающие между собой, наконец, вступают в разговор. "Я - Сыщик, - говорит Марианна, - а значит, я знаю, что либо Абдулла, либо Сара - злой приспешник, точнее, Блудница".

"Ну, вы не можете меня убить, - говорит Абдулла, - потому что я - Святой. Если меня казнят, мы все проиграем. Это должна быть Сара".

"...это чушь!" - говорит Сара. "Я - Гадалка! Я хорошая! Вы должны сохранить мне жизнь, чтобы я могла получить информацию. Абдулла - зло! Не доверяйте ему".

"Так-так-так, - говорит Алекс, - это очень удобно, не правда ли? Я - Эмпат, а значит, я знаю, что сижу рядом с одним злым игроком и одним добрым. Либо Джулиан злой, либо ты злая, Сара".

"Нет, - говорит Сара, - кто-то из вас лжет. А может, вы все лжете! Я хорошая! Я клянусь!"

Льюис и Эвин, сидящие в другом конце комнаты, молчат. Льюис - Солдат и пока не хочет раскрывать свою личность перед всеми. Эвин, Монах, наблюдает и слушает, чтобы определить, кто ценен, а кто - расходный материал. Сегодня Эвин сможет защитить от смерти одного игрока, поэтому он ждет, позволяя говорить другим.

В конце концов, Дуглас заговорил. "Я - Повар", - говорит он. "Я знаю, что два злых игрока сидят рядом друг с другом. Я думаю, что Марианна и Джулиан - злые. Или, может быть, Алекс и Сара - злые. Учтите, Сара и Лахлан сидят рядом друг с другом и шепчутся бог знает о чем. Может, это и есть злая пара. В любом случае, я бы хотел казнить Сару".

После еще нескольких минут разговоров Рассказчик входит в круг игроков, держа в руках Гримуар - коробку из под игры со всей секретной информацией - и просит проголосовать за то, кто из игроков будет казнен сегодня. Группа решает убить Сару, несмотря на ее протесты. Сара, которая не была Демоном, умирает. Поскольку Демон все еще жив, игра продолжается. День заканчивается, и начинается ночь.

Рассказчик просит всех игроков закрыть глаза. Рассказчик ходит по кругу и по очереди касается некоторых игроков. Эти игроки открывают глаза, чтобы использовать специальные способности своих персонажей. Эвин, Монах, просыпается и указывает на Джулиана, сигнализируя, что Джулиан защищен от нападения Демона сегодня ночью. Затем Рассказчик подает сигнал Эвину, чтобы тот снова закрыл глаза.

Бенджамин, Демон, просыпается и указывает на Дугласа, Повара, сигнализируя, что он хочет напасть на Дугласа.

Лахлан, злой Отравитель, просыпается и также указывает на Джулиана, поскольку он слышал, как Джулиан шепнул, что он Гробовщик - персонаж, который узнает, кто из персонажей умер в результате казни. Джулиан теперь **отравлен** и сегодня ночью получит ложную информацию. Конечно же, когда Джулиан просыпается этой ночью, Сказочник сообщает ему, что Сара была Пьяницей, хорошим персонажем, хотя на самом деле Сара была Блудницей.

По окончании ночи все игроки открывают глаза, и Рассказчик сообщает группе, что Дуглас умер ночью.

"Проклятье", - говорит Дуглас.

"Ага!" - говорит Джулиан. "Сара была вовсе не Блудницей! Она была Пьяницей! Сара хорошая, а значит, либо Абдулла, либо Марианна лгут!"

Лахлан, злой Отравитель, чувствует удовлетворение от того, что дезинформация отравленного Гробовщика помогла команде зла преодолеть утрату Сары. Лахлан говорит: "Эми, почему бы тебе не рассказать группе то, что ты ранее рассказала мне наедине? Ты сильный персонаж и можешь быть очень полезной для нас, хороших жителей".

Эми вступает в разговор. "Я - Истребитель", - говорит она, прерывая горячий спор между Сарой, Алексом, Марианной и Джулианом. "Я могу немедленно убить Демона, если правильно угадаю, кто это. Но у меня есть только одна попытка".

Бенджамин, Демон, говорит: "Хорошая идея! Я думаю, что Марианна и есть Демон. Она выставляет всех злыми и заставляет нас враждовать между собой".

"Поймите меня правильно. Это полная чушь", - говорит Марианна.

"Может быть, дело в Марианне, - говорит Эми, - но Льюис слишком тихий, на мой взгляд. Что он скрывает?"

"Я - Солдат!" - говорит Льюис. "Я не хотел говорить, кто я, потому что хотел, чтобы Демон напал на меня. Я защищен от Демона".

"Я доверяю Льюису", - говорит Бенджамин. "Я - Прачка, поэтому я знаю, что Льюис - солдат".

"У меня тоже хорошие впечатления от Льюиса, - говорит Эвин, - я - Монах, и прошлой ночью я защитил Джулиана. Нам нужен наш Истребитель, чтобы выжить. Но у него хитрый взгляд".

"Но подождите!" - говорит Эми. "Если Сара - пьяница, то это значит, что Абдулла лжет! У нас не может быть одновременно Пьяницы и Святого! Это Абдулла!"

"Мне очень жаль, но вы ошибаетесь", - говорит Абдулла. "Я думаю, что Сара на самом деле злая, а наш Гробовщик лжет. Поверьте мне".

"Нет", - говорит Эми, - "я решаю использовать свою способность Истребителя против Абдуллы".

Рассказчик снова входит в круг и сообщает группе, что, к сожалению, Истребитель сегодня не нашел свою цель. "Итак, - говорит Эвин, - это значит, что либо Абдулла хороший, либо Эми лжет".

"Я так и знал!" - говорит Бенджамин. "Предатели среди нас! В наши дни никому нельзя доверять".

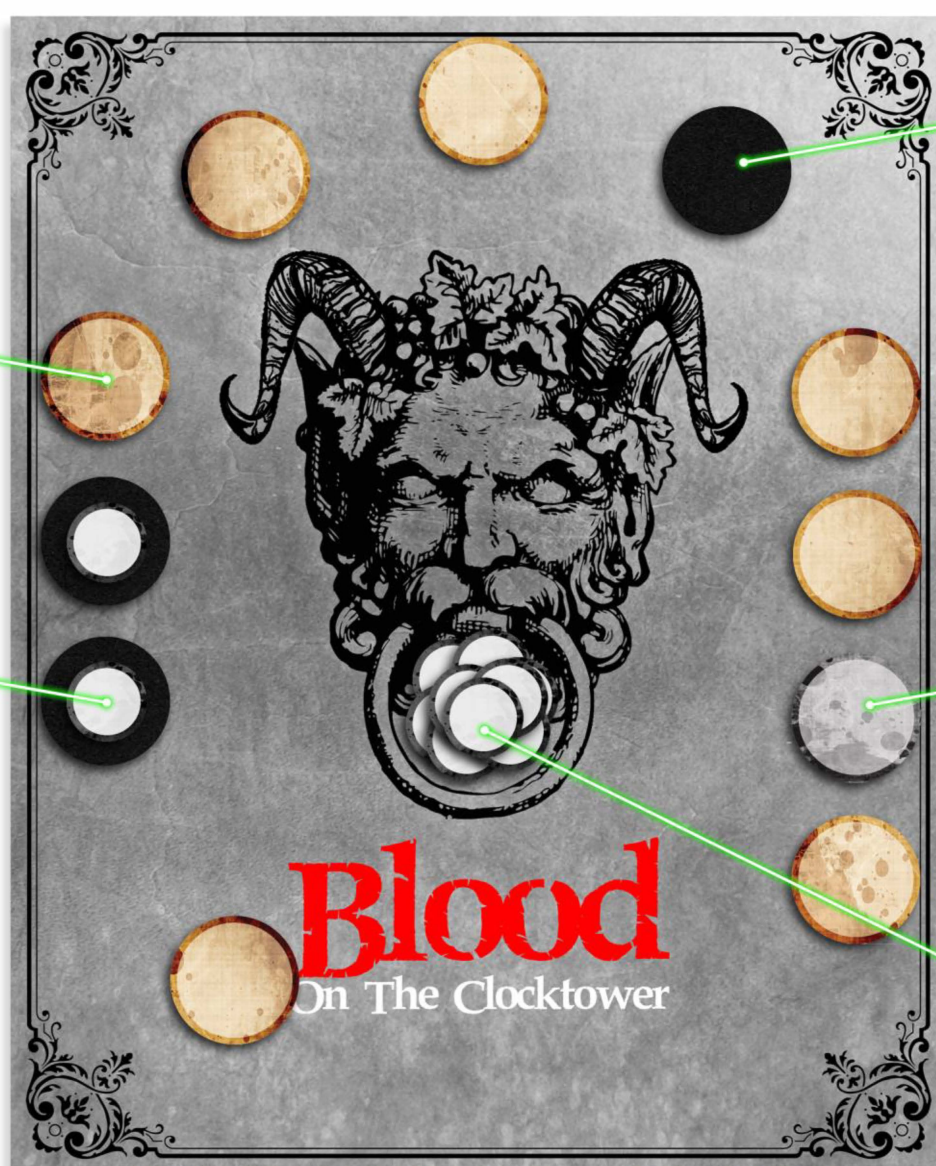
После долгих бесед на эту тему Рассказчик предлагает группе выбрать нового игрока для казни. Затем начинается еще одна ночь, в которой все игроки закрывают глаза, а некоторые открывают их, чтобы получить информацию от Рассказчика или использовать свои способности, пока никто не видит.

Если Демон будет казнен добрыми игроками, добро победит. Но если добро не сможет решить загадку вовремя, а Демон будет продолжать пожирать игрока за игроком каждую ночь, то победит зло. Какая волнующая ситуация!

Что такое Городская площадь?

Городская Площадь - это поле, которое вы разместите на полу в центре круга игроков. Вы используете ее, чтобы отслеживать, кто из игроков жив, а кто мертв, с помощью **жетонов жизни**, размещенных так, чтобы они примерно соответствовали положению игроков на местах. Жетоны жизни с жёлтой стороной - живые игроки, а с чёрной стороной - мёртвые игроки. Когда игрок умирает, вы переворачиваете его жетон жизни и добавляете к нему **жетон голоса**, чтобы показать, что у него остался один голос до конца игры.

Под Городской площадью находится лист Путника. Этот лист показывает, сколько персонажей каких типов участвуют в игре, а также содержит информацию о Путниках - типе персонажей, часто используемом в играх с большим количеством игроков.



Жетон жизни (перевернутый): Этот игрок мёртв и не имеет жетона голоса.

Жетон жизни: Этот игрок жив

Жетон голоса: Этот игрок мёртв, но имеет один голос.

Жетон жизни (Путник): Этот игрок жив и является Путником

Жетоны голоса (запас): Все запасные жетоны для голосования хранятся здесь

Лист Путника: В этом списке указано, сколько персонажей каждого типа в игре.

<i>Players, Townsfolk, Outsiders, Minions, Demons</i>												
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+		
3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9		
0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2		
1	1	1	1	1	2	2	2	3	3			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		

Что такое Гримуар?

Гримуар - это коробка, в которой находится игра, скрепленная двумя металлическими зажимами сверху и снизу, формирующая органайзер, похожий на открытую книгу. Он поможет вам, Рассказчику, отслеживать, кто есть кто, кто из игроков мертв и жив, кто должен действовать ночью, кто пьян или отравлен, и многие другие важные моменты игры. Только вы можете смотреть в Гримуар, и вы будете пользоваться им часто.

Жетоны персонажей:
Они представляют собой реальную рассадку игроков. В этой игре Сыщик находится рядом с Чёртом и Гробовщиком.

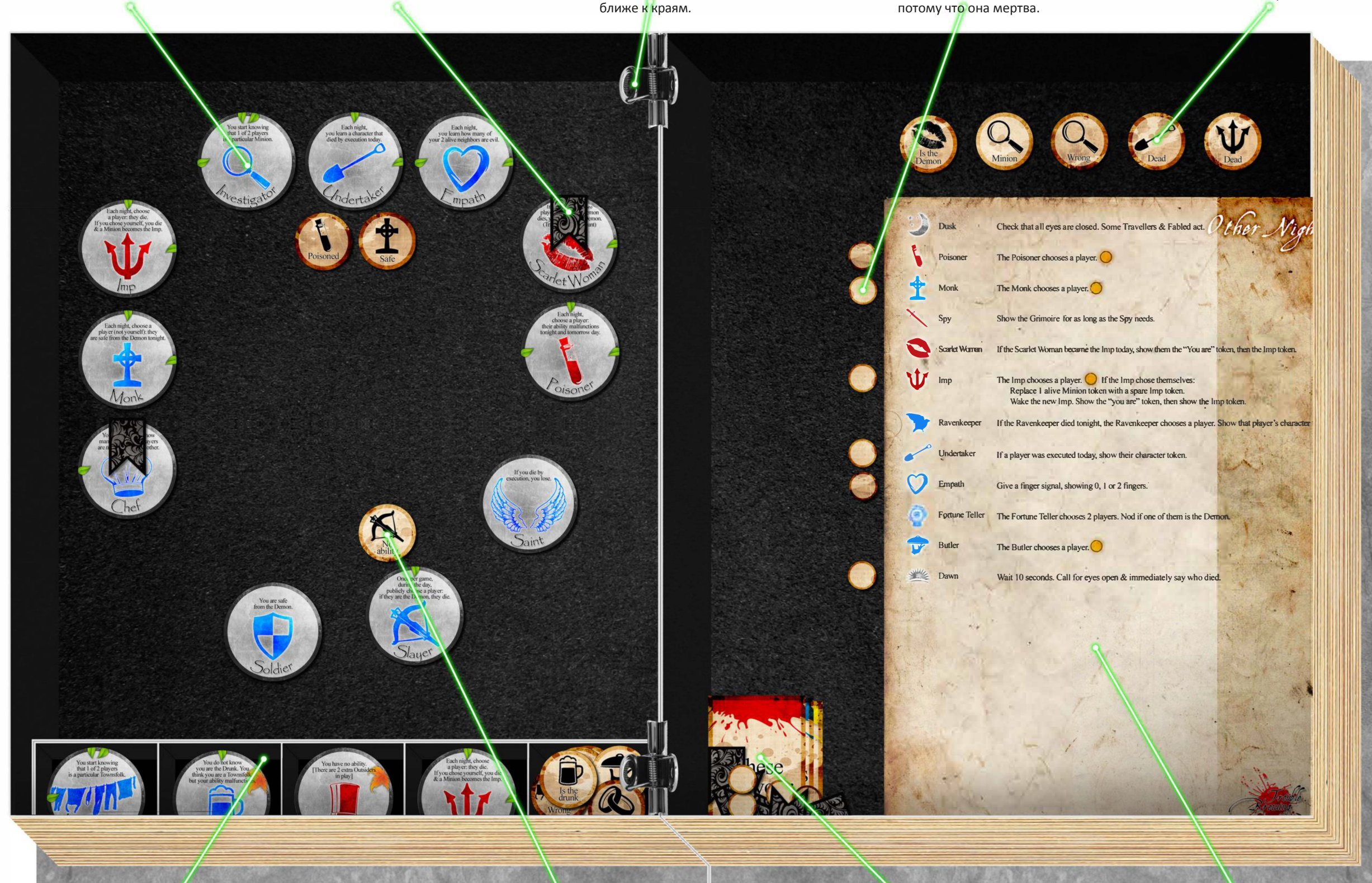
Жетоны саванов:
Они означают, что игрок мертв. В этой игре Блудница и Повар мертвы.

Металлические клипсы:
Они удерживают две половинки Гримуара вместе. Для прочности они должны располагаться как можно ближе к краям.

Жетоны ночи:
Они напоминают, что персонажу, возможно, придется действовать сегодня ночью. В этой игре у живого Монаха есть жетон ночи, а у Блудницы - нет, потому что она мертва.

Жетоны напоминания (неактивные):
Они предназначены для играющих персонажей, но в настоящее время не используются.

В левой части Гримуара находятся жетоны персонажей всех игроков, участвующих в текущей игре, расположенные так, чтобы соответствовать рассадке игроков. Вы можете поместить сюда жетоны-напоминания, которые помогут вам вспомнить, что произошло, произойдет или будет происходить с персонажем.



Коробка сценария:
В этом боксе содержатся все жетоны персонажей, не участвующих в игре, и их жетоны-напоминания. В этой игре большинство из жетонов сценария Trouble Brewing не понадобятся.

Жетоны напоминания (активные):
Они отображают то, что рассказчику необходимо знать о персонаже. В этой игре Истребитель использовал свою способность, в то время как Гробовщик отравлен Отравителем и защищен от Демона благодаря Монаху.

Прочее:
Различные жетоны, в настоящее время не используемые - жетоны информации, жетоны ночных событий и жетоны саванов. Хранятся в мешочке, когда игра будет собрана.

Лист ночи:
Подскажет вам, что делать в ночное время, например, что происходит, когда персонажи просыпаются, и в каком порядке их будить.

В правой части Гримуара находится лист ночи, на котором указано, какие персонажи и в каком порядке проснутся в течение ночи. Вы помещаете жетоны ночи персонажей на лист ночи, чтобы отметить, что их способности начнут действовать сегодня ночью.

Что еще в коробке?

- 1 Гримуар (2 части)
- 1 Подставка для Гримуара (2 части)
- 1 Поле Городской площади
- 4 Пластиковых папки
- 1 Лист подготовки (с правилами на обороте)
- 1 Лист Путников (с правилами на обороте)

- 1 Мешочек
- 18 Жетонов саванов
- 30 Жетонов ночи
- 4 Информационных жетона
- 2 Металлические клипсы
- 20 Жетонов жизни
- 18 Жетонов голоса

- 1 Альманах Путников и Сказочников
- 1 Коробка с жетонами Путников и Сказочников
- 15 Жетонов Путников
- 14 Жетонов напоминания Путников
- 12 Жетонов Сказочников
- 12 Жетонов напоминания Сказочников

- 1 Альманах персонажей Trouble Brewing
- 1 Коробка сценария Trouble Brewing
- 1 Лист ночи Trouble Brewing
- 20 Памяток персонажей Trouble Brewing
- 25 Жетонов персонажей Trouble Brewing
- 18 Жетонов напоминаний Trouble Brewing

- 1 Альманах персонажей Bad Moon Rising
- 1 Коробка сценария Bad Moon Rising
- 1 Лист ночи Bad Moon Rising
- 20 Памяток персонажей Bad Moon Rising
- 25 Жетонов персонажей Bad Moon Rising
- 41 Жетон напоминаний Bad Moon Rising

- 1 Альманах персонажей Sects & Violets
- 1 Коробка сценария Sects & Violets
- 1 Лист ночи Sects & Violets
- 20 Памяток персонажей Sects & Violets
- 25 Жетонов персонажей Sects & Violets
- 37 Жетонов напоминаний Sects & Violets

Ведение игры

Подготовка

Вы можете подготовить партию в Clocktower, следуя инструкциям на памятке, которые подробнее описаны здесь.

1. Соберите игроков. Возьмите по одному стулу для каждого игрока и расставьте их лицом друг к другу. Подойдет примерный круг или квадрат, главное, чтобы люди сидели в определенном порядке по часовой или против часовой стрелки. Как рассказчик, вы должны иметь возможность часто входить и выходить из круга, поэтому оставьте промежуток между двумя стульями. Центр этого пространства должен быть пустым - никаких столов или предметов на полу, о которые можно споткнуться.

2. Подготовьте Гримуар. Закрепите Гримуар двумя металлическими клипсами как можно ближе к верхнему и нижнему углам, создав из игровой коробки подобие книги. Соберите черную подставку и поместите Гримуар на нее, расположив его так, чтобы проходящие мимо игроки случайно не увидели его содержимое. Отберите необходимые жетоны напоминаний, ночи и савана в любом удобном для вас месте Гримуара. *(Мы рекомендуем левый нижний угол правой стороны).*

3. Выберите сценарий. В этот набор входят три сценария: Trouble Brewing, Bad Moon Rising и Sects & Violets. Выберите один из них для игры. Откройте и добавьте коробку сценария в левую нижнюю часть Гримуара. *(Это позволит вам легко добраться до жетонов персонажей и напоминаний, необходимых для этой игры).*

Для игры Trouble Brewing вам понадобится 5 и более игроков, а для всех остальных сценариев - 7 и более.

Мы рекомендуем вам начать с Trouble Brewing, а затем перейти к другим сценариям. Также мы рекомендуем вам провести пару партий с 5-10 игроками, чтобы понять суть игры, а затем попробовать свои силы в более крупных компаниях.

4. Подготовьте Городскую площадь. Положите поле Городской площади на пол в центр круга игроков. Добавьте на Городскую площадь жетоны жизни, по количеству игроков. Положите стопку жетонов голосов в центр городской площади. Поместите лист Путника под Городскую площадь так, чтобы на нем было видно количество Горожан, Изгоев и Приспешников.

5. Расскажите правила всем новым игрокам. На листе правил описаны все основные моменты, которые необходимо знать новому игроку, чтобы начать играть. Просто зачитайте группе текст, написанный на этом листе, или позвольте тем, кто хочет, прочитать его самостоятельно.

Часть правил предполагает объяснение различных сигналов руками. Вы должны продемонстрировать эти сигналы, поскольку некоторые игроки учатся визуально.

Если хотите, вы можете рассказать сейчас часть правил, где говорится о номинациях и казнях, но большинство игроков лучше усвоят это, если вы расскажете это позже, когда начнется первая номинация на казнь.

На обратной стороне листа Путника есть копия правил. Чтобы сэкономить время, попросите опытного игрока зачитать правила с этого листа, чтобы вам не пришлось это делать. Пока он будет читать, вы сможете подготовить игру.

6. Тайно выберите персонажей. Достаньте все жетоны Горожан из коробки выбранного сценария и выберите соответствующее количество по числу игроков, как указано на листе подготовки. Положите эти жетоны в левую часть Гримуара, а все оставшиеся верните в коробку сценария. Затем сделайте то же самое с Изгоями, Приспешниками и Демоном. Сделайте это тайно - игроки не знают, какие персонажи участвуют в игре.

Если в игре участвует более 15 игроков, то лишние игроки должны стать Путниками. Путники обладают мощными способностями, но меньшей ответственностью, и они часто способствуют более быстрому ходу игры. Дайте желающим список Путников, чтобы они могли выбрать, кем они хотят быть. Более подробную информацию вы найдете в разделе "Персонажи Путники" (стр. 19).

В первую игру мы не рекомендуем вам вводить Путников.

Выбор персонажей. Персонажи, которых вы выберете, сильно повлияют на ход игры. Выбирайте тех, кто, по вашему мнению, будет интересен, с кем будет хорошо взаимодействовать, или просто тех, с кем вы можете справиться. Если это ваша первая игра, и вы не знаете, каких персонажей включить в игру, рассмотрите следующие варианты (для игры на 8 игроков) или измените их по своему вкусу:

1) Повар, Эмпат, Гадалка, Гробовщик, Девственница, Пьяница (Сыщик), Блудница, Черт. Эта схема дает много информации хорошей команде и является отличным способом заставить людей сразу же включиться в игру и заговорить, но также она относительно безопасна для злых игроков, которые не умеют хорошо блефовать. Это будет хаотичная партия, которая понравится новым игрокам. Не забывайте давать пьяному Следователю

ложную информацию, и помните, что он не может умереть, номинировав Девственницу!

2) Истребитель, Смотритель Воронов, Мэр, Гадалка, Эмпат, Святой, Отравитель, Черт. Это будет гораздо более спокойная игра, поскольку игроки постепенно выясняют, говорят ли Святой, Истребитель и Мэр правду. Отравитель, у которого много сочных целей, может, конечно, вызвать хаос. Однако игра может пройти быстро, если Истребитель будет умен, если Святой будет недостаточно умен или если Отравитель не сможет вовремя найти Эмпата и Гадалку. Если на Мэра нападают ночью, не забудьте убить вместо него другого игрока - может быть, Смотрителя Воронов?

3) Прачка, Истребитель, Девственница, Гробовщик, Гадалка, Затворник, Шпион, Бес. Это более сложная схема, требующая от игроков глубокой логики, но она может быть очень интересной, если игроки разберутся в ней. Помните, что Затворник может опознаваться как Демон для Гадалки, Гробовщика и Истребителя! И помните, что Шпион может опознаваться как Горожанин для Девственницы, Гробовщика и Прачки!

7. Добавление и удаление персонажей. Если на любом из выбранных жетонов персонажей изображен оранжевый лист, вам нужно добавить или убрать некоторых персонажей, как описано в его способности в альманахе.

На жетоне персонажа текст в квадратных скобках типа [этого] кратко описывает, как менять персонажей в этой игре. Это происходит один раз, на этапе подготовки, и не повторяется после начала игры.

После добавления и удаления жетонов персонажей количество жетонов всегда будет равно количеству игроков.

Барон добавляет в игру двух Изгоев, но убирает двух Горожан. Другие персонажи, такие как Пьяница, действуют похожим образом.

8. Добавьте жетоны напоминаний в Гримуар. Если на любом из выбранных жетонов персонажа в верхней части жетона есть **зеленые листья**, добавьте жетоны напоминаний для этого персонажа рядом с жетоном персонажа в Гримуар. Верните все оставшиеся жетоны напоминаний в коробку сценария.

Жетоны напоминаний для персонажа имеют тот же символ, что и жетон его персонажа. Количество зеленых листьев равно количеству жетонов-напоминаний у этого персонажа: Если есть один листок, добавьте одно напоминание. Если их три, добавьте три.

На жетоне Следователя изображен символ лупы, и на обоих жетонах напоминания Следователя изображен тот же символ.

9. Раздайте жетоны персонажей. Перемешайте жетоны и положите их в мешок. Затем каждый игрок берет по 1

жетону персонажа из мешка, а затем передает мешок следующему игроку. Продолжайте так до тех пор, пока у каждого игрока не будет по одному жетону. Каждый игрок тайно смотрит на свой жетон персонажа, не показывая его никому другому.

10. Добавьте жетоны персонажей в Гримуар. Соберите все жетоны у игроков и поместите их в Гримуар так, чтобы они соответствовали местам раскладки игроков.

Самый безопасный способ собрать жетоны персонажей - попросить всех игроков протянуть руку с жетоном персонажа лицевой стороной вниз. Вы сможете просто взять его из их рук, с уверенностью, что никто не увидит цвет жетона, когда вы будете это делать.

Точное расположение каждого жетона персонажа в Гримуаре зависит от вас. Если три игрока сидят на одном диване, полезнее будет сгруппировать эти три жетона рядом друг с другом, чтобы напомнить себе об этом. Пока порядок игроков по часовой стрелке или против часовой стрелки в Гримуаре такой же, как и в комнате, все будет в порядке.

Теперь вы готовы начать!

Ночь

Подготовка к ночи

Прежде чем приступить к самой фазе ночи, вам нужно подготовить несколько вещей. В идеале ночь должна проходить быстро и гладко, с минимальными усилиями. Если вы хорошо подготовили ночь, значит, вы уже все обдумали заранее!

Во-первых, убедитесь, что ваш лист ночи правильно подготовлен. Положите его на правую половину Гримуара.

- Если это первая ночь в игре, используйте сторону "Первая ночь" (указано справа вверх) ночного листа.
- Если это **не** первая ночь, используйте сторону "Последующие ночи".

Добавляйте и удаляйте необходимые вам жетоны напоминаний. Поместите напоминания, которые понадобятся вам сегодня вечером, в подходящие места левой части Гримуара. Поместите напоминания, которые не понадобятся вам сегодня вечером, в правую часть Гримуара.

Напоминания. Способы использования жетонов напоминаний каждого персонажа указаны в их описании в альманахе персонажей, но они должны быть достаточно очевидными. Например, вы положите два жетона напоминания Прачки рядом с жетонами персонажей двух игроков, о которых Прачка узнает в первую ночь.

Поместите ночные жетоны на лист ночи возле каждого персонажа, который действует сегодня ночью, и возле строки "Рассвет". Также добавьте жетоны ночи в ситуациях, описанных ниже.

Если это первая ночь и в игре 7 или более игроков, добавьте жетоны к строкам "Информация о Приспешниках" и "Информация о Демоне" на листе ночи. (Они напомнят вам о необходимости разбудить всех Приспешников и показать им Демона, а также разбудить демона и показать ему Приспешников).

Если это не первая ночь и в игре есть Путники, положите жетон на строчку "Закат" на листе ночи. (На закате некоторые Путники начинают действовать - жетон ночи поможет вам не забыть разбудить их).

Листочки. Самый простой способ узнать, кому из персонажей нужны жетоны ночи, - это найти листочки на жетонах персонажей. Листок на левой стороне жетона означает, что персонаж действует в первую ночь. Листок с правой стороны означает, что персонаж действует во все остальные ночи.

Планирование. Это подходящее время, чтобы вкратце обдумать, что вам, возможно, придется делать в предстоящую ночь. Например, если это первая ночь, вы покажете Демону три жетона персонажей, не участвующих в игре, чтобы помочь ему блефовать. Какие жетоны вы покажете? Если игрок пьян и будет действовать сегодня ночью, какую дезинформацию вы ему дадите? Заранее зная, что вы хотите сделать, вы ускорите ход ночи, что поможет игрокам не заскучать.

Игроки могут свободно общаться между собой, пока вы планируете ночную фазу.

Начало ночи

Во время ночной фазы игроки закрывают глаза. Некоторые игроки просыпаются, открывают глаза, чтобы узнать информацию или использовать свои способности. Как правило, Демон нападает ночью, убивая одного или нескольких игроков или иным образом устраивая хаос.

Чтобы началась ночь, попросите игроков закрыть глаза. Скажите: "Все закрываем глаза" или что-то подобное, и проверьте, все ли их закрыли, если это необходимо. Теперь выполните действия с листа ночи сверху вниз.

Если это первая ночь и вы играете с 7 или более игроками, выполните эти два действия:

1) Разбудите всех Приспешников и покажите им Демона. Дайте Приспешникам установить зрительный контакт, чтобы они знали, своих. Затем покажите каждому Приспешнику карточку "Это Демон" и укажите на Демона. Убедитесь, что все Приспешники видят, на кого вы указываете. Затем усыпите всех Приспешников.

2) Разбудите Демона и покажите всех Приспешников. Разбудите Демона, покажите ему карточку "Это твои Приспешники", затем укажите на каждого Приспешника.

Покажите Демону карточку "Эти персонажи не участвуют в игре" и дайте ему посмотреть на любые три жетона хороших персонажей, которых нет в игре.

Блеф. Показывая эти жетоны персонажей, вы можете Демону блефовать за одного из них. Лучше всего показать Демону два жетона Горожан и один жетон Изгоя - так у него будет больше простора для блефа. Конечно, Демон может проигнорировать их и блефовать в роли любого персонажа.

Разбудите каждого игрока, который сегодня ночью использует способность своего персонажа, по очереди сверху вниз на листе ночи. Разыграйте их способности, а затем усыпите игрока.

После того как персонажи сыграют, размещайте напоминания. Желтый кружок рядом с персонажем на ночном листе означает, что вам может понадобиться поместить жетон напоминания этого персонажа куда-нибудь. Например, после того, как Отравитель выберет цель, положите напоминание Отравителя "Отравлен" рядом с жетоном персонажа выбранного игрока, чтобы он напоминал вам, об отравлении.

Когда наступит рассвет, подождите пять-десять секунд. Затем объявите, что игроки могут открыть глаза. Скажите: "Все игроки просыпаются" или что-то подобное.

Если кто-то из игроков умер ночью, сразу же объявите это. О смерти вы узнаете позже в разделе "Казнь и смерть" (стр. 14).

Правильно отыграть рассвет. Небольшая пауза перед рассветом не позволяет игрокам точно узнать, были ли они последними, кто действовал ночью. Точно так же объявление о том, кто умер, сразу же лишает игроков возможности быстро прокричать: "Я умер! Меня не разбудили прошлой ночью!", что помогло бы доказать, что они - конкретный персонаж.

Как мне узнать, кого будить ночью? Рассказчик должен будет по ходу игры определить, нужно ли ему будить игрока, даже если у него есть жетон ночи на ночном листе. В описании самого персонажа будет указано, когда он проснется в процессе игры.

Например, Смотритель Воронов получает жетон ночи, потому что его можно разбудить, а можно и не будить. Если Демон убьет Смотрителя Воронов, вы разбудите Хранителя Ворона позже той же ночью, чтобы передать ему информацию. Если Демон этого не сделает, просто пропустите действие Смотрителя Ворона в эту ночь - нет необходимости будить его без причины.

Другой пример: способность Сплетницы может убить игрока, но играющий за нее не проснется, чтобы узнать, что это произошло.

Как работают способности? Как правило, игрок просыпается, затем либо выбирает игрока, на которого будет воздействовать, либо получает от вас некоторую информацию с помощью сигналов рукой. Способности каждого персонажа перечислены на листе ночи и подробно описаны в соответствующем альманахе персонажей. Вы узнаете гораздо больше о способностях в разделе "Способности" (стр. 16), но не переходите к этому разделу, пока не сыграете пару партий.

Некоторые персонажи могут убивать других персонажей ночью. Если персонаж умирает ночью до того, как проснулся, не будите его. Смерть более подробно описана в разделе "Казнь и смерть" (стр. 14).

Взаимодействие ночью

Для общения с некоторыми игроками ночью вы будете использовать знаки. Поскольку ночью у всех игроков глаза будут закрыты, а игрок, которого нужно разбудить, действует тайно, вы будете вести себя как можно тише, чтобы не раскрыть его личность другим игрокам. Любые сложные вопросы могут быть решены с глазу на глаз во время дневной фазы. Вы можете подавать сигналы одной рукой, в другой у вас будет Гримуар.

- **Открыть глаза:** Чтобы разбудить игрока ночью, дважды коснитесь его плеча или колена.
- **Закрыть глаза:** Чтобы усыпить игрока ночью, закройте глаза рукой.
- **Да:** чтобы сказать игроку "да", кивните головой.
- **Нет:** Чтобы сказать игроку "нет", покачайте головой.
- **Хороший:** Чтобы показать, что игрок хороший, сделайте жест "большой палец вверх".
- **Злой:** чтобы показать, что игрок злой, покажите большой палец вниз.
- **Число:** Чтобы сообщить игроку число, покажите нужное количество пальцев.
- **Укажите конкретного игрока:** Покажите на него пальцем.
- **Укажите конкретного персонажа:** Чтобы указать на конкретного персонажа, покажите жетон этого персонажа или укажите на значок персонажа на его листе. (Убедитесь, что вы держите жетон достаточно близко к игроку, чтобы он мог его видеть.)

Если роль игрока - Эмпат (который просыпается каждую ночь, чтобы узнать, сколько его соседей являются злыми), и этот Эмпат сидит рядом с 1 злым игроком, весь процесс происходит следующим образом:

Дважды коснитесь колена Эмпата, чтобы разбудить его. Покажите один палец. Закройте глаза рукой, чтобы дать ему понять, что он должен снова заснуть.

Или, если роль игрока - Смотритель Воронов (который просыпается, выбирает игрока и узнает его роль), весь процесс происходит следующим образом:

Дважды коснитесь колена Смотрителя Воронов, чтобы разбудить его. Смотритель Воронов укажет на игрока. Когда он это сделает, тоже укажите на этого игрока (чтобы подтвердить, что вы понимаете, на кого он указывает), затем достаньте жетон персонажа этого игрока из Гримуара и покажите его Смотрителю Воронов. Как только он увидит его, положите жетон персонажа обратно в Гримуар, а затем закройте глаза рукой, чтобы Смотритель Воронов снова уснул.

День

Во время дневной фазы игроки общаются друг с другом. Они могут строить планы, лгать, делиться информацией или молчать и пытаться разгадать, кто есть кто. Затем они голосуют за то, кто будет казнен. Это основная часть игры, которую в значительной степени ведут сами игроки.

Обсуждения

Для начала просто позвольте игрокам пообщаться между собой. От вас почти ничего не требуется. Игроки могут говорить все, что хотят, или вообще ничего не говорить.

В основном, хорошие игроки будут раскрывать своих персонажей и любую информацию, которой они обладают, в то время как злые игроки будут притворяться хорошими персонажами и выдавать ложные сведения. Иногда хорошие игроки тоже будут обманывать. Это зависит от них.

Игроки могут разговаривать в группе, шептаться друг с другом или даже покидать свои места, чтобы тайно пообщаться с другими игроками. Попросите их оставаться в кругу, пока они это делают.

Вопросы? У некоторых игроков будут вопросы к вам. Вы уже огласили основные правила в процессе подготовки, но люди могут их забыть. Или игрок может спросить о том, как действует тот или иной персонаж. В отличие от других игр, в Clocktower не требуется, чтобы все игроки знали правила целиком до начала игры. Мы уделяем особое внимание участию, поэтому просим вас быть максимально полезным игроком, у которых возникают вопросы. Если вы не знаете ответа, посмотрите в Глоссарии (стр. 30) или в соответствующей записи альманаха персонажей.

Вы можете отвечать на вопросы как публично, чтобы их слышала вся группа, так и приватно. Игроки с вопросами о способностях своего персонажа могут захотеть поговорить с вами наедине, чтобы никто больше не знал, кто они и какой вопрос задали.

Номинации и голосование

Объявляйте номинации, когда считаете это уместным.

Обычно это происходит после пяти-десяти минут обсуждений, но некоторые группы могут захотеть говорить дольше или меньше. Убедитесь, что в этот момент все вернулись на свои места.

Скажите: "Пришло время номинации" или что-то подобное. Игрок может выдвинуть кого-то, просто сказав что-либо вроде: "Я выдвигаю Боба". Когда вы услышите предложение, повторите его всем - например, "Салли предложила кандидатуру Боба". Таким образом, все знают, что вы услышали и приняли кандидатуру.

Существует несколько ограничений на выдвижение кандидатур. Если игрок пытается номинировать не по правилам, просто скажите ему, что номинация не сработает.

- **Одновременно может быть номинирован только один игрок.** Если номинация была сделана, но голосование не завершено, нельзя номинировать второго игрока.
- **Номинировать могут только живые игроки.** Мертвые игроки могут быть номинированы, но это почти никогда не имеет смысла делать.
- Каждый игрок может номинировать и быть номинированным только один раз в день.

Дайте номинированному игроку шанс защитить себя перед голосованием. Десять-тридцать секунд - самое время, но можно и дольше.

Подсчет голосов. Встаньте в центр круга, держа в одной руке Гримуар, а другую руку вытяните прямо в сторону номинанта. Назовите имя игрока и скажите, что голосование началось.

Затем медленно вращайтесь по часовой стрелке, считая вслух количество голосов, пока не вернетесь к номинанту. (*Подсчет вслух помогает не определившимся игрокам решить, голосовать им или нет*). Номинант может проголосовать за себя, если пожелает - его голос засчитывается последним. Если игрок поднял руку, когда ваша рука дошла до него, это голос. Если игрок держит руку опущенной, это не голос.

- **Каждый живой игрок** может голосовать за любое количество игроков в день.
- **Каждый умерший игрок** может голосовать только один раз до конца игры.

Объявите результат. Голосование успешно, если:

- Номинированный игрок получил **больше голосов**, чем любой другой номинированный сегодня игрок, и
- Количество голосов **равно или превышает** половину количества живых игроков.

Сейчас середина игры. Шесть игроков живы, а четверо мертвы. Стивен получает три голоса, поэтому голосование проходит успешно. Неважно, от кого поступили эти три голоса - от живых или мертвых игроков - было три голоса, что составляет половину от шести живых игроков.

Если голосование состоялось, объявите, что номинированный игрок скоро умрет. Этот игрок будет казнен сегодня... если только следующий номинант не наберет еще больше голосов. Снова объявите о выдвижении кандидатур и подсчитайте голоса за следующего кандидата, если таковой имеется. (Любой игрок, который скоро умрет, все еще может номинировать, если он еще не делал этого сегодня).

Если голосование провалилось, номинированный игрок не будет казнен. Вы можете попросить выдвинуть еще кандидатов, и затем подсчитать голоса за них.

Если в результате голосования у игроков, уже номинированных сегодня, **будет равенство голосов**, то ни один из них **не будет** казнен. Снова объявите о номинации и подсчитайте голоса за следующего игрока, если он есть. Номинированный игрок должен превзойти это равное количество голосов, чтобы стать казненным.

Объявите последнюю возможность номинировать, если вы считаете, что на сегодня достаточно голосований. Или, если сегодня никто из игроков не предложил кандидатов, напомните им об этом в последний раз, если они не были внимательны. Войдите в круг и скажите: "Последний шанс для номинаций! Три... два... один...", чтобы дать игрокам время на принятие спешных решений в последнюю минуту. Если никто не выдвинет еще одну кандидатуру, объявите, что на сегодня номинации прекращены.

Казнь и Смерть

Казните игрока, который должен был умереть.

Объявите, что этот игрок умирает.

- **В день можно провести не более одной казни.** После этого фаза дня считается завершенной.
- **Казнь не обязательна.** Если игроки решат никого не номинировать, или кандидаты не наберут достаточно голосов, или голосование закончится ничьей между двумя кандидатами, день закончится без казни.

Когда игрок умирает, поместите жетон савана на жетон его персонажа в Гримуаре и уберите его жетон ночи с листа ночи. Попросите игрока перевернуть жетон жизни черной стороной на Городской площади и положить на него жетон голоса.

Мертвые игроки - будь то умершие в результате казни, от руки демона или любым другим способом - следуют этим правилам:

- **Они немедленно теряют свою способность.** Их способность больше не может никак влиять на игру, и их не будят ночью, чтобы они могли действовать.
- **Они не могут выдвигать кандидатов и могут голосовать только один раз до конца игры.** Когда они решают

голосовать, они убирают свой жетон голоса с Городской площади. Мертвые игроки без жетона голоса не могут голосовать.

- **Они по-прежнему закрывают глаза ночью и могут говорить столько, сколько захотят.** На самом деле, поскольку у мертвых игроков есть право голоса, именно они обычно решают окончательную судьбу города. Мертвые игроки выигрывают, если их команда побеждает, и проигрывают, если их команда проигрывает, точно так же, как и живые игроки.

Когда игрок умирает, раскрывается ли его роль?

Нет. Некоторые рассказчики, знакомые с другими играми в жанре социальной дедукции, имеют привычку сообщать группе, каким персонажем играл умерший игрок. В *Крови на башне* личность умершего остается тайной. Мертвые злые игроки могут продолжать сеять хаос, если их считают добрыми.

В некоторых средних и продвинутых играх несколько Демонов могут быть живы одновременно. Для победы добра все демоны должны умереть. Кроме того, некоторые Демоны могут быть скорее добрыми, чем злыми. Команда добра побеждает только тогда, когда все демоны мертвы, независимо от того, добрые они или злые.

После завершения фазы казни потратьте около 30 секунд на подготовку ночной фазы. Возможно, потребуется расставить жетоны напоминаний, добавить или убрать жетоны ночи. Когда вы будете готовы, объявите, что день закончился, и попросите всех игроков закрыть глаза.

Конец игры

Как только закончится первая ночь, наступает день, затем снова ночь. (Не забудьте перевернуть свой лист ночи в конце первого дня). Повторяйте это до тех пор, пока одна команда не победит и игра не закончится.

В Рейвенсвуд-Блафф... смерть - это не конец. Если побеждает добрая команда, побеждают все добрые игроки, живые и мертвые. Если побеждает злая команда, побеждают все злые игроки, живые и мертвые. Одна команда побеждает, а другая проигрывает. Нейтральных игроков не бывает.

Добро побеждает, если Демон умирает. Объявите, что добро победило, и поощряйте любые рукопожатия, объятия или крики радости, какие только пожелаете.

Зло побеждает, если в живых остаются только два игрока. Объявите, что зло победило, и поощряйте любые удары кулаками, пальцами или буйные веселья, которые вы пожелаете. (Зло может победить либо потому, что Демон убил игрока, либо потому, что был казнен не тот игрок).

Если обе команды победили бы одновременно, то побеждает добро. Например, если Демон умирает, но остается только два игрока, побеждает добрая команда.

Всегда ли игра заканчивается, когда умирает демон?

Нет! Некоторые персонажи, например, Блудница, продолжают игру после смерти Демона, при этом хорошая команда не знает, что произошло.

Мельчайшие детали

Вам не нужно читать этот раздел, пока вы не проведете пару игр или пока не столкнетесь со сложным вопросом по правилам.

Если в книге правил не сказано, что вы не можете что-то сделать, значит, вы можете это сделать. Да, игроки могут номинировать или голосовать за себя. Да, Демон может атаковать мертвых игроков. Да, хорошие игроки могут лгать. Да, если ночью вы можете выбрать "любого игрока", вы можете выбрать себя или мертвого игрока. Да, мертвые могут говорить. Нет, мертвые игроки не могут выдвигать номинантов и могут голосовать за казнь, только если у них есть жетон голоса.

Ваше слово - закон. Если вы не уверены в том, как интерпретировать правило, или игроки не уверены в том, что делает способность персонажа, вы, Рассказчик, являетесь окончательным судьей. Всегда прислушивайтесь к игрокам, но если вы не уверены, что боги *Часовой башни* действительно имели в виду эту странную формулировку или комбинацию персонажей, примите решение и придерживайтесь его. Расскажите игрокам о своем решении и играйте дальше.

Способности персонажей нарушают основные правила этой книги. Если способность персонажа противоречит основному правилу этой книги, следуйте его способности. Есть одно исключение: способности **не могут** влиять на изгнание Путников (стр. 19).

Способности

Каждый персонаж *Blood on the Clocktower* обладает уникальной способностью, описанной на жетоне персонажа, листе персонажа и в альманахе персонажей. Жетон персонажа и лист персонажа дают простые описания способностей, которые подойдут вам почти во всех случаях, но если вы столкнетесь с противоречием или странным взаимодействием способностей, следуйте правилам, написанным в альманахе персонажей.

При использовании способности действуют немедленно. Например, если Демон атакует Гадалку, Гадалка сразу же умрет - она не сможет проснуться позже этой ночью, чтобы использовать свою способность. Или если Монах проснется и защитит Эмпата, то после того, как Демон проснется и нападет на Эмпата, Эмпат не умрет.

Сообщайте игроку только то, о чем он узнает с помощью способности своего персонажа. Тайны остаются тайнами. Если Бес умрет, а Блудница станет Бесом, узнают ли другие игроки, что это произошло? Нет. Если Истребитель использует свою способность и ничего не происходит, узнают ли игроки, что Истребитель - это Истребитель? Нет. Если Монах защищает Прачку, узнает ли Прачка, что ее защитили? Нет. Когда ночь заканчивается, узнают ли игроки, какая способность убила какого игрока? Нет, они узнают только, кто из игроков умер, а не как.

Способности пропадают немедленно при смерти, отравлении или пьянстве. Если персонаж умирает, он немедленно теряет свою способность, и все его постоянные эффекты завершаются, поэтому вы можете убрать жетоны напоминания. Например, если Отравитель отравляет Истребителя ночью, а затем умирает позже той же ночью, Истребитель больше не отравлен. Даже если способность Отравителя гласит, что она действует "до заката", как только Отравитель умирает, он теряет свою способность, и его постоянный эффект кончается.

Если игрок пьян или отравлен, лучше не убирать его жетоны напоминания, на случай, если он снова станет трезвым и здоровым, но вы можете игнорировать их, как если бы они были мертвы, до тех пор, пока пьяные или отравленные игроки не вернут способности. Например, если Трактирщик защищает Горничную, но потом Трактирщик напивается, Горничная перестает быть защищенной. Или если Стивен отравляет Эми, а затем Эвин отравляет Стивена, то Эми больше не отравлена.

Некоторые персонажи сохраняют все или часть своих способностей после смерти. Если в способности сказано "даже если мертв" или иным образом подразумевается, что способность персонажа действует и после смерти, то так оно и есть. Эта способность все равно теряется, если игрок становится пьяным или отравленным.

Смотрителя Воронов убивают ночью, затем он использует свою способность. Его способность гласит: "Если вы умираете ночью, вас будят, чтобы вы выбрали игрока: вы узнаете его роль". Даже если Смотритель Воронов мертв, он все еще сохраняет свою способность на короткое время, потому что текст персонажа подразумевает это.

Если в способности не сказано "выберите", то решение принимает Рассказчик. Например, если способность на жетоне или листе персонажа гласит: "Каждую ночь игрок отравлен", то Рассказчик выбирает, кто именно. Если способность гласит: "Каждую ночь выбирайте игрока: он отравлен", это означает, что выбирает игрок.

Если игрок пытается использовать свою способность неправильно, сообщите ему об этом. Скажите ему об этом, если это день, или покачайте головой, если это ночь. Монах не может выбирать сам себя, но если игрок-монах это делает, покачайте головой в знак отказа, а затем предложите ему выбрать другого игрока. Горничная должна выбирать живых игроков, но если она выбирает мертвого игрока, покачайте головой "нет" и предложите выбрать снова.

Состояния

В *Blood on the Clocktower* игроки могут стать этим персонажем или тем, пьяным или трезвым, живым или мертвым, здоровым или отравленным. (*Конечно, мы не имеем в виду буквальный смысл*). Это называется **состояниями**. По сути, это постоянные характеристики игрока, которые не зависят друг от друга.

Например, если вы пьяны и сменили роль, вы останетесь пьяным. Если вас отравили, вы также можете быть пьяным.

Жизнь и Смерть

В любой момент времени игрок либо **жив**, либо **мертв**. Как правило, игроки умирают днем от казни и ночью от способностей персонажей.

Казнь отличается от смерти. Иногда игрок может быть казнен, но остаться в живых, а не умереть. Игроков могут казнить несколько раз, и даже мертвых игроков могут казнить еще раз, на всякий случай. Независимо от того, казнит группа живого или мертвого игрока, это засчитывается как одна казнь, разрешенная в этот день.

Мертвый игрок не может умереть снова. Если на мертвого игрока нападает, например, Демон, он не умирает снова, и группа не узнает, что он умер прошлой ночью.

Принадлежность и Персонаж

В любой момент времени игрок является либо **добрым**, либо **злым**. Как правило, персонаж начинает как добрый или злой, но его принадлежность может измениться. Иногда горожанин будет злым. Иногда Демон будет добрым.

Если у доброго игрока злой персонаж или у злого игрока добрый персонаж, переверните их жетон персонажа вверх ногами, чтобы вы помнили, что принадлежность игрока отличается от цвета жетона.

Персонаж не привязан к принадлежности. Если игрок меняет принадлежность, его персонаж остается прежним, и наоборот. Например, если Наемник становится злым, он остается Наемником. Или если Яга превращает доброго Жонглера в Ведьму, то Ведьма остается доброй.

Игрок узнает об изменениях... Если у игрока изменилась принадлежность или персонаж, он узнает об этом при первой же возможности, тайно. Обычно вы показываете информационный жетон "Теперь ты", а затем жетон нового персонажа или принадлежности. Лист ночи для соответствующей версии подскажет вам, когда меняется принадлежность или персонаж, напоминая вам, что вы должны разбудить измененного игрока и сообщить ему об этом.

...за некоторыми исключениями. Иногда игрок **думает**, что он другой персонаж или иной принадлежности. Например, Пьяница и Лунатик созданы для того, чтобы не знать, кто они на самом деле.

Опьянение и отравление

В любой момент времени игрок либо **трезв**, либо **пьян**, и либо **отравлен**, либо **здоров**. Опьянение и отравление - это одно и то же. Как живые, так и мертвые игроки могут быть пьяны или отравлены.

Пьяный или отравленный игрок теряет свою способность.

Пьяный Истребитель не может никого убить, отравленный Демон не может никого убить, пьяная Девственница не может привести к казни с помощью своей способности, пьяный Лстец не может никого напоить. Если игрок попытается использовать свою одноразовую способность, будучи пьяным или отравленным, он не сможет использовать ее снова. Она пропадает.

Они могут вернуть свою способность. Если пьяный игрок трезвеет, или если отравленный игрок снова здоров, способности вернутся. При этом, если они уже использовали свою одноразовую способность, то им не повезло.

Не говорите им, что они пьяны или отравлены! Вместо этого ведите себя так, как будто они трезвы и здоровы. Например, пьяный Монах по-прежнему просыпается каждую ночь и выбирает игрока для защиты... но этот игрок не будет защищен. Отравленный Демон по-прежнему просыпается и нападает на игрока, но никто не умирает, и Демон не знает, почему именно. Иногда вы можете намекнуть им, что они пьяны или отравлены, например, показать Гробовщику, что мэра казнили, когда никто не заявлял, что он мэр, но такие случаи крайне редки.

Вы можете дать им ложную информацию. Если их способность дает им информацию, вы можете дать ложную информацию. Например, пьяный Эмпат по-прежнему просыпается каждую ночь и получает сигналы пальцами, но вы можете показать неправильное количество пальцев. Отравленный Гробовщик видит жетон персонажа, который сегодня умер от казни, но вы можете показать неверный жетон персонажа. Вы не обязаны давать ложную информацию, но вы можете - и обычно должны!

Пьянство и отравление не отменяют друг друга. Отравленный пьяница не становится трезвым или здоровым! Он просто и отравлен, и пьян.

Способности, используемые на пьяном или отравленном игроке, действуют как обычно. Например, эмпат правильно узнает соответствие своих пьяных соседей. Гадалка правильно определяет отравленного Демона. Если Герцогиню - персонажа рассказчика, дающего информацию трем игрокам, - посетит отравленный Истребитель, то Истребитель получит верную информацию. В этом случае способность Герцогини работает правильно, а у Истребителя нет способности.

Всегда давайте правильную информацию о правилах, даже пьяным или отравленным игрокам. Они должны иметь возможность доверять вам хотя бы в этом.

***Советы.** Чтобы хорошо отыграть опьянение и отравление, прислушивайтесь к блефу злых игроков и по возможности поддерживайте этот блеф. Например, если пьяный Смотритель Воронов решит узнать о Дейве, который является Бароном, но*

блефует как Мэр. Вы можете помочь команде зла, если покажете Смотрителю Воронов жетон Мэра.

Если вместо этого пьяный Смотритель Воронов решит узнать о хорошем игроке, можно помочь злым, показав вместо него жетон злого персонажа. Обычно пьянство и отравление следует отыграть как можно более вредно для пьяного или отравленного игрока.

Безумие

Безумие появляется в сценарии **Sects & Violets**. Это довольно редкое состояние, во всех многочисленных сценариях безумие вызывают лишь около десяти персонажей. Это больше реальное состояние, чем игровое. Вы не можете посмотреть в Гримуар и увидеть, какие персонажи безумны, а какие нет, но вы можете наблюдать и слушать, что говорят люди, чтобы определить, безумны игроки или нет.

Когда игрок помешан на чем-то, это означает, что он пытается убедить группу в том, что это является правдой. Некоторых игроков заставляют помешаться на чем-то, а других - не делать этого.

Если игроку велено быть безумным из-за чего-то, но он этого не делает, Рассказчик может наложить на него штраф. Точно так же, если игрок отыграет безумие, рассказчик может дать ему бонус. Конкретные указания, бонусы и штрафы за безумие написаны на жетоне персонажа или в листе персонажа.

Способность Уродца: "Если ты попытаешься убедить других, что ты Изгой, то тебя могут казнить". Алекс, играющий роль Уродца, пытается убедить группу в том, что он Уродец, персонаж-изгой. Алекс может сказать что-то очевидное, например, "Я - Уродец!" или "Я не горожанин... но я не собираюсь рассказывать вам о своем персонаже". В этом случае Рассказчик может казнить его.

Вместо этого Алекс может попробовать что-то более тонкое. Он может сказать что-то вроде "Я не собираюсь говорить вам, кто я, но я точно не Уродец" с озорной ухмылкой на лице, или он может вообще ничего не говорить, пока другие игроки обвиняют его в том, что он Уродец. В любом случае Рассказчик может решить, что Алекс пытается убедить группу в том, что он Уродец. В первом случае он говорит одно, а подразумевает другое. Во втором случае он вообще ничего не говорит, но надеется, что благодаря этому группа придет к выводу, что он и есть Уродец. В любом случае Рассказчик может его казнить.

Аналогично, даже если Рассказчик не заметит, как Алекс говорит кому-то, что он Изгой, но злой игрок подойдет к Рассказчику и наедине скажет: "Алекс сказал мне, что он Уродец", то это будет достаточным доказательством того, что он

пытается убедить группу в том, что он Уродец, поэтому Рассказчик может его казнить.

Способность Гипнотизера указывает игроку, что он должен убеждать всех в том, что является определенным персонажем, иначе его казнят. Гипнотизер решил, что Эми должна притворяться Мудрецом, поэтому Эми должна сделать все возможное, чтобы убедить группу в том, что она Мудрец, иначе она рискует быть казненной.

Эми просто сидит и ничего не говорит, то есть она, конечно, поступила так, как должен поступить Мудрец - молчала, но она не пыталась убедить группу в том, что она на самом деле Мудрец. Потребовалось бы что-то более убедительное - для начала можно было бы сказать: "Я - Мудрец. Вчера я солгала о том, кто я, чтобы Демон напал на меня, но, увы, это не сработало. Но, да, никакой лжи, я - Мудрец". Поскольку Рассказчик считает, что Эми не старается убедить людей в том, что она Мудрец, Рассказчик может казнить ее.

Игроков никогда не принуждают к безумию. Игроки могут говорить все, что хотят, в любое время - их никогда не заставляют говорить то, что они не хотят говорить. Однако при безумии у игроков появляется стимул говорить одно и нежелание говорить другое. Если игрок прямо говорит: "Я сошел с ума", или иным образом сильно намекает на это, то Рассказчик может наложить на него соответствующее наказание или лишить соответствующего бонуса. Такое заявление обычно является способом игрока сказать: "Я не хочу быть безумным из-за этой вещи, и я предпочел бы получить штраф". Даже если игрок просто намекает, что он безумен, это считается.

Ранее бывший безумным игрок может говорить об этом без штрафа. После того, как игрок перестал быть безумным, он может сообщить группе, что он был безумен, без последствий. Например, игрок, который был выбран Гипнотизером две ночи назад, но не прошлой ночью, может радостно сообщить об этом группе, не опасаясь казни. Мертвый Уродец больше не имеет способности, поэтому ему не нужно бояться ее последствий.

Вы, Рассказчик, являетесь окончательным судьей того, кто ведет себя безумно, а кто нет. Не существует правил о том, что должно или не должно быть сказано. Важно лишь то, что, по вашему мнению, пытается сделать игрок.

Возвращаясь к примеру с Уродцем, если вы считаете, что игрок искренне пытается убедить группу в том, что он не Уродец, то он не получит штрафа. Но если вы считаете, что он пытается убедить группу в том, что он Изгой, как бы тонко это ни было, то для него все кончено. Казните его по своему усмотрению.

Возвращаясь к примеру с Гипнотизером, если вы считаете, что игрок, которого Гипнотизер выбрал, искренне старается убедить группу (словесно), что он - Мудрец, он будет в безопасности. Но если вы решили, что он символически произнес несколько фраз, и рассчитывает, что ему поверят, или вы считаете, что он делает все возможное, чтобы ему не поверили, тогда он понесет наказание в виде казни к вашему удовольствию.

В общем, будьте уверены в своих суждениях. Если игроки убедятся, что для того, чтобы избежать наказания за безумие, им достаточно приложить минимум усилий, то они так и поступят. Это не конец света, если такое случится, но веселье в безумии заключается в том, что ты вынужден распространять ложь и дезинформацию в своей собственной команде... и не можешь признаться в этом, пока снова не станешь здравомыслящим!

Продвинутые игроки должны хорошо знать, как отыгрывать безумие, в то время как начинающие могут быть в замешательстве. Примите это во внимание, решая, стоит ли наказывать игрока за безумие. Например, если Абдалла, продвинутый игрок, получает указание притворяться Цветочницей, то ему стоит рассказать группе, в какие дни Демон голосовал и не голосовал. Если бы Абдалла действительно был Цветочницей и раскрыл свою роль перед группой, у него не было бы причин скрывать информацию о Цветочнице. Абдалла - продвинутый игрок, поэтому он не должен получать никаких послаблений. Если он приложит все усилия, чтобы убедить группу, что он на самом деле Цветочница, то он выживет!

Начинающим игрокам следует дать немного больше свободы действий. Если вы считаете, что они искренне стараются убедить группу, то вы можете быть более снисходительными. Игрокам не обязательно убеждать кого-либо, им просто нужно приложить искренние усилия.

Роли Путников

Путники - это персонажи для игроков, которые опоздали к началу игры или должны уйти пораньше. Путники, как правило, обладают чрезвычайно мощными способностями, но получают мало информации. У них максимум возможностей и минимум ответственности.

Добавление Путников

Чтобы добавить Путника в свою игру, сделайте следующее:

1) Позвольте игроку выбрать Путника. Отведите игрока в сторону и дайте ему лист Путников, который хранится под Городской Площадью. На этом листе подробно описано, какие Путники доступны для этой игры и каковы их способности. Попросите игрока выбрать одного из них.

Например, пять рекомендуемых Путников для Trouble Brewing - это Козел отпущения, Нищий, Стрелок, Бюрократ и Вор. Все пять персонажей

хорошо подходят для сценария, в который вы играете. Вы можете предложить Путников, рекомендованных для другого сценария, но они могут не очень хорошо взаимодействовать с персонажами текущего сценария. Например, если вы добавите злого Ученика в Trouble Brewing, а единственным приспешником, которым Ученик может стать, будет Барон, то способность Ученика будет потрачена впустую. Если же Ученик может стать Отравителем, то это уже совсем другая история. Решайте сами, каких Путников вы хотите включить в игру, если вы выходите за рамки пяти рекомендованных.

2) Выберите принадлежность. Скажите игроку Путника в частном порядке, добрый он или злой. Если вы сделали Путника злым, он узнает, кто из игроков является Демоном, но не будет знать Приспешников.

3) Поправьте Гримуар. Попросите Путника сесть, затем положите жетон персонажа Путника в Гримуар так, чтобы он соответствовал своему месту. Жетоны злых Путников кладите вверх ногами, а жетоны добрых Путников - как обычно.

4) Добавьте жетон жизни. Положите жетон жизни Путника на Городскую Площадь. Жетон жизни Путника - серый, а не белый. (Это означает, что он - Путник, и помогает доброй команде помнить, что Путники не считаются игроками для условия победы зла "только два игрока живы").

5) Оповестите группу. Объявите, что Путник теперь в игре, кто это из игроков, какой у него персонаж, и какова его способность. *(Не сообщайте его принадлежность).*

Путники могут начать игру в любое время. Поскольку партия в *Clocktower* обычно длится около часа и в ней могут участвовать до 20 человек, тот, кто пришел на десять минут позже, может присоединиться к веселью. Он может играть роль Путника, даже если присоединится через пять минут после начала игры, но до начала первой ночи - просто убедитесь, что он закроет глаза в первую ночь, а затем дайте ему возможность выбрать Путника в первый день.

Тем не менее, мы не рекомендуем добавлять Путников, если игра почти закончена. Рассматривайте возможность добавления Путника только в том случае, если в живых осталось семь или более игроков. Добавление Путника в игру в последний день или даже предпоследний день может привести к тому, что игроки будут считать, что их победа или поражение произошли из-за несправедливого добавления в последний момент, а не из-за их собственных усилий.

Путники могут присоединиться к игре до первой ночи, если вы хотите. В этом случае они будут действовать в первую ночь. Во всех играх, в которых участвует более 15 игроков, Путники включаются в игру и начинают ее одновременно с другими игроками.

Если игроку нужно уйти до окончания игры, и он достаточно учтив, чтобы сказать вам об этом до начала игры, вы можете дать ему роль Путника. Этот игрок может

уйти в любое время - когда он это сделает, просто уберите его жетон персонажа из Гримуара и уберите его жетон жизни с городской площади. Мы рекомендуем давать Путников таким игрокам, потому что игра не сможет продолжаться, если Демон покинет ее на полпути... а вы никогда не знаете, кто из игроков окажется Демоном.

Делайте большинство Путников добрыми. Вы хотите сохранить баланс игры, поэтому только треть Путников должны быть злыми, так как злой Путник дает злой команде дополнительный голос, что очень мощно. Добавление нескольких злых Путников может быть катастрофой. Добавление нескольких добрых Путников дает доброй команде несколько дополнительных голосов, но добрые Путники не знают, кто добрый, а кто злой, в отличие от злых Путников.

Поэтому, если к игре присоединяется только 1 Путник, он почти всегда должен быть добрым. Если к игре присоединяются 2 Путника, они оба могут быть добрыми, но обычно интереснее сделать одного из них злым. Если в игру вступают 3, 4 или 5 Путников, сделать 1 или иногда 2 из них злыми будет, как правило, наиболее верным решением.

Однако это полностью зависит от вас. Если вы ведете игру с 15 игроками, и 8 игроков все еще живы, но все Приспешники мертвы, не стесняйтесь сделать злыми больше Путников, чем обычно. Или если хорошая команда терпит поражение, сделайте всех Путников добрыми. Но время от времени делайте единственного Путника в игре злым, чтобы игроки не догадались, что вы замышляете!

Ход Путников

Путники в большинстве случаев действуют так же, как и другие персонажи. Они могут выдвигать номинантов, могут голосовать, могут действовать ночью, могут быть убиты Демоном, регистрируются как обычные персонажи, теряют свои способности, когда мертвы, пьяны или отравлены, и даже получают жетон голосования, когда умирают. Например, эмпат, сидящий между двумя Путниками, определит принадлежность этих Путников. Если Демон атакует Путника, тот умирает. Путники отличаются от обычных персонажей только тем, что описано ниже.

Путники не учитываются для победы злой команды, если в живых осталось только два игрока. Например, если в живых осталось пять игроков, но трое из них - Путники, то зло побеждает.

Почему? Это правило существует потому, что все знают, что Путники не могут быть Демоном. Поскольку они появились позже, Демон уже был выбран. Путники получают жетон жизни другого цвета, который кладут на Городскую Площадь, чтобы напомнить об этом всем игрокам.

Путников изгоняют, а не казнят. В любое время дня вы можете призвать к **изгнанию** Путника, отправив его умирать в пустошах за пределами города. Любой игрок, даже мертвый, может призвать к изгнанию. Это можно сделать до того, как Рассказчик попросит выдвинуть

номинантов, или после, когда номинанты уже выдвинуты. Призыв к изгнанию не является номинацией, поэтому игрок, призывающий к изгнанию, может также номинировать кого-либо в тот же день.

Когда игрок призывает к изгнанию, все игроки принимают решение о том, поддерживают ли они изгнание или выступают против него. Это групповое решение действует так же, как и голосование за казнь - игроки поднимают руки, их подсчитывает Рассказчик, но это не считается голосованием.

Любой игрок, даже мертвый, может поддержать изгнание Путника. Мертвые игроки, поддержавшие изгнание, не теряют свой жетон голоса.

На процесс изгнания Путника не влияют способности. Это исключительно групповое решение. Например, персонажи, которые меняют голоса (Вор, Бюрократ и т.д.), не меняют поддержку изгнания. Даже Дворецкий может поднять руку в поддержку изгнания не дожидаясь Хозяина.

Если хотя бы половина игроков поддерживает изгнание, оно проходит успешно, и изгнанный Путник умирает. При этом считается **общее** количество игроков в игре, а не количество живых игроков.

В течение дня может быть изгнано любое количество Путников. Изгнание - это не казнь, поэтому казнь может состояться и сегодня.

Как и в случае с казнями, каждый Путник может быть призван к изгнанию только один раз в день. Игроки могут верить, что Путник - злой, и хотеть убить его, но если нет достаточной поддержки для его изгнания сегодня, то придется повторить попытку завтра.

Для получения дополнительной информации о том, что делают конкретные Путники и как они могут принести пользу вашей игре, читайте Альманах "Путешественники и Сказочники"

Роли Сказочников

Сказочники предназначены для вас, Рассказчика. Они больше напоминают специальные правила, чем самостоятельных персонажей. Они позволяют игрокам присоединиться к игре в Clocktower, если иначе они не смогли бы этого сделать, или помогают игре идти более слаженно, когда возникает сложная ситуация в реальном мире. Сказочники разрешают проблемы, которые выходят за обычные рамки игры.

Например, если у игрока есть умственная отсталость, из-за которой он обычно не может понять правила игры или общаться с группой, Сказочник может позволить ему присоединиться к игре. Если новый игрок боится, что умрет раньше времени, Сказочник может защитить его. Если игроков слишком много для отведенного времени, Сказочник может ускорить ход игры. Если кто-то застенчив или немногословен и ему трудно привлечь внимание группы, Сказочник может дать ему

возможность выступить без прерываний. Если игру нужно закончить раньше, чем планировалось, Сказочник может определить победителя. Если вы составили свой собственный список персонажей с помощью инструмента Сценариев (стр. 26), Сказочник поможет сделать его более веселым.

Используйте Сказочников только тогда, когда они вам нужны. Они могут быть невероятно полезны, помогая вашим играм быть более приятными и доступными для самых разных игроков, но добавлять их в каждую игру без необходимости не стоит.

Чтобы ввести в игру Сказочника, просто выберите его, скажите группе, какой Сказочник будет в игре, и положите его жетон в центр Гримуара как напоминание о том, что делает эта роль. Некоторые Сказочники добавляются в начале игры, а другие могут быть добавлены и убраны в любое время. При желании вы можете добавить несколько Сказочников.

Сказочник не может умереть или потерять свою способность. Вы - Рассказчик, а не игрок, поэтому ваш Сказочник имеет иммунитет ко всем игровым эффектам, включая смерть, пьянство и отравление. Как и Путники, Сказочники не считаются игроками при выполнении условия победы "два живых игрока" для злой команды.

Для получения дополнительной информации о том, что делают конкретные Сказочники и как они могут принести пользу вашей игре, читайте *Альманах Путников и Сказочников*.

Как стать Лучшим Рассказчиком

Чтобы все прошло гладко

Вы можете закончить игру, когда победа уже точно за одной из команд. Если все оставшиеся игроки - злые, то добрые не могут номинировать Демона, и вы можете объявить, что зло победило.

Почти каждый раз, когда в живых остается четыре игрока, и добрые игроки казнят игрока, не являющегося Демоном, вы можете закончить игру на этом. Если бы вы продолжили игру после такой казни, когда в живых осталось только три игрока, то ночью Демон убил бы одного из них, завершив игру. В этом процессе нет особого смысла, так как зло уже знает, что победило. Однако если Монах или Солдат все еще живы, то демон может не убить игрока ночью, что приведет к еще одному дню казней.

При объявлении об окончании игры таким образом руководствуйтесь своими соображениями. Если у проигравшей команды есть возможность победить, как бы маловероятно это ни было, продолжайте игру.

В течение ночи подтверждайте выбор игроков, указывая пальцем вниз. Иногда игроки указывают на другого игрока очень быстро или указывают под таким углом, что вам трудно определить, какого игрока они хотят выбрать. Вместо того чтобы угадывать их намерения, подойдите к игроку, которого, по вашему мнению, они выбрали, и укажите на него, указывая вертикально вниз, пока ваша рука находится над ним. Это дает понять выбирающему игроку, что вы хотите подтвердить его выбор. Выбирающий игрок кивает вам. Вы киваете выбирающему игроку. Вы оба точно понимаете, какой игрок является целью.

Эта практика или любая другая, которая вам подходит, будет хорошей привычкой, так как она позволяет избежать легких недоразумений.

Лишнее передвижение ночью может сбить с толку хитрых игроков. Если вы всегда ходите в одну и ту же часть круга первым делом каждую ночь, и ваша обувь издает шум, то у игроков могут возникнуть понятные подозрения, что Демон сидит в этой зоне. Если вы будете ходить в разные части круга через случайные промежутки времени, то любой издаваемый вами шум не выдаст того, что происходит на самом деле.

Перемещение жетонов в Гримуаре - это то, что вам может понадобиться, когда добрые игроки используют свои способности, например, Истребитель или Жонглер. Когда злые игроки блефуют в роли этих персонажей, притворитесь, что перемещаете жетоны по Гримуару

таким же образом. Опытные игроки не смогут определить, глядя на ваши движения рук, блефует игрок или нет.

Тихонько постукивайте по плечам или коленям игроков, которых нужно разбудить. Если ваши постукивания производят шум, соседние игроки могут услышать и заподозрить игрока, которого постукивают. Если игрок одет в плотную одежду и не может почувствовать легкие постукивания, то вместо этого ощутимо надавите рукой два раза.

При передвижении держите Гримуар ровно. Высокие бока Гримуара должны скрывать его содержимое от глаз игроков, если вы не наклоняете Гримуар под крутым углом. Игрокам стоит расположиться ниже уровня глаз верхней части Гримуара, чтобы случайно не заглянуть внутрь.

Держите Гримуар за прочную центральную опору сверху или снизу. Таким образом, у вас будет свободная рука для перемещения жетонов. Не держите Гримуар только за левый и правый края, так как это приведет к тому, что он захлопнется... и жетоны могут разлететься повсюду!

Перевозите Гримуар корешком вниз. Если вы положите Гримуар в сумку, то его вес будет приходиться на крепкий корешок коробки, что поможет предотвратить истирание или загибание углов коробки и сохранит игру в хорошем состоянии.

Входите в круг, полностью или частично, чтобы убедиться, что вас видят и слышат, когда вы делаете важные вещи, например, проводите голосование или говорите: " Последний шанс для номинаций! 3...2...1...". Вы не хотите быть в центре внимания в ущерб веселью игроков, поэтому этот визуальный сигнал - быть в центре круга - является простым способом дать группе понять, что вы делаете что-то важное.

Если вы допустили ошибку, просто играйте дальше и постарайтесь все делать правильно. Не пытайтесь "сбалансировать игру", давая противоположной команде какое-то преимущество. Это трудно сделать правильно, и это приводит к тому, что опытные игроки могут выяснить, в чем была ошибка, и понять, какая команда выиграла от вашего исправления и каким образом.

Все рассказчики в какой-то момент совершают ошибки. Такое случается. Может быть, вы позволили Солдату быть убитым демоном? Может быть, вы забыли, что Мэр был Пьяницей, и объявили, что из-за этого победило добро? Просто смирись с этим. Если ошибка пошла на пользу победившей команде, то извинитесь перед проигравшей командой. Если ошибка пошла на пользу проигравшей команде, то поздравляйте победившую команду!

Обычно лучше всего сказать группе, что вы допустили ошибку, но не говорить им, в чем она заключалась. Таким образом, у них будет достаточно информации для продолжения игры, но не настолько много, чтобы это могло навредить команде соперников.

Здесь есть одно исключение: Если вы забыли разбудить игрока, который должен был действовать ночью, вы можете либо временно усыпить всех игроков утром и разбудить только этого игрока, либо попросить этого игрока выйти и разыграть его способность. Например, если вы забыли разбудить Дворецкого, либо усыпите всех игроков и разрешите способность Дворецкого, либо просто отведите Дворецкого в сторону и спросите, кого он хотел выбрать своим хозяином прошлой ночью. Если вы думаете, что сможете исправить ошибку таким образом, действуйте.

Если вы расслабитесь и не будете торопиться при подготовке каждой ночной фазы, вы обнаружите, что ошибки случаются все реже и реже. Если вам кажется, что вас подгоняют, расслабьтесь и не спешите. Если вы в чем-то запутались - правильно: расслабьтесь и не спешите.

Чаще лучше всего отвечать на вопросы в частном порядке. Большинство вопросов игроков будут касаться их персонажа. При личной беседе вы можете быть более откровенным и отзывчивым. Отвечая на вопросы игроков публично, помните, что нужно называть имя игрока, а не его персонажа, и говорить так, чтобы не раскрывать лишней информации группе. Например, если Эмпат публично спросит вас: "Что означал жест рукой с одним пальцем прошлой ночью?", а вы ответите: "Он означал одного", то вы публично подтвердили, что Эмпат - это Эмпат. Или если Монах спросит: "Сколько игроков я могу выбрать ночью?", а вы ответите: "Одного", то вы слишком много раскрыли. Наедине такие разговоры происходят гораздо проще.

Порекомендуйте игрокам не обсуждать свои роли до начала первой ночи. Возможно, вы даже захотите запретить такое поведение. Если игроки постоянно раскрывают персонажей до того, как Демон получил три не участвующих в игре роли для блефа, это вынудит Демона раскрыть себя до того, как он будет готов. Даже если это противоречит правилу "Вы можете говорить все, что хотите, в любое время", запрет на использование этой стратегии хорошими игроками может быть необходим. Большинство игроков понимают, что игра еще не началась, пока не наступит первая ночь, и не будут этого делать. Однако если это становится проблемой, либо попросите игроков не делать этого, либо введите в игру Злого библиотекаря, одного из Сказочников (стр. 19).

Возможно, вам придется сделать то же самое, если игроки постоянно рассказывают о своих действиях в течении ночи. Если игроки так делают, говоря что-то вроде "Я сейчас проснусь. Я узнаю, что казненный игрок был Солдатом.", то злым игрокам будет крайне сложно блефовать, так как им придется рассказывать о своих действиях ночью, когда они фактически спят. Инстинктивно большинство игроков понимают, что в ночную фазу нужно молчать или, по крайней мере, не говорить о своих действиях до утра. Однако, если это

становится проблемой, либо попросите игроков не делать этого, либо введите в игру Злого библиотекаря.

Во время игры лучше всего удерживать игроков в пределах круга. Это не позволит игрокам расходиться, чтобы не пришлось собирать всех вместе, когда будут объявлены номинации. Удержание игроков в кругу также способствует тому, чтобы опытные игроки общались с новичками, а новички общались друг с другом. Последнее, чего вы хотите, это чтобы опытные уходили по одному и по двое, оставляя новичков сидеть в кругу в одиночестве.

Это также побуждает игроков вставать со своих мест, чтобы поговорить наедине с игроками на противоположной стороне круга, так как все сидят близко друг к другу. Частные разговоры игроков могут стать важной частью некоторых игр, и это то, что действительно добавляет новые уровни стратегии в арсенал приемов как добра, так и зла.

Если у вас есть свободное время в дневной фазе, вы можете прочитать текст на жетонах персонажей в игре. Это поможет вам узнать, как именно действует каждый персонаж и как он взаимодействует с другими персонажами в игре. Это очень полезно, когда вы впервые играете в новый сценарий. Некоторые способности персонажей очень хитры, и вы можете не уловить всего при первом прочтении. Обычно вам нужно знать только, как действуют персонажи, участвующие в игре. Все остальные персонажи на листе персонажей практически не влияют на ход партии.

Доставлять удовольствие

Вы можете спросить "Как бы вы хотели умереть?" у игрока непосредственно перед его казнью. Если сделать это публично, умирающий игрок сможет придумать множество интересных и забавных способов, которыми он хотел бы быть казнен. Некоторые игроки захотят долго падать в пропасть, в то время как многие попросят смерти более приятным способом.

Если хотите, вы можете рассказать подробности их смерти в ответ. Лучше всего, чтобы рассказ был коротким, смешным и легкомысленным. Не доводите до абсурда. Например, если игрок отвечает: "Я умер, получив удар в спину на банкете в мою честь", вы можете рассказать об этой смерти, сказав что-то вроде "Ну... горожане собрались все вместе и устроили большой пир, и пока вы произносили речь, кто-то ударил вас в спину вилкой для торта, но вы и так уже умирали от скуки из-за речей, произнесенных ранее в тот вечер". Если вы вместо этого подробно опишете, как рвутся кожа и мышцы и как это больно, это просто отвратит людей и заставит их чувствовать себя некомфортно, если они будут играть с вами в будущем.

Если можете, поддерживайте веселую и несерьезную атмосферу. Если не можете, вообще ничего не говорите.

Помните, что у людей могут быть разные темы, о которых они не любят говорить на публике, особенно сексуальные или слишком личные. Такое остроумное подшучивание над игроками требует хорошего понимания того, что подойдет для вашей группы.

Вы можете описывать игру подробно или кратко, как вам захочется. Когда игра начинается, опишите обстановку, например, "Была темная и дождливая ночь...", это может добавить атмосферы и задаст тон вашей игре. Кроме того, описание обстоятельств смерти игрока ночью или добавление небольших деталей к дневному собранию горожан может сделать вашу игру уникальной. Это требует определенного мастерства в умении правильно подбирать слова, креативности и развитой фантазии. К счастью, в этом нет необходимости. Если вы чувствуете себя скованно, то пропустите это. Даже молчаливый рассказчик может провести увлекательную и захватывающую игру. Игроки сами обеспечат большую часть своего веселья.

Не нарушайте правила. Даже если кажется, что это может быть интересно. Не пытайтесь решать, должны ли игроки умереть, а не выжить, не добавляйте больше или меньше Приспешников или Изгоев. Хорошие игроки полагаются на всю доступную информацию, чтобы победить. Если их логика основана на ложной информации, но у них нет возможности узнать, это, то они будут просто гадать, и это не принесет им удовольствия. Даже если вам покажется забавным тайно не ввести в игру Демона, неожиданно добавить Пьяницу или изменить какое-то другое важное правило, игроки, скорее всего, не оценят этого, так как будут чувствовать, что победа была одержана нечестно, или что поражение было несправедливым.

В полной коллекции *Blood on the Clocktower* более 200 персонажей, и кто-нибудь из них совершит ту безумную вещь, которую вы хотите сделать, причем так, чтобы это было интересно и честно.

Позвольте игрокам принимать собственные решения. В течение ночи игроки иногда будут принимать странные решения. Гадалка может выбирать одних и тех же игроков каждую ночь. Монах может защищать мертвого игрока. Демон может напасть на раскрытого Смотрителя воронов. Отравитель может отравить Демона. Вы не знаете, что задумал игрок, и лучше не склонять его к выбору, который вы считаете лучшим. В приведенных выше примерах Гадалка может проверять, не пьяна ли она, Монах может хотеть умереть сегодня ночью, чтобы три игрока остались в живых для победы Мэра, Демон может хотеть побыстрее избавиться от Смотрителя воронов, а Отравитель может попытаться блефовать в роли Солдата и использовать тот факт, что смерти не произошло, в качестве доказательства. Если вы позволите игрокам сделать свой собственный выбор, он может быть не самым лучшим, но он сделан ими.

Разбираться с негативным отношением - это то, с чем вам рано или поздно придется столкнуться.

Как и на любых встречах, иногда игрок может общаться с другими грубо. *Blood on the Clocktower* - это социальная игра, а значит, в ней пригодятся социальные приемы. Есть добрые, веселые средства, такие как обаяние или юмор, но несколько игроков могут немного увлечься и перейти на крик, оскорбления или начать шантаж. Любое поведение игрока, которое неприятно или как-либо еще вредит атмосфере игры, должно пресекаться в зародыше. Такое поведение неприемлемо, поскольку другие игроки могут ощущать себя в лучшем случае некомфортно, а в худшем - обидеться и рассориться. Каждый игрок заслуживает того, чтобы находиться в обстановке, где его признают, уважают и дают возможность принимать собственные решения.

Если вы столкнулись с негативным поведением игрока, отведите его в сторону для личного разговора. Объясните ему, что его поведение может быть неприятно одному или нескольким игрокам. Подчеркните, что проблема не в человеке, а в его поведении. Большинство игроков сразу же изменят свое отношение к окружающим, так как они не осознавали, насколько сильно они завелись. Возможно, они воспринимали свои действия как энтузиазм или увлечение и будут благодарны вам за то, что вы объяснили им их действия.

Игроки, которые оправдывают свои придирки или агрессию или обвиняют других, не должны принимать участие в будущих играх, которые вы проводите, пока не перестанут так делать.

Кроме этого, игроки, которые притворяются обиженными и расстроенными, могут влиять на ход игры. Например, если игрок притворяется, что он очень раздражен, обижен или зол, когда его номинируют на казнь, это может создать плохую атмосферу в игре. Бодрое, веселое и уважительное настроение важнее, чем победа или поражение команды. Точка.

Что еще более важно, вы должны понимать, является ли любое проявление расстройства в игре искренним, чтобы вы смогли поступить правильно и помочь разрешить ситуацию. Если игрок злоупотребляет этим доверием, притворяясь искренне расстроенным, когда это не так, вы должны спокойно поговорить с ним, чтобы убедить его больше так не делать.

Определить, что является обидным или неприятным, а что нет, может быть непросто, поэтому руководствуйтесь своими ощущениями. Запрет определенных тем для разговора редко приводит к успеху, так как обычно эмоции игрока, а не его слова, вызывает у других проблемы. Ругательства, оскорбления, пошлые или спорные темы могут быть в порядке вещей в зависимости от вашей компании. Личные нападки, оскорбления или все, что заставляет игрока чувствовать себя уязвимым, обиженным или не услышанным - нет.

Запретные темы или темы, воспринимаемые как запретные - такие как смерть, секс, половая

принадлежность, оккультизм - могут стать преградой для некоторых людей в игре. Аналогичным образом, определенные персонажи могут задеть некоторых людей или вызвать у других дискомфорт от игры. Несмотря на то, что тем, кому неприятны игры на запретные темы, лучше найти другую игру, вы можете позаботиться об игроках с сильной неприязнью к определенным ролям, составив свой собственный список персонажей. Подробнее об этом читайте в разделе "Генератор сценариев" (стр. 26).

Застенчивые игроки, как это ни странно, обычно получают огромное удовольствие от интенсивного социального взаимодействия в Clocktower. Многие из них будут молчать и просто слушать, время от времени принимая участие в обсуждении, раскрывая информацию и используя свой голос. Однако они могут дать другим игрокам перебить себя, когда пытаются заговорить, или их голос может быть недостаточно громким и доминирующим, чтобы привлечь внимание группы.

Если вы заметили, что игрок находится в такой ситуации, время от времени предоставляйте ему слово. Заставьте замолчать остальных членов группы и дайте возможность стеснительному игроку сказать то, что он хочет сказать, не прерываясь. Никогда не требуйте, чтобы игрок говорил, просто спросите, хочет ли он это сделать.

Лучшее время для этого - когда застенчивый игрок был номинирован, так как в это время внимание группы в любом случае приковано к нему. Даже фраза: "Вы были номинированы. Что вы хотите сказать?" может стать тем толчком, который нужен, чтобы он заговорил и был услышан, без необходимости заставлять остальных членов группы замолчать.

Постепенно, в течение нескольких игр, вы, вероятно, обнаружите, что ранее стеснительный игрок обретает чувство уверенности и начинает принимать более активное участие в игре.

Болтливые игроки. Не заставляйте игрока замолчать, если не заставите замолчать и остальных членов группы. Если сказать игроку, чтобы он замолчал, а остальным дать возможность высказаться, это приведет к тому, что игрок почувствует, что с ним обращаются несправедливо, а это так и есть. В конце концов, Clocktower - это игра о разговорах. Если вам нужно заставить замолчать отъявленного болтуна, чтобы вас услышали, или чтобы услышали застенчивого игрока, тогда заставьте замолчать и остальных членов группы.

Если сможете, сделайте так, чтобы игра затянулась до последнего дня. Игры в Clocktower становятся наиболее интересными, когда в живых остается всего три или четыре игрока, и правильное или неправильное решение может означать победу или поражение. В играх, которые заканчиваются в этот момент, обычно больше напряжения, больше драматизма и больше радости для победившей команды. Итак... как помочь игре дойти до финального дня?

Как можно больше помогайте слабой команде. Как Рассказчик, вы скованы правилами, но есть много мест, где вы можете протянуть слабой команде незримую руку помощи.

Зло абсолютно подавляет добро? В какие-то ночи можно давать пьяному Эмпату верную информацию, или заставить казненного Шпиона определяться как Шпион для Гробовщика. Может быть, когда на Мэра нападают ночью, вы можете убить Приспешника вместо Горожанина?

Добро практически победило зло? Хорошо обдумайте, какую информацию вы дадите пьяным или отравленным Горожанам. Ложная информация в нужное время может резко изменить ход игры.

Никогда не стоит сразу определять команду-победителя, воспользовавшись каким-либо игровым правилом. Например, будет довольно нечестным закончить игру, убив Механика или заставив атакуемого Мэра убить последнего злого игрока. Однако игрок, которому Гипнотизер велел сойти с ума, может закончить игру казнью, потому что это зависит от игрока в гораздо большей степени, чем от вас. Делайте то, что обеспечит максимально интересную игру и наиболее захватывающий финал, который, по мнению игроков, они заработали сами.

Прислушивайтесь к блефу злых игроков и действуйте соответственно. Если Черт претендует на роль Истребителя и хочет использовать свою способность, постарайтесь, чтобы все выглядело так, будто его способность просто не сработала. Приложите столько же усилий, как если бы они действительно были Истребителем! Если Шпион претендует на роль Гадалки и выбран Смотрителем воронов, то выберите Гадалку в качестве хорошего персонажа, которым определяется Шпион.

Злые игроки время от времени полагаются на вас, чтобы вы помогли им сделать их ложь похожей на правду. Помогайте им везде, где только можете.

Например, если злой игрок объявит себя Девственницей и будет номинирован, ничего не произойдет. Чтобы создать впечатление, что злой игрок на самом деле был Девой, вы можете подвигать руками по Гримуару, чтобы создать впечатление, что вы кладете жетон напоминания "Нет способности" Девственницы рядом с жетоном персонажа. В конце концов, если бы была номинирована настоящая Девственница, именно это вы бы и сделали. Начинающие игроки не заметят этой тонкости, но опытные могут.

Чтобы повысить градус торжества в конце игры, объявите о победе с некоторым шиком. Простая фраза "зло победило" тихим голосом ни с того ни с сего не побудит команду зла вскочить и начать радостно поздравлять друг друга. Дайте объявлению драматическую паузу, привлечите внимание группы, прежде чем торжественно объявить победителей, или скажите игрокам, что приветствуются пятюни и обнимашки, - все это может дать возможность команде победителей отпраздновать победу так, как им хочется. Это их победа. Они ее заслужили. И если вы испытаете восторг от победы в роли Демона в игре с 15+ игроками, вы поймете, насколько сильным может быть удовольствие от осознания этого момента. Даже неожиданный проигрыш после игры такого масштаба запомнится на долгие месяцы.

Допускайте творческие и необычные стратегии.

Clocktower - это игра, которая может быть чрезвычайно увлекательной, если игрок выходит за рамки того, что обычно принято в игре на социальную дедукцию. Может быть, ваши злые игроки начинают переписываться друг с другом во время игры? Это нормально. Может быть, добрые игроки продолжают врать в лицо о том, кто есть кто, чтобы сбить со следа злых? Это здорово! Может быть, игроки возвращаются после разговора с вами наедине и говорят группе совсем не то, что вы им сказали? Супер! Может быть, шпион сфотографировал Гримуар? Ловко! Чем креативнее будут ваши игроки, тем лучше.

Исключения из этого правила очевидны. Издевательства и оскорбления недопустимы, и правила игры должны соблюдаться. Также не следует поощрять сделки, в которых участвуют факторы, не относящиеся к игре. Игрок, предлагающий реальные деньги за голоса или обещающий какие-то услуги после окончания игры, - это совсем не весело. Поддерживайте дружескую атмосферу, и у вас не будет проблем. В общем, если поведение нестандартное, творческое и делает игру интереснее, разрешите его. Если вы считаете, что такое поведение ухудшит игру, если оно будет продолжаться, не стесняйтесь запретить его.

Одновременное пробуждение Демона и Приспешников в начале игры может быть забавным для злых игроков, чтобы они увидели друг друга. Они смогут установить зрительный контакт и разделить мгновение дьявольского сплочения.

Вместо того чтобы будить Приспешников и указывать на Демона, затем будить Демона и указывать на Приспешников, просто разбудите всех вместе. Вам все равно нужно будет показать жетоны "Это Демон" и "Это твои Приспешники", чтобы игроки знали, кто является Демоном. Вам также нужно будет усыпить Приспешников, прежде чем показать Демону три жетона персонажей, не участвующих в игре, для блефа. Так что да - это немного сложно.

Приспешников и Демона обычно будят отдельно, чтобы дать возможность действовать таким персонажам, как Лунатик, Крот и Маг, и чтобы Приспешники не видели жетоны для блефа Демона. Если в листе персонажей нет этих персонажей, вы можете поэкспериментировать с тем, какой вариант вам больше подходит.

Ваша роль заключается в том, чтобы создать веселую и увлекательную игру. То, что вы можете что-то сделать, не означает, что вы должны это делать. Вы подшучиваете над игроками ради веселья или развлекаетесь за счет них? Если вы можете заставить Затворника опознаваться как Демона, когда Черт убивает себя ночью, это не значит, что игра будет интересной и гармоничной. Если вы можете разбудить пьяного

Заклинателя змей и сказать ему, что он теперь Демон, это не значит, что игрок хорошо проведет время. Может быть, им понравится? А может, и нет. Вы можете дать совершенно бесполезную информацию Саванту, но интересная и необычная информация лучше.

В каждой игре вам, как Рассказчику, предстоит принять множество сложных решений. Каждое решение должно быть принято на благо игры и для удовольствия группы. Обычно это означает, что вы создаете как можно больше неразберихи и сбиваете с пути хорошую команду, потому что это делает игру веселее для всех. Но, пожалуйста, помните о справедливости игры в целом - вы здесь для удовольствия игроков.

Идём дальше

Генератор сценариев

После того как вы познакомитесь с персонажами из трех сценариев основного набора, вы, возможно, захотите создать свои собственные уникальные списки персонажей. Они называются "сценариями".

У вас есть любимые персонажи, которых вы предпочитаете вводить почти в каждую игру? Вы придумали комбинации персонажей, которые могли бы создать интересные и сложные ситуации для ваших игроков?

Может быть, вы хотите создать игру с Ягой, Святым, Злым Блинецом и Трактирщиком? Может быть, вы хотите объединить Растяпу и Шпиона? Если у вас есть доступ в интернет, вы можете это сделать!

На сайте BloodOnTheClocktower.com/script вы можете создать сценарий из любой комбинации персонажей. Этот инструмент также сгенерирует лист ночи для игры с вашим собственным списком персонажей, что упростит ее проведение.

Добавить Путников в одну из ваших собственных игр очень просто. Просто сделайте это как обычно. Некоторые Путники могут не сочетаться с персонажами в игре, а некоторые - сочетаться. Вы можете выбрать пять Путников, которые хорошо сочетаются с вашим сценарием, до начала игры или принять решение в момент игры.

Сравнение сценариев - это веселый и интересный способ улучшить свои проекты. Часто хорошей идеей является начать с нескольких основных персонажей, которых вы хотите включить в игру, и отталкиваться от этого. В Интернете на сайте BloodOnTheClocktower.com или в местной группе Facebook или Meetup должно быть сообщество, активно сравнивающее свои творения. Присоединяйтесь и вы.

Некоторые Сказочники помогают вам создавать уникальные и интересные игры. Создание собственного сценария - это искусство, и может потребоваться несколько попыток, чтобы найти то, что вас устраивает. К счастью, у вас уже есть несколько Сказочников, которые помогут вам сгладить ход игры. Может быть, у вас в переизбыток злых? Или всего десяток персонажей?

Сказочники также могут сделать так, чтобы в вашей игре не было известно количество Изгоев, внести дополнительную путаницу, когда это необходимо, или разрешить ситуации, когда способности персонажей противоречат друг другу.

Более подробную информацию об использовании Сказочников для того, чтобы сделать вашу игру более сбалансированной и интересной для всех игроков, вы найдете в *Альманахе Путников и Сказочников*.

Управление странными взаимодействиями персонажей

- это скорее искусство, чем наука. Когда вы создаете свои собственные сценарии, вы можете столкнуться с очень странными ситуациями. Может быть, у вас будет злой Святой? Или два Философа захотят превратиться в одного и того же персонажа в одно и то же время? С двумя сотнями персонажей в запасе возникнут странные ситуации. Хотя правила *Clocktower* написаны с учетом этого, могут возникнуть ситуации, когда вы не знаете, как совместить двух персонажей. Используйте свою лучшую гипотезу. Как Рассказчик, ваше решение является окончательным, но не забудьте сообщить игрокам, каким будет ваше решение. Это может быть не самое удачное решение, но, по крайней мере, оно будет ясным.

Тинсивилль находится всего в нескольких днях пути от Рэйвенсвуд Блафф. Вы можете использовать инструмент "Сценарий" для создания игр в Тинсивилле, в которых на листе персонажей есть только несколько героев. Благодаря этому игрокам будет легче понять, какие персонажи находятся в игре, что позволит им выработать стратегию. Игры в Тинсивилле идеально подходят для 5 или 6 игроков и могут состоять из персонажей любых сценариев.

Развитие вашей группы

Чем больше, тем веселее. Чем больше ваша группа в *Clocktower*, тем веселее будет всем, и тем больше будет разнообразных противников и союзников. В этом разделе приведены некоторые способы увеличить вашу группу.

Присоединяйтесь к группе на Facebook, если вам нужно больше игроков для ваших игр или вы хотите участвовать в играх, которые проводят другие. В каждом городе должна быть группа *Clocktower* на Facebook с названием вашего города, например "Blood on the Clocktower-Los Angeles". Эти группы - отличный способ познакомиться с другими игроками в вашем регионе. Если в вашем городе еще нет группы на Facebook, смело создавайте ее! Если Facebook - это зло, то, возможно, Meetup.com или другой подобный онлайн-инструмент может оказаться полезным способом общения с игроками.

Побуждайте игроков рассказывать истории. Как только вы освоите основы роли Рассказчика, настанет время вступить в игру и доминировать, используя свои обширные знания! Если вы предложите игрокам взять на себя роль Рассказчика, они тоже увидят, насколько это выгодно, и захотят пригласить своих друзей. Игроки обычно не прочь зайти в интернет и начать придумывать сценарии, поэтому им понадобятся базовые навыки, чтобы проводить игры, которые они создадут. Они могут научиться этому, прочитав данное руководство или наблюдая и помогая вам вести сюжет в течение одной-двух игр, а затем попросив вас посмотреть за ними и помочь им вести игру.

Будьте лидером. Роль Рассказчика обычно имеет элемент авторитета. Также обычно именно рассказчик определяет

время и место проведения игры. В общем, игроки будут обращаться к вам за информацией о времени и датах, а также с вопросами по самой игре. Относитесь к ним уважительно. Слушайте, чего они хотят. Подстраивайте игры под их интересы и стиль игры. Прежде всего, будьте приветливы и доброжелательны к новым игрокам в вашей группе. Забота только об опытных означает, что ваша группа не будет развиваться. Если вы будете заботиться о новых игроках - объяснять им правила, помогать им, когда у них возникают вопросы, и поддерживать дружескую и позитивную атмосферу - новые игроки приведут своих друзей, и ваша группа будет продолжать расти.

Призывайте ветеранов быть добрее к новым игрокам. Многие увлеченные игроки склонны перегружать новых игроков информацией. Слишком много неважных правил игры, слишком много исключений для персонажей и слишком много советов по стратегии - все это сбивает с толку, а не просвещает. Все, что нужно знать новому игроку, чтобы начать играть, объясняется на листе правил. Остальное они могут понять по ходу игры.

Если ваши ветераны не будут усложнять, а помогут новым игрокам, то новички останутся. Это принесет пользу и ветеранам, так как они могут найти полезных союзников в игре, чтобы одержать победу. Многие игры были выиграны или проиграны благодаря тому, что ветеран поговорил с новыми игроками и вовлек их в игру, во благо или во зло.

Для новых игроков все должно быть просто. Не перегружайте их информацией. Вместо этого дайте им достаточно информации, чтобы они могли принять участие в игре и хорошо провести время. Ветераны должны делать то же самое. Хотя большинство игроков постигают основы во время своей первой игры, обычно не стоит сразу рассказывать новому игроку все правила и основные стратегии. Это может полностью запутать их.

Лист правил разработан для того, чтобы новые игроки начали играть в игру с минимальной нагрузкой. Все дополнительные правила - пьянство, безумие, странные взаимодействия персонажей - они смогут узнать в процессе игры. Ваши ветераны, вероятно, будут более чем счастливы объяснить, как эти персонажи работают вместо вас. Ветераны могут отлично помочь новым игрокам влиться в игру, но только если они будут действовать в правильном темпе. Призывайте их общаться с новыми игроками, особенно если они мертвы. В конце концов... они, могут быть в одной команде.

Некоторые новые игроки будут сильно недооценивать или неправильно понимать, как действует тот или иной персонаж, и попросят у вас совета по стратегии. Иногда вы можете заметить, что новый игрок выглядит совершенно растерянным, но не просит о помощи. Не стесняйтесь пообщаться с ним лично и помочь ему. Никогда не стоит давать им один-единственный совет по стратегии, поскольку это подразумевает, что именно так и только так следует играть конкретным персонажем - вы же не хотите, чтобы игрок считал, что он "должен" действовать определенным образом или использовать определенную стратегию. Либо

дайте им несколько советов по стратегии, из которых они смогут выбирать, либо позвольте им самим разобраться в ситуации.

Например, Смотритель воронов и Девственница - два персонажа, которых большинство начинающих игроков считают слабыми. Смотритель воронов получает максимум информации из всех персонажей в *Trouble Brewing*, но ему приходится обманом заставлять Демона напасть на него первым. Девственница, когда ее номинирует горожанин, подтверждает, что два игрока хороши... что является отличной информацией, хотя и ценой смерти. Вместо того, чтобы говорить Смотрителю или Девственнице "ты должен сделать X" или "ты должен сказать Y", дайте им понять, почему и как их персонаж силен, и с этого момента они сами придумают свою стратегию.

Давайте советы по стратегии новым игрокам, только если они действительно в них нуждаются. Новым игрокам приходится быстро усваивать много информации - как победить, как работают казни, как работает их персонаж, какие еще персонажи есть в игре. Им не нужно, чтобы кто-то указывал им (даже если они об этом просят!), что они "должны делать это" или "не должны делать то". Если игроки чувствуют, что они "должны" что-то делать или не делать, значит, они не делают самостоятельного выбора. В *Clocktower* есть много интересных стратегий, которые откроются в процессе игры, и новые игроки поймут, что делать, когда познакомятся с основными правилами. Если вам обязательно нужно дать совет новому игроку о том, что делать, будьте проще, например, посоветуйте хорошим игрокам "раскрыть свою роль либо группе, либо кому-то, кому они доверяют, и слушать, что говорят другие", а злым игрокам посоветуйте "выбрать хорошего персонажа, которым можно притвориться", и убедиться, что они понимают, как этот персонаж действует, на случай, если люди будут задавать им вопросы.

Помочь новому игроку найти свою собственную стратегию или дать ему несколько вариантов того, что он может сделать или сказать, гораздо полезнее, чем жесткое "ты должен сделать это". Им также может понадобиться помощь, чтобы понять, как работает их персонаж или каковы его сильные и слабые стороны.

Чтобы развиваться, большинству новых игроков нужны не советы по стратегии. Им нужно знать, что если они умрут, то это не страшно. Им нужно знать, что они могут говорить все, что хотят, кому хотят, публично или наедине. Они должны чувствовать, что являются ценной частью команды. Если все эти условия соблюдены, они будут наслаждаться вашей игрой и придут еще.

Используйте Путников. По возможности приглашайте опоздавших игроков присоединиться к игре в качестве Путников. Многие игроки просто хотят понаблюдать за ходом игры, считая, что поздно вступать в игру - это некрасиво. Однако это не так! Путешественники - одни из самых сильных, универсальных и просто забавных персонажей в игре, и их появление сбалансирует текущую

игру. Большинство игроков захотят, чтобы Путники присоединились к их игре, ведь Путники как правило добрые! Поддерживая эту атмосферу "присоединяйтесь в любое время", вы сделаете ваши игры более доступными для всех.

Используйте Сказочников. Эти персонажи созданы для того, чтобы вы могли включить в игру любых игроков и заинтересовать их. Ангел помогает новым игрокам насладиться своей первой игрой без страха смерти. Революционер помогает игрокам присоединиться к игре, если иначе они не смогли бы этого сделать. Буддист заставляет ветеранов молчать, пока новые игроки вносят свой вклад. Если вы разбираетесь в своих Сказочниках, ваша игра приобретет репутацию супер-инклюзивной, и это хорошо.

Ознакомьтесь с руководством по стратегии в Интернете. За подробной стратегией по каждому персонажу обращайтесь к вики. Если ваша группа придумает альтернативный или необычный способ игры определенным персонажем, отредактируйте онлайн-руководство, и ваш совет будет услышан. Найти все это можно на сайте BloodOnTheClocktower.com/wiki

Сценарии

В комплект коробки *Blood on the Clocktower* входят три сценария, которые вы можете попробовать: *Trouble Brewing*, *Bad Moon Rising* и *Sects & Violets*. Мы настоятельно рекомендуем вам освоить повествование *Trouble Brewing*, прежде чем переходить к более сложным изданиям. Альманах персонажей для *Trouble Brewing* содержит множество полезных напоминаний об игровых принципах, что делает его полезным справочником во время игры, в то время как в более сложных изданиях пояснения даются только для вновь введенных понятий и особенно сложных взаимодействий.

Вскоре появятся и другие сценарии. В каждом 25 новых и уникальных персонажей, создающих уникальный игровой процесс, а стратегии, необходимые для победы, кардинально отличаются в каждом сценарии. Одни сценарии поощряют скрытность и секреты, другие - открытое общение. Одни поощряют чистую логику, другие - дикий и безумный блеф. Если вы хотите вывести свои игры в *Clocktower* на новый уровень, посетите наш сайт для получения дополнительной информации: BloodOnTheClocktower.com

Все персонажи, вошедшие в эти издания, также представлены в Генераторе сценариев, так что вы можете сочетать их с другими персонажами, которые у вас есть, и создавать свои собственные игры!



Начинающий. Рекомендуется игрокам и Рассказчикам, только начинающим знакомство с *Blood on the Clocktower* или с играми на социальную дедукцию.

В *Trouble Brewing* есть всего понемногу. Некоторые персонажи пассивно получают информацию, некоторым нужно действовать, чтобы узнать, кто есть кто, а некоторые просто хотят выманить Демона, чтобы тот напал на них. И добро, и зло могут одержать верх, принеся своевременные жертвы. *Trouble Brewing* - это относительно простая охота на демона, но у зла есть несколько подлых трюков с дезинформацией в рукаве, так что хорошим игрокам лучше подвергнуть сомнению то, что они слышат, если они надеются выжить.



Продвинутый. Рекомендуется для инициативных игроков, стремящихся работать в команде и не боящихся смерти.

Bad Moon Rising - это феерия смерти. Демоны убивают несколько раз за ночь, и Приспешники тоже участвуют в этой вакханалии. Добрые игроки сильно рискуют, чтобы получить достоверную информацию, но в процессе могут случайно убить своих друзей. К счастью, есть много вариантов, как сохранить жизнь игрокам после истечения срока годности. Однако если добрая команда не сможет определить, какие именно Приспешники и Демоны находятся в игре, то их судьба будет предreshена.



Продвинутый. Рекомендуется для игроков, желающих совершать дикие и необычные поступки, раздвигая границы блефа.

Sects & Violets - самый безумный из трех сценарий, входящих в базовый набор. Добрые персонажи каждую ночь получают невероятную информацию. Однако команда зла чрезвычайно разнообразна и опасна и может внести в ход игры огромную путаницу. Персонажи меняют принадлежность. Игроки меняют персонажей. Даже команда зла может перестать понимать, кто есть кто. Также впервые в игре появляется **безумие**, которое вносит в ход игры много нюансов.



Продвинутый. Рекомендуется для трезвых умов, любителей головоломок и Рассказчиков, которые любят творческий подход.

Garden of Sin - это логическая катастрофа в чистом виде. Каждый добрый персонаж получает какую-то информацию, даже Изгой. Демоны не нападают ночью, а побеждают автоматически через определенное количество дней. Неторопливый темп игры дает достаточно времени, чтобы собрать все кусочки головоломки воедино, но необычные логические условия и противоречивые факты заставляют добрую команду использовать мозги на полную - или погибнуть.



Продвинутый. Рекомендуется задирам, непоседам и всем, кто жаждет власти и не хочет ответственности.

The Tomb - это грубая сила. Горожане здесь - одни из самых могущественных в мире... но они должны использовать свои способности с умом, поскольку информации мало. Для того чтобы определить, кто есть кто, приходится жертвовать добрыми игроками.



Экспертный. Рекомендуется тем, кто не боится риска, трудностей и чрезвычайно масштабного блефа.

Midnight in the House of the Damned не для слабонервных. Многие персонажи нарушают основные правила или даже устанавливают свои собственные. Неосторожного Горожанина или амбициозного Приспешника поджидает множество мин-ловушек. Множество персонажей могут выиграть или проиграть игру в одиночку, поэтому искусный и авантюрный блеф может принести большие плоды. Однако выяснить, кто именно играет в вашей команде, может оказаться сложной задачей. Оставьте надежду, всяк сюда входящий.



От начального до экспертного. Рекомендуется игрокам, желающим придать игре дополнительную остроту, или Рассказчикам, которые хотят создать для своих игроков крайне необычные и уникальные ситуации.

The Greatest Show on Earth - это коллекция из примерно пятидесяти дополнительных персонажей, которые вы можете добавить в любую игру *Blood on the Clocktower*, которую вы создаете сами, используя Генератор сценариев. В отличие от других сценариев, здесь нет списка предлагаемых персонажей. В эту коллекцию попали многие персонажи, слишком дикие и необычные, чтобы их можно было включить в другие сценарии.

Глоссарий

Безумие: Игрок, который "безумен" в чем-то, пытается убедить группу в том, что это правда. Некоторым игрокам указано делать что-либо - если Рассказчик считает, что игрок не приложил усилий, чтобы убедить группу в том, в чем он безумен, то он может быть наказан. Некоторым игрокам указано не делать что-либо - если рассказчик считает, что игрок пытался сделать это, он может быть наказан.

В игре: Персонаж, присутствующий в текущей игре, живой или мертвый.

В начале игры: Сокращение на листах персонажей и жетонах. Персонаж со способностью "в начале игры", получает информацию в первую ночь или сразу же, если такой персонаж появился в середине игры.

Верная информация: Истинная информация, например, правдивое высказывание, жест или жетон персонажа. Рассказчик всегда должен давать верную информацию о правилах. См. раздел Ложная информация.

Выберите: Это слово в способности персонажа указывает на то, что игрок принимает решение. Если это слово отсутствует, то вместо него решение принимает Рассказчик.

Генератор сценариев: Онлайн-генератор списка персонажей, который позволяет вам создавать сценарии из любой комбинации имеющихся у вас персонажей. Используйте генератор сценариев на сайте BloodOnTheClocktower.com/script.

Голос: Поднятие руки, когда Рассказчик подсчитывает количество игроков, выступающих за казнь. Игроки могут голосовать в течении дня. Мертвый игрок может проголосовать только один раз до конца игры. Голоса считаются по часовой стрелке заканчивая номинированным игроком. Процесс изгнания, хотя и похож, но не является голосованием. См. раздел "Изгнание".

Городская Площадь: Серый картонный лист на полу, в центре круга игроков. На Городской Площади лежат жетоны жизни и жетоны голоса игроков, а под ней - лист Путников.

Горожанин: Тип доброго персонажа. Горожане обладают способностями, которые помогают команде добра. Обычно большинство персонажей в игре - Горожане. На листе Путников указано количество горожан в текущей игре.

Гримуар: Коробка, в которой хранятся компоненты *Clocktower*, используемая и обновляемая Рассказчиком. Игроки не могут смотреть в Гримуар. Гримуар показывает фактическое состояние всех персонажей, например, кто жив или мертв, кто отравлен, кто действует ночью и т.д.

Демон (роль): Персонаж, который изначально является злым. Если Демон умирает, то побеждает хорошая команда. Демоны обычно убивают игроков ночью и обладают другими способностями, которые вредят хорошей команде.

Демон-игрок: Играющий, за Демона. В игре с несколькими Демонами каждый живой игрок с персонажем Демона считается "Демоном-игроком".

День: Фаза игры, во время которой игроки открывают глаза, общаются друг с другом и голосуют за казнь. За каждым днем следует ночь. За каждой ночью следует день.

Добро: Принадлежность к добрым. Горожане и Изгои (синие персонажи) начинают как добрые. Добро побеждает, если умирает Демон.

Добрый персонаж: Горожане и Изгои.

Думает: Игрок, который "думает", что он другой персонаж, получает жетон персонажа, который не соответствует его настоящей роли в Гримуаре. Рассказчик притворяется перед этим игроком, что он - этот ложный персонаж.

Жетон голоса: Круглый белый жетон, который кладется на жетон жизни игрока, когда он умирает. Когда мертвый игрок голосует, он сбрасывает свой жетон голоса и не может голосовать до конца игры.

Жетон жизни: Эти жетоны выкладываются на Городскую Площадь, в соответствии с рассадкой игроков, и показывают, кто из игроков жив, а кто мертв. Светлая сторона означает, что игрок жив, а черная - что он мертв.

Жетон информации: Прямоугольные карточки, которые дают информацию и иногда показываются игрокам ночью. Например, жетон информации "Это Демон".

Жетон напоминания: Маленькие жетоны, которые помогают Рассказчику помнить различные мелочи. Жетоны напоминаний относятся к конкретным персонажам.

Жетон ночи: Жетоны, которые Рассказчик кладет рядом с листом ночи, чтобы отметить, какие персонажи могут действий сегодня ночью. Какие жетоны нужны, указывается листиками слева и справа на каждом жетоне персонажа.

Жетон персонажа: Большой круглый жетон, который каждый игрок получает в начале игры и на котором изображен его персонаж. Игроки не могут смотреть на жетоны персонажей друг друга.

Живой: Игрок, который не умер. Живым игрокам доступны их способности, они могут голосовать без ограничений, и могут номинировать игроков. Пока 3 или более игроков живы, игра продолжается.

Живые соседи: Два живых игрока, которые сидят ближе всего к вам - один по часовой стрелке, другой против часовой стрелки, без учета мертвых игроков, сидящих между ними и вами.

Завтра: Дневная и ночная фазы, следующие за текущей ночной фазой.

Закат: Начало ночи, когда игроки закрывают глаза. Персонажи, действующие "на закате", отыгрывают почти перед всеми остальными персонажами. Способности, действующие "до заката", заканчиваются, как только игроки засыпают.

Здоров: Не отравлен.

Зло: Принадлежность к злу. Приспешники и демоны (красные персонажи) начинают как зло. Зло побеждает, когда в живых остаются только 2 игрока, не считая Путников.

Злой персонаж: Приспешники и Демоны.

Игрок: Любой человек, у которого есть персонаж в игре, не считая Рассказчика.

Изгнание: Решение группы убить Путника в течении дня. В день может быть любое количество изгнаний, в том числе ни одного. Любой игрок может поддержать изгнание, даже мертвые игроки без жетона голоса. Способности никак не могут повлиять на решение об изгнании. Хотя изгнание похоже на голосование за казнь, этот процесс не является голосованием, а изгнание не является казнью. См. разделы "Голос и Казнь".

Изгой: Тип персонажа, который изначально добрый. Изгой имеют способности, которые не помогут команде добра. На листе Путников указано, сколько Изгоев участвует в текущей игре.

Информация для Демона: Краткое описание на листе ночи, содержащее информацию, которую Демон получает в первую ночь, если игроков 7 или больше. Демон узнает, какие игроки являются Приспешниками, и получает 3 не участвующих в игре добрых персонажей, которые помогут ему блефовать.

Информация для Приспешников: Краткое описание на листе ночи, содержащее информацию, которую Приспешники получают в первую ночь, если игроков 7 или больше. Приспешники узнают, кто из игроков является Приспешником, а кто демоном.

Каждую ночь: Каждую ночную фазу.

Каждую ночь*: Сокращение на листах персонажей и жетонах, означающее "Каждую ночную фазу, кроме первой ночи".

Казнь: Решение группы убить игрока, не являющегося Путником, в течении дня. В день может быть максимум одна казнь, но может и не быть ни одной. Номированный игрок казнен, если за него проголосовало не менее половины от числа живых игроков и больше игроков, чем за любого другого номинированного.

Команда: Все игроки одной принадлежности. "Твоя команда" означает "ты и все остальные игроки, у которых такая же принадлежность, как и у тебя".

Лист ночи: Памятка, которую использует Рассказчик, чтобы знать, какие персонажи и в каком порядке действуют ночью. Лист ночи имеет одну сторону для первой ночи и другую - для последующих ночей.

Лист персонажей: Памятка, на которой перечислены все возможные персонажи и их способности для выбранного сценария.

Лист подготовки: Памятка, на которой подробно описано, что нужно сделать Рассказчику перед началом игры.

Лист правил: Памятка, которая зачитывается в начале игры, чтобы новые игроки могли ознакомиться с важными правилами. При желании новички могут прочитать ее самостоятельно.

Лист Путников: Памятка, размещенная под городской площадью. На нем указано, сколько Изгоев и Приспешников находится в текущей игре и каковы способности Путников.

Листик: Маленькие зеленые и оранжевые символы на большинстве жетонов персонажей, которые помогают Рассказчику вести игру. Зеленые листья сверху показывают количество жетонов напоминаний, которые нужно добавить в Гримуар. Зеленый листок слева показывает, что персонажу нужен жетон ночи в первую ночь. Зеленый листок справа показывает, что персонажу нужен жетон ночи в каждую ночь, кроме первой. Оранжевый листок означает, что подготовка персонажа отличается от стандартной для этой партии.

Ложная информация: Ложные сведения, например, ложное высказывание, жест или жетон персонажа. Рассказчик может дать ложную информацию, когда способность не работает, например, когда игрок пьян или отравлен. См. раздел Верная информация.

Мертвый: игрок, которого нет в живых. Мертвые игроки могут голосовать только один раз в течение игры. Когда игрок умирает, его жетон жизни переворачивается и он получает жетон голоса. Его жетон персонажа в Гримуаре накрывается саваном, он немедленно теряет свою способность, а все постоянные эффекты его способности немедленно прекращают свое действие.

Может: Сокращение на листах персонажей и жетонах. То, что "может" произойти, означает, что рассказчик решает, произойдет это или нет.

Не в игре: Персонаж, который не участвует в текущей игре, но есть на листе персонажей.

Номинация: Объявление о начале голосования за казнь игрока, которое подтверждает Рассказчик. Игроки могут номинировать один раз в день, и могут быть номинированы один раз в день. Выдвигать кандидатов могут только живые игроки.

Ночь: Фаза игры, во время которой игроки закрывают глаза, а некоторые персонажи просыпаются, чтобы действовать или получить информацию. Игра начинается с фазы ночи. За каждым днем следует ночь. За каждой ночью следует день.

Объявить: Обращение к группе так, чтобы все вас услышали.

Один раз за игру: Способность, которую можно использовать только один раз. Если игрок использует свою способность, будучи пьяным или отравленным, он не сможет использовать ее повторно. Если игрок умирает, не использовав свою способность, он теряет ее.

Опознается: Игрок, который "опознается как" определенный персонаж или имеющий определенную принадлежность, считается этим персонажем или имеющим эту принадлежность для способностей других игроков. Например, если добрый игрок "опознается как злой", он остается добрым (и побеждает, когда побеждает добро), но он считается злым для персонажей, которые определяют злых. Оpozнaвание в качестве персонажа не наделяет способностями этого персонажа.

Отравлен: У отравленного игрока нет способностей, но он думает, что они есть, и Рассказчик действует так, как будто они есть. Если способность дает игроку информацию, Рассказчик может давать ему ложную информацию. Отравленные игроки не знают, что они отравлены. См. Пьян.

Первая ночь: Ночная фаза, с которой начинается игра. Некоторые персонажи действуют только в первую ночь. Некоторые персонажи действуют в течение каждой ночи, кроме первой. Игроки могут рассказывать о своих персонажах только после первой ночи.

Персонаж: Роль, например, Дворецкий, которую отыгрывает игрок и которая описана в листе персонажей и альманахе персонажей для выбранного сценария. Персонажи могут участвовать или не участвовать в игре.

Победа: В конце игры одна из команд побеждает. Живые и мертвые игроки побеждают как одна команда. Добро побеждает, когда умирает Демон. Зло побеждает, когда в живых остается только два игрока, не считая Путников.

Поражение: В конце игры одна из команд проигрывает. Живые и мертвые игроки проигрывают как одна команда. Зло проигрывает, когда умирает Демон. Добро проигрывает, когда в живых остаются только два игрока, не считая Путников.

Приватно: Все, что обсуждается шепотом между двумя игроками или между игроком и Рассказчиком, так, чтобы другие игроки не слышали.

Принадлежность: Команда, в которой в данный момент находится игрок. Принадлежность - это либо добро, либо зло. Если игрок меняет принадлежность, его персонаж остается прежним. Если игрок меняет персонажа, его принадлежность остается прежней. Игроки знают свою принадлежность.

Приспешник: Тип персонажа, который изначально злой. Приспешники обладают способностями, которые помогают команде зла. Обычно в игре бывает от 1 до 3 Приспешников. На листе Путников указано количество Приспешников в текущей игре.

Пробуждение: Рассказчик будит игрока, который должен действовать ночью, дважды коснувшись его колена или плеча, а на рассвете будит всех игроков, произнося "Всем открыть глаза".

Публично: Все, что было сказано или сделано таким образом, чтобы большинство игроков и Рассказчик знали, что это произошло.

Путник: Тип персонажа для игроков, которые опоздали к началу или собираются уйти пораньше. Игрок выбирает персонажа, а Рассказчик выбирает его принадлежность. Путники имеют большую силу, но могут быть изгнаны группой.

Пьян: У пьяного игрока нет способностей, но он думает, что они есть, и Рассказчик действует так, как будто они есть. Если способность дает ему информацию, Рассказчик может дать ему ложные сведения. Пьяные игроки не знают, что они пьяны.

Рассвет: Конец ночи, перед началом следующего дня. Персонажи, действующие "на рассвете", действуют после почти всех остальных персонажей.

Рассказчик: Человек, который ведет игру. Рассказчик следит за Гримуаром, соблюдает правила игры и принимает окончательное решение о том, что произойдет, если ситуация требует разбирательства.

Саван: Черно-серый жетон в форме знамени, используемый в Гримуаре для обозначения того, что игрок мертв.

Сказочник: Тип персонажа для Рассказчика. Сказочники нейтральны, выбираются Рассказчиком публично и обычно делают игру более справедливой в спорных ситуациях.

Скоро умрет: Игрок, у которого достаточно голосов для казни и больше голосов, чем у любого другого игрока на сегодняшний день.

Соседи: Два игрока, живые или мертвые, сидящие справа и слева от вас.

Состояние: Текущее состояние игрока. Игрок всегда пьян или трезв, отравлен или здоров, жив или мертв, безумен или вменяем.

Союзник: игрок той же принадлежности.

Способность: Особая сила или изъясн персонажа, указанные на жетоне персонажа, листе персонажа для выбранного сценария и в альманахе персонажей для выбранного сценария. Полный текст способности размещен в разделе "Как начать" альманаха персонажей. Персонажи теряют способность, если они мертвы, пьяны или отравлены.

Сценарий: Готовая версия игры в *Clocktower*, содержащая набор жетонов, листы персонажей и альманах персонажей. К примеру, *Trouble Brewing*. Каждый сценарий имеет общую тему, стратегию и стиль.

Сценарий (свой): Набор персонажей, созданный с помощью Генератора сценариев, который можно распечатать и сделать листы персонажей.

Тип: Категория персонажа - Горожанин, Изгой, Приспешник, Демон, Путник или Сказочник.

Трезв: Не пьян.

Часовая башня: Кровь на Часовой башне, величайшая в мире игра в блеф!