



**Blood**  
on the  
**Clocktower**

# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

СОЗДАНИЕ ИГРЫ, ХУДОЖЕСТВЕННОЕ И ТЕХНИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

**Стивен Медуэй**

ПРОИЗВОДСТВО, ПОДДЕРЖКА И БИЗНЕС-РУКОВОДСТВО

**Эвин Донахью**

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ, ФОТОГРАФИИ, РАБОТА ЗА КУЛИСАМИ

**Энди Черчилль**

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ

**Штефен Баумгарт**

*twitch & youtube*

**Бен Бёрнс**

КОММУНИКАЦИИ С СООБЩЕСТВАМИ

**Эдд Гэбриэл**

КОНТРОЛЬ И СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

**Реджи Нисон**

ОФОРМЛЕНИЕ

**Джон ВанФлит, Микаэла Даун, Грейс ВанФлит, Айдан Робертс**

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

**Хлоя Макдугал, Стивен Медуэй, Джон Ханна**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

**Аника Келсен, Матт Хьюз, З. Бенетатос, Джон Грист,  
Крис Аллен, Кейтлин Мёрфи, Марианна Карр**

АВТОР ТЕКСТА ПРАВИЛ

**Джошуа Йерсли**

ИЗУЧЕНИЕ ПРАВИЛ

**Йон Йенсет**

ВЕБ-САЙТ И ОНЛАЙН-ИНСТРУМЕНТЫ

**Джимми Нгуен**

РАЗРАБОТЧИК ТЕСТОВ

**Лахлан Маккабин**

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ

**Эмма Хеллон, Джо Уиггинс (Panda GM)**

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

**Лору Пикенс, Павла Черданцева, Дениса Карпенко,  
Евгения Селифонова, Андрея Тихомирова,  
Дарью Негольс, Александра Негольс, Никиту Блохина,  
Марину Никанорову, Тамару Чудновскую, Игоря Трескунова,  
Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Ксению Хацкалёву,  
Александрю Чудновскую, Светлану Жолобову,  
Владислава Пржигоцкого, Елену Даценко, Илью Клеванова  
за помощь в подготовке игры к изданию.**

## СОДЕРЖАНИЕ

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>ОСНОВЫ</b>                | 4  |
| Что это за игра?             | 4  |
| Что в коробке?               | 6  |
| Что такое Городская площадь? | 7  |
| Что такое Гримуар?           | 8  |
| <b>ХОД ИГРЫ</b>              | 10 |
| Подготовка к игре            | 10 |
| Ночь                         | 12 |
| День                         | 14 |
| Завершение игры              | 16 |
| <b>ЧАСТНОСТИ И НЮАНСЫ</b>    | 19 |
| Способности                  | 20 |
| Состояния                    | 21 |
| Странники                    | 24 |
| Сказочники                   | 25 |
| <b>ВЕЛИКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ</b> | 27 |
| Без сучка без задоринки      | 28 |
| Добавляем веселья            | 30 |
| <b>ИДЁМ ДАЛЬШЕ</b>           | 35 |
| Генератор сценариев          | 36 |
| Тинсивилль                   | 36 |
| Создание группы              | 37 |
| Наборы                       | 40 |
| <b>ГЛОССАРИЙ</b>             | 42 |





**ВЫ — РАССКАЗЧИК.** Вы главный. Вы станете тем, кто будет читать правила, разрешать спорные моменты и создавать забавные и запутанные ситуации, в которых будут действовать остальные игроки. Многие считают роль Рассказчика наиболее творческой, благодарной и самой интересной из всех. Эта книга написана для вас, и перед началом своей первой игры вам нужно будет прочитать некоторые её разделы.

Если вы уже играли в «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» и имеете некоторое представление о том, как работает Гримуар, вы можете пропустить следующие страницы и перейти к главе ХОД ИГРЫ (с. 10). А если нет...

**Чтобы подготовить свою первую игру:**

- 1. Прочитайте главу ОСНОВЫ** (с. 4). В этой главе даётся обзор игры «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», чтобы вы получили общее представление о ней. Если вы уже знакомы с играми в жанре «социальная дедукция», такие как «Мафия» или «Авалон», многое покажется вам знакомым.
- 2. Прочитайте главу ХОД ИГРЫ** (с. 10). В этой главе разъясняются основные правила игры. Вы узнаете, как начать игру, как закончить игру, а также что делать в течение партии.
- 3. Прочитайте справочник ролей** из набора «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ». «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ» — это самый базовый набор игры, и мы очень рекомендуем вам начать именно с него. Ознакомьтесь с описанием ролей, чтобы понять, что они собой представляют. Знать все подробности обо всех комбинациях ролей не нужно, достаточно понимать в целом, как они действуют.

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

- ◆ **Если в ходе игры вам потребуется быстро прояснить какое-то правило**, откройте ГЛОССАРИЙ (с. 42). ГЛОССАРИЙ — это больше, чем просто справочник терминов: в нём в алфавитном порядке перечислены все важные правила игры.
- ◆ **Если кто-то захочет узнать больше о том, как работает роль**, прочитайте посвящённый этой роли раздел в соответствующем справочнике ролей, где разъясняются все необычные и удивительные нюансы, а также описывается взаимодействие с другими ролями из этого справочника.

**После того как вы проведёте первые игры, вам будет полезно также прочитать:**

- ◆ Глава **ЧАСТНОСТИ И НЮАНСЫ** (с. 19) содержит рекомендации по интерпретации правил и способностей ролей, а также массу информации о типах доступных ролей.

- ◆ Глава **ВЕЛИКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ** (с. 27) даёт советы и описание инструментов, которые помогут вам перевести игру на новый уровень.
- ◆ Глава **ИДЁМ ДАЛЬШЕ** (с. 35) рассказывает, как создавать собственные листы ролей, даёт советы по расширению вашей группы игроков в «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» и описывает много новых наборов — коллекций ролей, которые вы можете добавить в свою игру. Эта глава поможет сделать ваши игры более плавными, намного более увлекательными, бесконечно разнообразными, немного странными и невероятно каверзными!
- ◆ **Вы можете прочитать справочники по наборам «ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ» и «СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ»**, когда решите провести игры по соответствующим сценариям. До тех пор эту информацию можно оставить без внимания.

Ваше понимание игры гораздо важнее, чем слепое следование инструкциям. Вместо сухого изложения всех правил, которые предполагалось бы освоить разом, данный буклет предлагает вам удобный способ параллельно знакомиться с правилами и изучать, что вам предстоит делать в качестве Рассказчика. Изучив основы игры, в дальнейшем вы сможете расширять свои знания и добавлять в партии собственную изюминку.

Игрокам, которых вы соберёте, не нужно изучать ни данный буклет правил, ни справочники или листы ролей. Ведь именно Рассказчик объяснит всем участникам основные правила игры перед первой партией. Впрочем, игроки могут узнать из буклетов всё, что их заинтересует: здесь нет никаких секретов.

# ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?



**ДАВНЫМ-ДАВНО** в сонном городке Вранский Длес во время адской грозы ровно в полночь ужасный крик эхом отразился от покрытых плющом камней на извилистых улочках.

Испуганные горожане спешат на городскую площадь, чтобы узнать, что случилось, и видят, что местный рассказчик убит: его тело пронзила часовая стрелка городских часов, и кровь капает на бульжники, которыми вымощена площадь. Любопытство тут же сменяется страхом: всем становится очевидно, что в городе свободно ходит демон, который по ночам убивает, а днём принимает человеческий облик.

**У каждого из горожан есть определённая информация**, но демон и его злые приспешники распространяют ложь, запутывая следы и сея подозрения относительно личности злодея. Смогут ли добрые горожане вовремя сложить все кусочки пазла? Или же зло захватит некогда мирный городок?

**«КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ»** — это социальная игра на дедукцию и блеф, на логику и обман, игра про убийство и тайну для компании от 5 до 20 человек. Днём игроки общаются все вместе или ведут приватные разговоры, чтобы собрать информацию, поделиться тем, что они знают, или распространить ложные сведения. Ночью игроки закрывают глаза, некоторые добрые игроки просыпаются, чтобы узнать важную информацию, а демон и его приспешники — чтобы устраивать пакости.

**Каждый игрок обладает уникальной ролью** с мощной способностью, которая даёт преимущества или создаёт дополнительные трудности. «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» — это игра, большей частью построенная на разговорах. Она не изобилует аксессуарами и дополнительными компонентами для игроков. Игроки выигрывают или проигрывают благодаря своему остроумию, проницательности и способности убеждать других в том, кому следует жить, а кому умереть.

**Партия в «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ»** обычно длится от 30 до 90 минут, и вы можете с удивлением обнаружить, что играете несколько партий одну за другой.

## ПРИМЕР ИГРЫ

**Одиннадцать игроков сидят** в тускло освещённой комнате на диванах и удобных стульях, сформировав круг, чтобы все друг друга видели. Фоном тихо звучит жуткая музыка. Большинство игроков спорят, некоторые слушают. У каждого из них есть тайная личность, и все знают, что 3 игроков злые, а 8 — добрые. Добрые игроки друг друга не знают и стараются выяснить, кто добрый, а кто злой. Злые игроки знают друг друга и распространяют ложные сведения о том, кто есть кто. Обстановка довольно напряжённая.

Тамара, Кеша и Алмат, сидевшие на одном диване и общавшиеся между собой, наконец присоединяются к общей беседе. «Я Сыщик, — говорит Тамара, — я знаю, что либо Рома, либо Даша — Приспешник, если точнее — Блудница».

«Вы не можете убить меня, — говорит Рома, — потому что я Святой. Если вы меня казните, мы проиграем. Значит, это Даша».

«Ничего подобного, — говорит Даша, — я Гадалка! Я добрая! И я нужна вам живой, чтобы получать информацию. Злой здесь Рома! Не верьте ему!»

«Ну что ж, — говорит Алмат, — очень убедительно. Я Эмпат, и я знаю, что сижу рядом с одним злым игроком и одним добрым. Так что или Кеша злой, или ты злая, Даша».

«Нет, — говорит Даша, — один из вас лжёт. А может, вы все лжёте! Я добрая! Клянусь!»

Денис и Юра, сидящие в другой части комнаты, молчат. Денис — Солдат, и пока что он не хочет раскрывать свою личность группе. Юра, будучи Монахом, наблюдает и слушает, чтобы определить, кто группе важен, а кем можно пожертвовать. Сегодня вечером Юра сможет спасти 1 игрока от смерти, поэтому он ждёт, позволяя другим высказываться.

Внезапно заговорил Сева. «Я Повар, — говорит он. — Я знаю, что два злых игрока сидят рядом друг с другом. Думаю, что Тамара и Кеша злые. Ну или Алмат и Даша. Смотрите, Даша и Филипп сидят рядышком и шепчутся непонятно о чём. Может, это они — парочка злодеев. В любом случае, я бы хотел казнить Дашу».

Разговоры продолжают ещё некоторое время, и затем Рассказчик входит в круг игроков, держа в руках Гримуар — коробку игры, в которой содержится вся тайная информация, — и просит игроков проголосовать за то, кого сегодня казнят. Невзирая на протесты Даши, группа решает казнить её. Даша, которая не была Демоном, умирает. Поскольку Демон по-прежнему жив, игра продолжается. День заканчивается, наступает ночь.

Рассказчик просит всех игроков закрыть глаза. Затем он идёт по кругу и хлопает по плечу или по колену некоторых игроков — по очереди. Эти игроки открывают глаза, чтобы воспользоваться особыми способностями своих ролей. Юра, играющий Монаха, просыпается и указывает на Кешу, что означает, что сегодня ночью Кеша защищён от нападения Демона. Затем Рассказчик даёт знак Юре снова закрыть глаза. Женя, играющий Демона, просыпается и указывает на Севу, который играет Повара, давая понять, что хочет напасть на него.

Филипп, злой Отравитель, просыпается и указывает на Кешу, потому что он слышал, как Кеша шепнул, что он Гробовщик, роль

которого позволяет узнать, обладателя какой именно роли казнили. Теперь Кеша отравлен и может получить ложную информацию сегодня ночью. И действительно, когда Кеша просыпается той же ночью, Рассказчик знаками показывает ему, что Даша была Пьяницей, доброй ролью, несмотря на то что в действительности Даша была Блудницей.

Когда ночь заканчивается, все игроки открывают глаза и Рассказчик объявляет группе, что ночью умер Сева.

«Чёрт», — говорит Сева.



«Ага!» — говорит Кеша. «Даша была вовсе не Блудницей! Она была Пьяницей! Даша добрая, а это значит, что или Рома, или Тамара лгут!»

Филипп, злой Отравитель, доволен, что информация от отравленного Гробовщика помогла злой команде восстановиться после потери Даши. Филипп говорит: «Лора, а почему ты не расскажешь группе то, что ты рассказала раньше мне одному? У тебя сильная роль, и ты можешь быть очень полезной всем нам, добрым горожанам».

Лора решает высказаться. «Я Истребитель, — говорит она, прерывая оживлённый разговор между Дашей, Алматом, Тамарой и Кешей. — Я могу убить Демона немедленно, если догадаюсь, кто он. Но у меня только один выстрел».

Женя, являющийся Демоном, восклицает: «Отличная идея! Я считаю, что Демон — Тамара. Она выставляет всех злыми и настраивает нас друг против друга».

«Ты с Луны упал? Это полная чушь», — говорит Тамара.

«Может, это и Тамара, — говорит Лора, — но я бы обратила внимание на Дениса. Он слишком уж затаился. Что он скрывает?»

«Я Солдат, — говорит Денис. — Я не хотел говорить вам, кто я, потому что хотел, чтобы Демон напал на меня. Я защищён от Демона».

«Я верю Денису, — говорит Женя. — Я Прачка, так что я знаю, что Денис — Солдат».

«Мне тоже нравится Денис, — говорит Юра. — Я Монах, прошлой ночью я защищал Кешу. Чтобы выжить, нам нужен Гробовщик. Но глазки-то у него бегают».

«Стойте! — говорит Лора. — Если Даша Пьяница, это означает, что Рома лжёт! У нас не может быть одновременно Пьяницы и Святого! Это Рома!»

«Сожалею, но ты ошибаешься, — говорит Рома. — Я думаю, что всё-таки Даша злая, а наш Гробовщик лжёт. Поверь».

«Не-а, — говорит Лора. — Я применю свою способность Истребителя к Роме».

Рассказчик снова входит в круг игроков и сообщает группе, что, к сожалению, сегодня Истребитель промахнулся. «Итак, — говорит Юра, — это означает, что либо Рома добрый, либо Лора лжёт».

«Я так и знал! — говорит Женя. — Среди нас предатель! Нынче вообще никому нельзя верить».

Игроки ещё некоторое время общаются таким образом, после чего Рассказчик предлагает группе выбрать нового игрока для казни. Затем наступает следующая ночь и все игроки закрывают глаза, а некоторые потом открывают, чтобы узнать информацию от Рассказчика или использовать свои способности, пока никто их не видит.

Если добрые игроки казнят Демона, они победят. Но если добрая команда не сможет вовремя сложить все части головоломки, а Демон продолжит пожирать игроков каждую ночь, то победит злая команда. Невероятное напряжение!





## ЧТО В КОРОБКЕ?



- 1 Гримуар (2 части)
- 1 подставка для Гримуара (2 части)
- 1 планшет Городской площади
- 4 пластиковые обложки
- 1 лист подготовки (на обороте лист правил)
- 1 памятка Странников (на обороте лист правил)
  - 1 мешочек
  - 18+ жетонов саванов
  - 25+ жетонов ночи
  - 4 жетона информации
  - 2 металлических зажима
  - 20 жетонов жизни
  - 18+ жетонов голосов
  - 1 книга правил

### СТРАННИКИ И СКАЗОЧНИКИ

- 1 справочник ролей Странников и Сказочников
- 1 коробочка с жетонами Странников и Сказочников
  - 15 жетонов ролей Странников
  - 14 меток Странников
  - 12 жетонов ролей Сказочников
  - 11 меток Сказочников

### ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ

- 1 справочник ролей набора «Тучи сгущаются»
- 1 коробочка набора «Тучи сгущаются»
- 1 лист ночи набора «Тучи сгущаются»
- 20 листов ролей набора «Тучи сгущаются»
- 25 жетонов ролей набора «Тучи сгущаются»
- 16 меток набора «Тучи сгущаются»

### ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ

- 1 справочник ролей набора «Восход кровавой луны»
- 1 коробочка набора «Восход кровавой луны»
- 1 лист ночи набора «Восход кровавой луны»
- 20 листов ролей набора «Восход кровавой луны»
- 25 жетонов ролей набора «Восход кровавой луны»
- 42 метки набора «Восход кровавой луны»

### СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ

- 1 справочник ролей набора «Секты и Вистерии»
- 1 коробочка набора «Секты и Вистерии»
- 1 лист ночи набора «Секты и Вистерии»
- 20 листов ролей набора «Секты и Вистерии»
- 26 жетонов ролей набора «Секты и Вистерии»
- 37 меток набора «Секты и Вистерии»

## ЧТО ТАКОЕ ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ?

**Городская площадь** — это игровое поле, которое вы кладёте на пол в центре круга игроков. Вы будете использовать его для отслеживания, кто из игроков жив, а кто мёртв, выкладывая **жетоны жизни** так, чтобы они примерно соответствовали расположению игроков. Лицевая сторона жетонов жизни соответствует живым игрокам, а обратная сторона — мёртвым.

Когда игрок умирает, вы переворачиваете его жетон жизни и поверх него кладёте **жетон голоса**, чтобы показать, что у этого игрока осталась единственная возможность проголосовать до конца игры.

Под городскую площадь кладётся **памятка Странников**. В ней указано, сколько ролей каких типов участвует в игре, а также представлена информация о Странниках — ролях, которые часто используются в партиях с большим числом участников.



**Жетон жизни**

*Этот игрок жив.*

**Жетон голоса**

*Этот игрок мёртв, но у него осталась 1 возможность проголосовать*

**Жетон жизни (перевёрнутый)**

*Этот игрок мёртв и больше не может голосовать.*

**Жетоны голосов (запасные)**

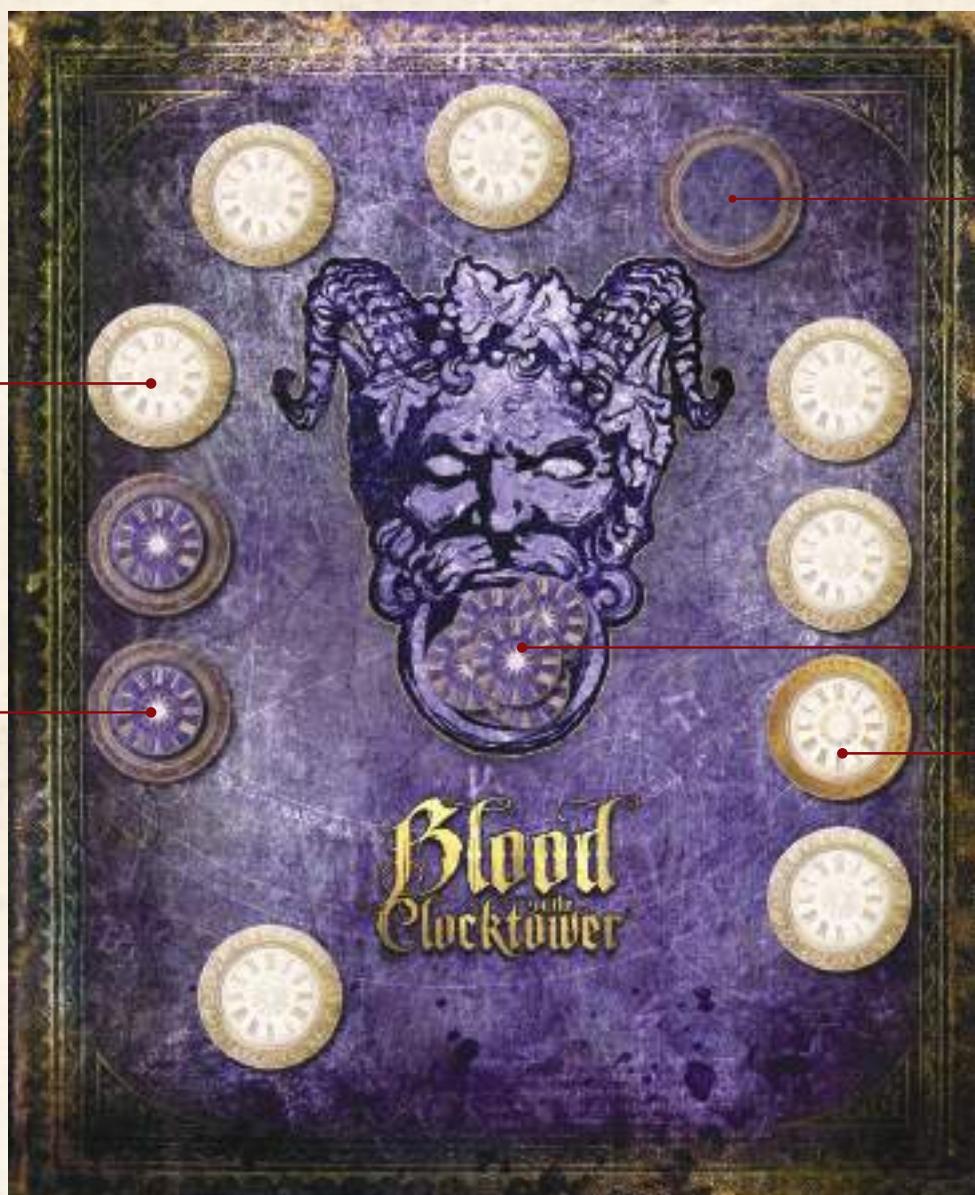
*Все запасные жетоны голосов хранятся здесь.*

**Жетон жизни (Странник)**

*Этот игрок жив, его роль — Странник.*

**Памятка Странников**

*На этом листе указано, сколько ролей какого типа участвует в игре.*



|           |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |     |
|-----------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|-----|
| ИГРОКИ    | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15+ |
| ГОРОДСКАЯ | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 7  | 7  | 7  | 9  | 9  | 9   |
| ЖЕТОНЫ    | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0  | 1  | 2  | 0  | 1  | 2   |
| УЧАСТНИКИ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 3   |
| ДЕМОНЫ    | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   |

# ЧТО ТАКОЕ ГРИМУАР?



**ГРИМУАР** — ЭТО КОРОБКА, в которой изначально хранятся все компоненты игры. Крышка и дно коробки скрепляются двумя металлическими зажимами так, чтобы коробка была похожа на открытую книгу. Гримуар помогает вам — Рассказчику — отслеживать, кто из игроков кем является, кто жив, кто мёртв, кто должен действовать ночью, кто пьян или отравлен, а также многие другие условия, важные для игры.

Только вы можете смотреть в Гримуар, и вы будете часто им пользоваться в течение всей игры.

Здесь показан рекомендуемый способ подготовить Гримуар для игроков-правшей. Если вы левша, возможно, вам будет удобнее поменять местами компоненты слева и справа.

**Жетоны ролей**  
Каждый игрок обладает определённой ролью. В данной игре Сыщик сидит между Чёртом и Гробовщиком. Повар и Солдат также являются соседями.

**Жетоны саванов**  
Они показывают, что игрок мёртв. В данной игре Блудница и Повар мертвы.

В левой части Гримуара лежат жетоны всех присутствующих в игре ролей, и они расположены таким образом, чтобы соответствовать реальному расположению игроков.

Здесь вы будете выкладывать метки, которые будут для вас напоминаниями, что с игроком произошло или произойдёт.



**Коробочка набора**  
В этой коробочке лежат все жетоны ролей, которые не находятся в игре, и их метки. В данной игре большинство этих жетонов из набора «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ» не понадобятся.

**Метки (активные)**  
Эти жетоны показывают то, что Рассказчику необходимо знать о роли. В этой игре Истребитель использовал свою способность, а Гробовщик отравлен Отравителем и защищён от Демона благодаря Монаху.



**Металлические зажимы**

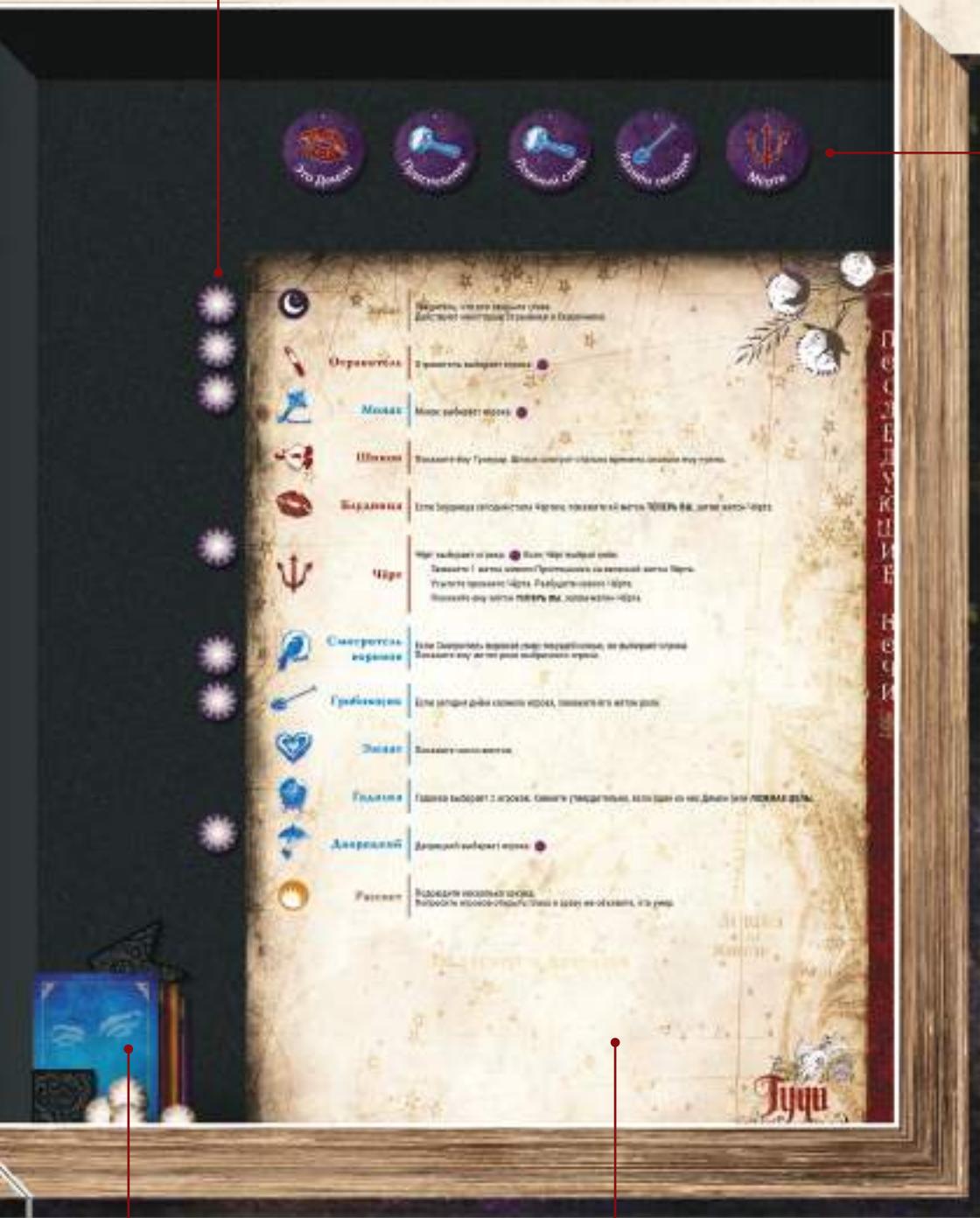
Они соединяют обе части коробки в Гримуар. Для надёжности лучше размещать их как можно ближе к краям.

**Жетоны ночи**

Эти жетоны показывают, что, возможно, обладатель роли будет действовать ночью. В этой игре у живого Монаха есть жетон ночи, а у Блудницы нет, потому что она мертва.

**Метки (неактивные)**

Они нужны для ролей, которые находятся в игре, но пока не используются.



**Запас**

Различные жетоны — жетоны информации, которые сейчас не используются, дополнительные жетоны ночи, а также жетоны саванов. Храните их в общем мешочке, когда складываете игру.

**Лист ночи**

Этот перечень показывает вам, что делать ночью, а также в каком порядке игроки просыпаются и что при этом происходит.

В правой части Гримуара лежит лист ночи, на котором указано, какие игроки и в каком порядке будут просыпаться в течение ночи.

Вы будете класть жетоны ночи каждой роли на лист ночи, чтобы отметить, что их способности могут использоваться сегодня ночью.



**ВЫ МОЖЕТЕ ПОДГОТОВИТЬ ПАРТИЮ В ИГРУ «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ»**, следуя инструкциям на **листе подготовки**, которые здесь рассматриваются более подробно.

**1. СОБЕРИТЕ ИГРОКОВ.** Расставьте стулья по количеству участников так, чтобы сидящие на стульях игроки могли видеть друг друга. Получившаяся форма рассадки игроков может лишь отдалённо напоминать круг или квадрат: главное — чтобы было очевидно, что участники располагаются по часовой стрелке или против неё. Вам как Рассказчику достаточно часто будет нужно входить внутрь этого круга и выходить из него, так что оставьте между двумя стульями удобный проход. Внутри этого пространства не должно быть ничего лишнего — например, столов или случайных предметов на полу, о которые можно споткнуться.

**2. ПОДГОТОВЬТЕ ГРИМУАР.** Скрепите обе части Гримуара с помощью двух металлических зажимов, расположив их как можно ближе к верхнему и нижнему углам, чтобы получился прочный контейнер, похожий на раскрытую книгу.

Распакуйте и соедините обе части **подставки для Гримуара**, а затем разместите Гримуар на подставке так, чтобы игроки, проходящие мимо, не могли увидеть его содержимое.

Сложите запас всех игровых жетонов — жетоны информации, ночи, саванов — в любом месте внутри Гримуара. *(Мы рекомендуем использовать нижний левый угол правой части Гримуара.)*

**3. ВЫБЕРИТЕ НАБОР.** В коробке представлены 3 набора: «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**», «**ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ**» и «**СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ**». Для игры выберите один. Снимите крышку с **коробочки набора** и разместите саму коробочку в нижней левой части Гримуара. *(Так у вас всегда будет доступ к жетонам ролей и меткам, которые понадобятся вам в игре.)* В правую часть Гримуара положите лист ночи взятого набора. Раздайте листы ролей.

Для игры с набором «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**» вам нужно не менее 5 игроков, а для игры с другими наборами — не менее 7. Конечно, можно попробовать играть с другими наборами группой менее 7 игроков, но это не рекомендуется. *(В играх с наборами «ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ» и «СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ» для 5 или 6 игроков такие роли, как Шабалот, Наёмник, Фань Гу или Злой близнец, могут дать несправедливое преимущество одной команде.)*

*Мы рекомендуем вам начать с набора «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ», а затем переходить к другим наборам. Также мы советуем вам провести 1–2 игры в группе от 5 до 10 игроков, чтобы освоиться, а затем пробовать свои силы в более крупной компании.*

#### 4. ПОДГОТОВЬТЕ ГОРОДСКУЮ ПЛОЩАДЬ.

Положите планшет Городской площади в центр круга из стульев. Разместите на планшете Городской площади по 1 жетону жизни для каждого игрока так, чтобы жетоны соответствовали местам рассадки. Сложите жетоны голосов стопкой в центре Городской площади. Подложите памятку Странников под планшет Городской площади так, чтобы было видно количество участвующих в игре Горожан, Изгоев и Приспешников.

#### 5. ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА ВСЕМ НОВЫМ ИГРОКАМ.

На листе правил перечислены все основные правила, которые нужно знать новичку перед началом игры. Просто прочтите вслух текст с этого листа группе, а если кто-то захочет прочитать самостоятельно, передайте этот лист ему.

*В некоторых разделах листа правил вам будет предложено оговорить разные сигналы и жесты. Хорошо будет показывать эти сигналы и жесты по мере чтения, поскольку некоторые игроки запоминают не на слух, а визуально.*

*Вы можете прочитать часть правил про номинации и казнь сразу, но большинство игроков смогут лучше разобраться в них, если вы прочтёте эти правила, когда придёт время первой номинации на казнь.*

*Такой же список правил находится на обороте памятки Странников, которая лежит под планшетом Городской площади. Для экономии времени можно не читать правила вслух самому, а попросить сделать это кого-то из опытных игроков. Пока он будет читать правила, вы можете подготовиться к партии.*

**6. ТАЙНО ВЫБЕРИТЕ РОЛИ.** Возьмите все **жетоны ролей** Горожан из коробочки взятого для игры набора и выберите из них столько, сколько игроков будет принимать участие, как указано в листе подготовки. Разместите эти жетоны ролей в левой части Гримуара, а остальные жетоны Горожан уберите обратно в коробочку. Таким же образом выберите жетоны Изгоев, Приспешников и Демона. Действуйте тайне от игроков — они не должны знать, какие роли участвуют в игре.

Если в группе более 15 игроков, участники сверх этого числа должны стать Странниками. У Странников огромная сила, но меньше ответственности, и они часто помогают ускорить игру. Предложите игрокам добровольно стать странниками и выдайте добровольцам памятку Странников, чтобы они выбрали себе роль. Более подробно о Странниках рассказано в главе **СТРАННИКИ** (с. 24).

Мы **не рекомендуем** включать в первую игру Странников или Сказочников.



**ВЫБОР РОЛЕЙ.** Выбранные вами роли окажут значительное влияние на ход игры. Выбирайте таких, с которыми будет весело, которые хорошо взаимодействуют друг с другом, ну или просто тех, с которыми вы будете в силах справиться. Если это ваша первая игра и вы не знаете, какие роли взять, рассмотрите такой вариант (для компании из 8 игроков) с возможностью поменять одного из предлагаемых:

**Повар, Эмпат, Гадалка, Гробовщик, Девственница, Пьяница (Сыщик), Блудница, Чёрт.** В таком составе добрая команда получит много информации, и это отличный способ сразу же вовлечь игроков в разговор, но это и относительно безопасная ситуация для злых игроков, которые не очень уверены, как строить блеф. Игра будет весьма хаотичной и затянет новых игроков. Не забывайте сообщать пьяному Сыщику ложную информацию, а также помните, что он не может умереть, номинировав Девственницу!

**Эмпат, Гадалка, Смотритель воронов, Истребитель, Мэр, Святой, Отравитель, Чёрт.** Такая игра будет более спокойной, поскольку игроки будут постепенно выяснять, говорят ли правду Святой, Истребитель и Мэр. Отравитель, у которого оказывается много привлекательных целей, конечно же, может устроить хаос. Однако игра может оказаться весьма короткой, если Истребитель окажется сообразительным, или, наоборот, Святой будет недостаточно сообразительным, или если Отравитель не сможет вовремя обнаружить Эмпата и Гадалку. Если на Мэра нападут ночью, не забудьте убить вместо него другого игрока — может быть, Смотрителя воронов?

**Прачка, Гадалка, Гробовщик, Истребитель, Девственница, Затворник, Шпион, Чёрт.** Это более продвинутый набор ролей, требующий от игроков более тщательного анализа ситуации, но, если они во всём разберутся, удовольствия от партии будет гораздо больше. Помните, что Затворник может определяться Демоном для Гадалки, Гробовщика и Истребителя! И помните, что Шпион может определяться как Горожанин для Девственницы, Гробовщика и Прачки!

**7. ДОБАВЬТЕ И УБЕРИТЕ РОЛИ.** Если на жетонах выбранных ролей есть **оранжевый цветок**, вам потребуется добавить или убрать некоторые жетоны ролей, как описано в разделе справочника.

Текст в квадратных скобках — **[такой]** — на жетоне роли кратко описывает, как заменить игровые роли в данной партии. Это действие нужно произвести на этапе подготовки, и более оно не повторяется после того, как игра началась.

После того, как вы добавите или уберёте жетоны ролей, общее число жетонов ролей всё равно всегда будет равно числу игроков.

На жетоне Барона текст гласит: **[+2 Изгой]**. Барон добавляет в игру 2 жетона Изгоев, но убирает 2 жетона Горожан. Другие роли, как, например, Пьяница, работают таким же образом.

**8. ПОЛОЖИТЕ МЕТКИ В ГРИМУАР.**

Если на жетонах выбранных ролей есть **зелёный листочек** в верхней части, добавьте **метки** этих ролей в Гримуар. Оставшиеся метки верните в коробочку набора.

На метках конкретной роли изображён тот же символ, что и на жетоне роли. Количество зелёных листочков в верхней части жетона роли показывает количество её меток: если вверху 1 листочек, добавьте 1 метку, если вверху 3 листочка, добавьте 3 метки.

На жетоне Сыщика изображена луна. На обеих метках Сыщика изображена такая же луна.

**9. РАЗДАЙТЕ ЖЕТОНЫ РОЛЕЙ.** Перемешайте жетоны ролей и сложите их в **мешочек**. Затем каждый игрок берёт себе из мешочка 1 жетон роли и передаёт мешочек следующему игроку. И так продолжается, пока все игроки не получат по 1 жетону. Каждый игрок смотрит на свой жетон роли втайне от других игроков, никому не раскрывая его.

**10. ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОНЫ РОЛЕЙ В ГРИМУАР.**

Соберите жетоны ролей у игроков и разложите их в Гримуаре соответственно местам рассадки игроков.

Самый безопасный для сохранения тайны способ собрать жетоны ролей — это попросить игроков вытянуть руку с жетоном, повернув кулак тыльной стороной вверх, а сжать пальцами вниз. Так вы сможете легко забрать жетон из руки и будете уверены, что никто не успел увидеть цвет жетона даже мельком.

Точность размещения каждого жетона роли в Гримуаре зависит от вас. Если 3 игрока сидят на одной кушетке, то удобно сгруппировать эти 3 жетона, чтобы напомнить себе, что это трёхместная кушетка. Поскольку расположение игроков в пространстве по часовой стрелке и против неё такое же, как в Гримуаре, вы не запутаетесь.

**ТЕПЕРЬ  
Вы ГОТОВЫ  
НАЧАТЬ!**





# НОЧЬ



## ПОДГОТОВЬТЕСЬ К НОЧИ

**ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРОВЕСТИ ФАЗУ НОЧИ**, вам сначала потребуется кое-что подготовить. В идеале каждая ночь должна проходить быстро и гладко, с минимумом размышлений. Если вы заранее всё продумаете, то хорошо подготовите ночь! Игроки могут свободно разговаривать между собой, пока вы планируете фазу ночи.

Сначала убедитесь, что вы взяли нужный лист ночи и держите его нужной стороной вверх. Положите его в правую часть Гримуара.

- ◆ Если это первая фаза ночи в игре, используйте сторону листа ночи с надписью **ПЕРВАЯ НОЧЬ**.
- ◆ Если это не первая фаза ночи, используйте сторону листа ночи с надписью **ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ**.

**Добавьте и уберите необходимые вам метки.** Разместите метки, которые потребуются вам ночью, в соответствующих местах в левой части Гримуара. Метки, которые вам не будут нужны в эту ночь, сложите в правой части Гримуара.

**МЕТКИ.** Использование меток каждой роли описано в соответствующем разделе справочника ролей, хотя суть очевидна. Например, обе метки Прачки вы положите на жетоны ролей 2 игроков, про которых Прачка узнает в первую ночь.

Положите жетоны ночи на лист ночи у символа каждой роли, обладатель которой действует ночью, и у строчки **РАССВЕТ**. Также добавьте жетоны ночи в особых ситуациях, описанных ниже.

- ◆ Если это первая ночь и в игре 7 и более игроков, добавьте жетоны ночи к строчкам **ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПРИСПЕШНИКОВ** и **ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ДЕМОНА**. (Они напомнят вам разбудить всех Приспешников и показать им Демона, а также разбудить Демона и показать ему Приспешников.)
- ◆ Если в игре присутствуют Странники, положите жетон ночи у строчки **ЗАКАТ** на листе ночи. (Некоторые Странники действуют на закате, и жетон ночи поможет вам не забыть разбудить их.)

**ЛИСТОЧКИ.** Самый простой способ узнать, каким ролям нужны жетоны ночи, — посмотреть на листочки на жетонах этих ролей. Листочек в левой части жетона показывает, что обладатель роли действует в первую ночь. Листочек в правой части жетона показывает, что обладатель роли действует во все последующие ночи.

**ПЛАНИРОВАНИЕ.** Также сейчас вы можете быстро оценить, что вам может потребоваться сделать ближайшей ночью. Например, если это первая ночь, вы должны будете показать Демону 3 жетона ролей, которых нет в игре, чтобы помочь ему блефовать. Какие жетоны вы покажете ему? Если игрок пьян и ночью будет действовать, какую ложную информацию вы ему сообщите? Зная заранее, что именно вы будете делать, вы сможете проводить ночи быстрее, сохраняя вовлечённость игроков.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ ФАЗЫ НОЧИ

**ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ НОЧИ** все игроки сидят с закрытыми глазами. Некоторые игроки будут просыпаться и открывать глаза, чтобы получить информацию или использовать свои мощные способности. Обычно Демон нападает ночью, убивая 1 или нескольких игроков или нанося вред иным способом.

Чтобы начать фазу ночи, попросите всех игроков закрыть глаза. Скажите «Все игроки закрывают глаза» или что-нибудь в этом роде и при необходимости проверьте, что все игроки выполнили вашу просьбу. Затем выполняйте действия на листе ночи сверху вниз, как написано.

Если это первая ночь и в игре 7 и более игроков, сделайте 2 следующих действия:

- 1. РАЗБУДИТЕ ВСЕХ ПРИСПЕШНИКОВ И ПОКАЖИТЕ ИМ ДЕМОНА.** Пусть Приспешники увидят и узнают друг друга. Затем покажите каждому Приспешнику жетон **ЭТО ДЕМОН** и укажите на Демона. Убедитесь, что все Приспешники могут видеть, на кого вы указываете. Затем усыпите всех Приспешников.
- 2. РАЗБУДИТЕ ДЕМОНА И ПОКАЖИТЕ ЕМУ ВСЕХ ПРИСПЕШНИКОВ.** Разбудите Демона, покажите ему жетон **ЭТО ВАШИ ПРИСПЕШНИКИ**, затем укажите на каждого из Приспешников. После этого покажите Демону жетон **ЭТИХ РОЛЕЙ В ИГРЕ НЕТ** и 3 жетона добрых ролей, которые в этой игре отсутствуют.

**БЛЕФ.** Показанные Демону 3 жетона ролей помогают ему блефовать, притворяясь обладателем одной из этих ролей. Будет лучше, если вы покажете Демону жетоны 2 Горожан и 1 Изгоя, чтобы у него была возможность выбирать из разных типов ролей. При этом, разумеется, Демон может игнорировать эту информацию и выдавать себя за кого угодно.

**Пробуждайте каждого из игроков, которые должны использовать свою способность ночью**, по очереди, следуя сверху вниз по списку на листе ночи. Они применяют свою способность, и после этого вы снова их усыпляете.



**По мере того, как действуют игроки, размещайте метки их ролей, если это необходимо.**

Фиолетовый кружок в строке роли на листе ночи означает, что вам может потребоваться разместить где-то метку этой роли. Например, когда Отравитель выбирает кого-нибудь, вы кладёте метку Отравителя ОТРАВЛЕН рядом с жетоном роли выбранного игрока, чтобы напомнить себе, что этот игрок отравлен.

**Когда вы доходите до строки рассвета,** просто подождите 5–10 секунд. Потом скажите игрокам, что они могут открыть глаза. Подойдёт фраза «Все игроки открывают глаза» или что-нибудь подобное.

Если ночью кто-то умер, сразу же объявите об этом. Не надо говорить, какой игрок убит в результате способности какой роли. Если ночью никто не умер, сообщите об этом, но не говорите, почему никто не умер. Про смерть игроков вы узнаете далее в разделе **КАЗНЬ И СМЕРТЬ** (с. 15).

**ХОРОШЕЕ НАЧАЛО РАССВЕТА.** Небольшая пауза, взятая вами перед объявлением рассвета, не позволит игрокам выяснять, были ли они последними, кто действовал ночью. Точно так же быстрый переход к сообщению о том, кто умер, помешает игрокам сразу же выкрикивать «Я умер! Меня ночью не разбудили!» и таким образом раскрывать свою роль.

**КАК Я УЗНАЮ, КОГО БУДИТЬ НОЧЬЮ?**

Рассказчик должен определять по состоянию игры, нужно ли ему будить игрока, даже если жетон ночи его роли лежит на листе ночи. В самом описании роли будет указано, когда игрок проснётся в ходе игры.

Например, Смотритель воронов получает жетон ночи, но это не значит, что его нужно будить ночью. Если Демон убьёт Смотрителя воронов, то позднее той же ночью вам будет нужно разбудить Смотрителя воронов, чтобы сообщить ему информацию. Если Демон не убьёт его, просто пропустите действие Смотрителя воронов в эту ночь: не нужно будить его без причины.

Другой пример: способность Сплетницы может убить игрока, но сама Сплетница не будет просыпаться, чтобы узнать, что это произошло.

**КАК РАБОТАЮТ СПОСОБНОСТИ?** Обычно игрок просыпается, затем выбирает того игрока, на которого хочет воздействовать или информацию о котором хочет получить от вас, при помощи жестов. Способность каждой роли указана на листе ночи, а также подробно описана в соответствующем разделе справочника ролей. Ещё больше сведений о работе способностей вы найдёте в разделе **СПОСОБНОСТИ** (с. 20), но переходите туда только после того, как сыграете пару первых игр.

Некоторые роли позволяют убивать других ночью. Если игрок умирает ночью до того, как смог проснуться, он больше не просыпается. Смерть более подробно рассматривается в разделе **КАЗНЬ И СМЕРТЬ** (с. 15).

**ОБЩЕНИЕ НОЧЬЮ**

**ВАМ ПОТРЕБУЮТСЯ ЖЕСТЫ** для общения ночью. С некоторыми игроками. Поскольку ночью у всех игроков глаза закрыты и игрок, просыпающийся ночью, действует тайно, вы тоже будете стараться действовать максимально скрытно, чтобы не раскрыть личность игрока другим участникам. Любые сложные вопросы можно решить в приватной беседе в течение фазы дня. Все сигналы вы можете показывать одной рукой, удерживая во второй Гримуар.

- ◆ **ОТКРЫТЬ ГЛАЗА.** Чтобы разбудить игрока ночью, легко похлопайте его дважды по плечу или по колену.
- ◆ **ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА.** Чтобы снова усыпить игрока ночью, прикройте свои глаза ладонью.
- ◆ **ДА.** Чтобы показать «да» игроку, кивните.
- ◆ **НЕТ.** Чтобы показать «нет» игроку, покачайте головой из стороны в сторону.
- ◆ **ДОБРЫЙ.** Чтобы показать, что игрок добрый, поднимите большой палец руки.
- ◆ **ЗЛОЙ.** Чтобы показать, что игрок злой, поверните большой палец руки вниз.
- ◆ **ЧИСЛО.** Чтобы показать игроку число, используйте соответствующее количество пальцев руки. Когда нужно показать ноль, можете соединить кончики всех пальцев с большим, чтобы рука приняла форму «0», или собрать пальцы в кулак.
- ◆ **КОНКРЕТНЫЙ ИГРОК.** Чтобы назвать конкретного игрока, укажите на него.
- ◆ **КОНКРЕТНАЯ РОЛЬ.** Чтобы назвать конкретную роль, покажите жетон этой роли или укажите на её значок на листе ролей. (Убедитесь, что держите жетон достаточно близко к игроку — так, чтобы он мог его разглядеть.)

Если игрок Эмпат, чья роль позволяет каждую ночь просыпаться, чтобы узнать, сколько у него злых соседей, и он сидит рядом с одним злым игроком, действие происходит следующим образом:

Дважды похлопайте Эмпата по колену, чтобы разбудить его. Пальцем покажите число «1». Прикройте ладонью глаза, чтобы показать Эмпату, что он снова должен заснуть.

Или если игрок является Смотрителем воронов, чья роль позволяет проснуться и выбрать игрока, чтобы узнать его роль, действие происходит следующим образом:

Дважды похлопайте Смотрителя воронов по колену, чтобы разбудить его. Смотритель воронов укажет на игрока. Увидев его жест, тоже укажете на этого игрока, чтобы удостовериться, что Смотритель воронов выбрал именно его, затем возьмите жетон роли этого игрока из Гримуара и покажите его Смотрителю воронов. Как только Смотритель воронов увидел жетон, верните жетон в Гримуар, а затем прикройте ладонью глаза, давая знак игроку, что он должен снова заснуть.



## ДЕНЬ



**ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ ДНЯ** игроки общаются друг с другом. Они могут строить планы, делиться информацией или молчать и при этом стараются отгадать, кто есть кто. Затем игроки голосуют за того, кто будет казнён. Это основная часть игры, которую в основном ведут сами игроки.

### ОБСУЖДЕНИЕ

**ДЛЯ НАЧАЛА ПОЗВОЛЬТЕ ИГРОКАМ РАЗГОВАРИВАТЬ** друг с другом. Вам почти ничего не нужно делать. Игроки могут говорить то, что захотят, или вообще ничего не говорить.

Обычно добрые игроки стараются раскрыть свои роли и всю имеющуюся у них информацию, в то время как злые игроки будут притворяться добрыми и сообщать ложные сведения. Иногда добрые игроки тоже будут обманывать. Решение остаётся за ними.

Игроки могут разговаривать со всей группой, перешёптываться друг с другом и даже вставать со своих мест, чтобы тайно поговорить с другими игроками. Однако рекомендуем им при этом всё равно оставаться в пределах круга.

**ВОПРОСЫ?** У некоторых игроков возникнут вопросы к вам. Даже если вы прочитали вслух основные правила во время подготовки игры, людям свойственно что-то забыть. Или же игрок может спросить о том, как действует конкретная роль. В отличие от других игр, для «КРОВИ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» не требуется, чтобы все игроки знали все правила до того, как начать игру. Мы придаём большое значение участию в игре, поэтому, пожалуйста, будьте максимально отзывчивы и полезны для игроков, у которых возникают вопросы. Если вы не знаете, как ответить на обиходный вопрос, посмотрите **ГЛОССАРИЙ** (с. 42). Если вы не знаете, как ответить на вопрос о роли, посмотрите соответствующий раздел в справочнике ролей.

Вы можете отвечать на вопрос публично, чтобы слышала вся группа, или приватно. Игроки, у которых есть вопросы о способностях их ролей, возможно, захотят поговорить с вами приватно, таким образом, чтобы никто другой не знал, что у них за роль или какой вопрос они задали.

### НОМИНАЦИЯ И ГОЛОСОВАНИЕ

**ОБЪЯВИТЕ О НАЧАЛЕ ПРОЦЕДУРЫ НОМИНАЦИИ**, когда сочтёте нужным. Обычно подходящий момент наступает после 5–10 минут обсуждения, хотя некоторые группы захотят общаться меньше времени или, наоборот, дольше. Убедитесь, что все игроки вернулись на свои места.

Произнесите «Сейчас я буду спрашивать о номинациях» или что-то подобное. Игрок может номинировать кого-нибудь, просто сказав «Я номинирую Олю» или как-нибудь ещё. Услышав номинацию, повторите её для группы, например: «Кира номинирует Олю». Таким образом все будут знать, что вы услышали и приняли номинацию.

Во время процедуры номинации действуют некоторые ограничения, указанные ниже. Если игрок пытается номинировать кого-нибудь в нарушение этих ограничений, просто скажите ему, что такое действие не разрешено.

- ◆ **За раз можно номинировать только 1 игрока.**  
Если кого-то из игроков номинировали, но за него ещё не проголосовали, нельзя номинировать другого игрока.
- ◆ **Номинировать могут только живые игроки.**  
При этом можно номинировать мёртвых игроков, но это почти всегда бессмысленно.
- ◆ **Каждый игрок может номинировать только 1 раз за день** и быть номинированным только 1 раз за день.

Дайте номинированному игроку шанс защитить себя, прежде чем вы начнёте подсчитывать голоса за него. Обычно на защиту отводится от 10 до 30 секунд, но можно выделить и больше времени.

**Подсчитайте голоса.** Встаньте в центр круга, держа в одной руке Гримуар, а второй рукой указывая на номинированного игрока. Назовите имя этого игрока, начав голосование.

Медленно поворачиваясь вокруг себя по часовой стрелке, считайте вслух количество голосов, пока вы не повернётесь снова к номинированному игроку. (Подсчёт вслух помогает сомневающимся игрокам принять решение, голосовать или нет.) При желании номинированный игрок может голосовать за себя, и его голос будет последним при подсчёте. Если рука игрока поднята, когда вы, поворачиваясь, указываете на него, это считается голосом. Если его рука опущена, это не считается голосом.

- ◆ **Каждый живой игрок** может голосовать неограниченное число раз в день.
- ◆ **Каждый мёртвый игрок** может проголосовать только 1 раз до конца игры.

**Объявите результат.** Голосование считается успешным, если:

- ◆ номинированный игрок получил **больше голосов**, чем любой другой номинированный в этот день игрок,
- ◆ и количество голосов составляет **не меньше половины** от числа живых игроков.



*Прошла примерно половина партии. Живы 6 игроков и 4 мертвы. Сева получает 3 голоса, так что голосование считается успешным. Неважно, получены голоса от живых или мёртвых игроков: всего получено 3 голоса, что составляет половину от числа живых игроков.*

**Если голосование прошло успешно,** объявите, что номинированный игрок приговорён. Этого игрока сегодня казнят... если только другой номинированный игрок не получит ещё больше голосов. Снова объявите о возможности номинировать и подсчитайте голоса за следующего номинированного, если он будет. *(Приговорённый игрок тоже может номинировать, если он сегодня ещё этого не делал.)*

**Если голосование проваливается,** номинированного игрока не казнят. Вы можете объявить о возможности номинировать ещё, затем подсчитайте голоса за следующего номинированного, если он будет.

**В случае равенства голосов,** поданных за номинированных в этот день игроков, ни один из них не будет казнён. *(Они больше не являются «приговорёнными».)* Снова объявите о возможности номинировать и подсчитайте голоса за следующего номинированного, если он будет. Номинированный игрок должен получить больше голосов, чем каждый из ранее номинированных и набравших одинаковое количество голосов, чтобы стать приговорённым.

**Как только вы почувствуете, что на сегодня было достаточно номинаций** и голосований, объявите последний раз о возможности номинировать. Или же, если никто из игроков никого не номинировал сегодня, напомним вам об этой возможности — на случай, если они были невнимательны. Войдите в круг и скажите «Последняя возможность номинировать! 3... 2... 1...», чтобы дать игрокам время принять быстрое решение в последний момент. Если никто не предлагает новую номинацию, объявите, что на сегодня этот процесс завершён.

## КАЗНЬ И СМЕРТЬ

**КАЗНИТЕ ПРИГОВОРЁННОГО ИГРОКА.** Объявите, что этот игрок умирает.

- ♦ **В день можно проводить максимум 1 казнь.** После проведения казни фаза дня завершается.
- ♦ **Казнь не является обязательной.** Если игроки решают никого не номинировать, или номинированные игроки не набрали нужного числа голосов, или голосование завершилось ничьей, день заканчивается без совершения казни.

**Когда игрок умирает,** попросите его перевернуть свой жетон жизни на Городской площади и положить на него жетон голоса.

Для мёртвых игроков — умерших как в результате казни, так и после нападения Демона или по иной причине — действуют следующие правила:

- ♦ **Положите жетон савана** на их жетон роли в Гримуре.
- ♦ **Эти игроки сразу же теряют свою способность.** Их способности больше никак не влияют на игру, и эти игроки не просыпаются ночью, поэтому уберите их метки и жетоны ночи, если таковые имелись.
- ♦ **Они не могут номинировать, и они могут проголосовать только 1 дополнительный раз до конца игры.** Если они решают проголосовать, то убирают жетон голоса со своего жетона жизни. Мёртвые игроки без жетона голоса не могут голосовать.
- ♦ **Они по-прежнему закрывают глаза ночью и по-прежнему могут разговаривать — столько, сколько пожелают.** На самом деле, поскольку мёртвые игроки продолжают общаться и имеют право проголосовать, обычно именно они и решают в конце судьбу города. Мёртвые игроки побеждают, если побеждает их команда, и проигрывают, если проигрывает их команда, как и живые игроки.

**КОГДА ИГРОК УМИРАЕТ, ЕГО ЛИЧНОСТЬ РАСКРЫВАЕТСЯ?** *Нет. Некоторые Рассказчики, более знакомые с другими игроками на социальную дедуцию, по привычке сообщают группе роль умершего игрока. В игре «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» личность умершего игрока остаётся тайной. Мёртвые злые игроки по-прежнему могут создавать путаницу, если притворяются добрыми.*

После завершения казни потратьте полминуты, чтобы подготовиться к фазе ночи. Бывает необходимо добавить или убрать некоторые метки и жетоны ночи. Когда будете готовы, объявите, что день завершён, и попросите всех игроков закрыть глаза.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ



**КАК ТОЛЬКО ЗАКОНЧИЛАСЬ ПЕРВАЯ ФАЗА НОЧИ**, переходите к фазе дня, затем снова к фазе ночи. *(Не забудьте в конце первой фазы дня перевернуть лист ночи на сторону ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ и соответствующим образом переставить жетоны ночи.)* Повторяйте эти фазы до тех пор, пока одна из команд не победит и игра не закончится.

*В городке Вранский Лес смерть не значит конец.* Если побеждает добрая команда, побеждают все добрые игроки, как живые, так и мёртвые. Если побеждает злая команда, побеждают все злые игроки, как живые, так и мёртвые. Одна команда побеждает, а вторая проигрывает. Нейтральных игроков в игре быть не может.

**Добро побеждает, если Демон умирает.** Объявите, что добро победило, и, если хотите, можете предложить игрокам пожать друг другу руки, обняться или издать победный крик.

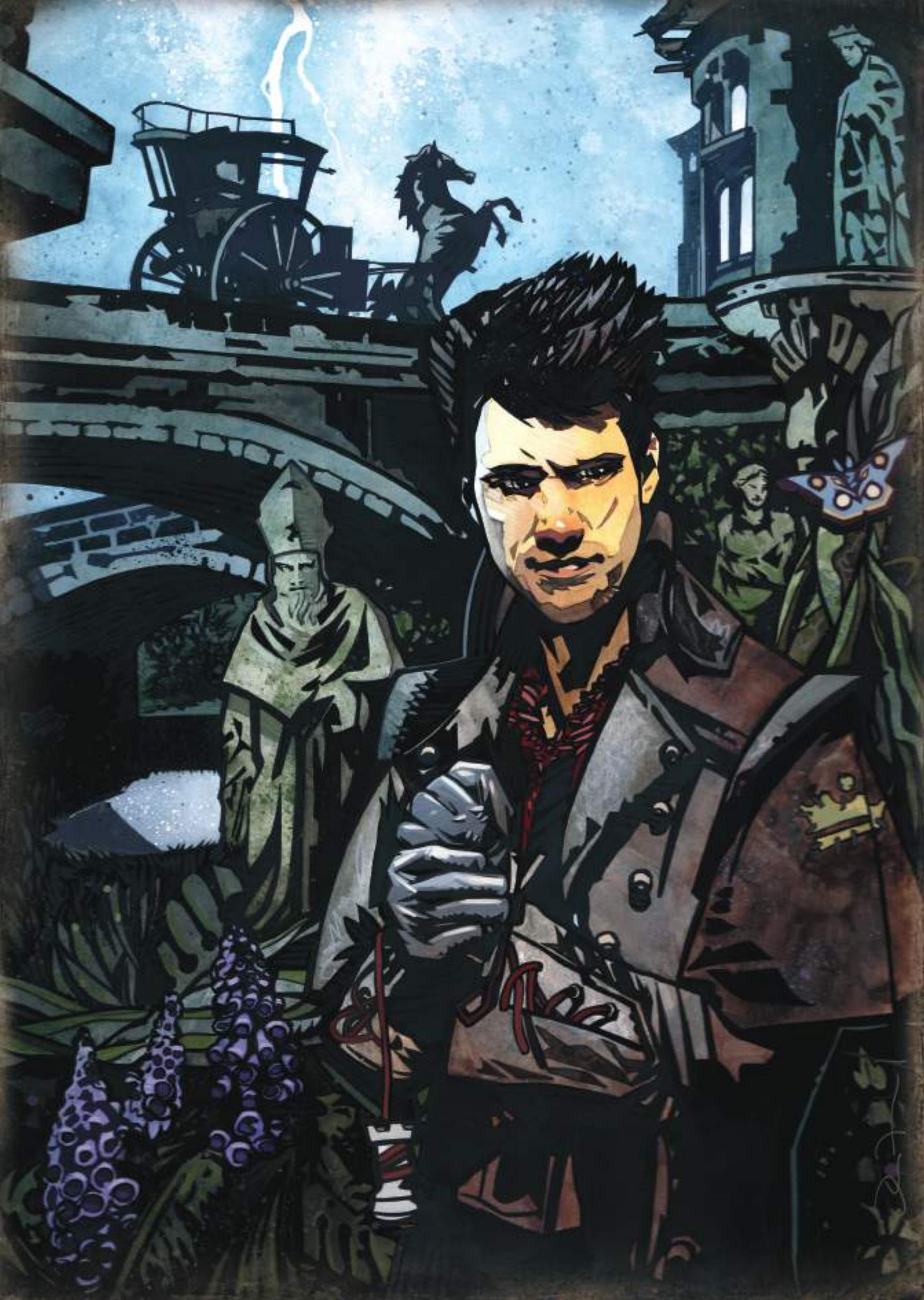
**Зло побеждает, если в живых осталось только 2 игрока.** Объявите, что зло победило, и, если хотите, можете предложить игрокам наградить друг друга тычками или устроить небольшой дебош. *(Зло могло победить либо потому, что Демон убил игрока, либо потому, что казнили не того игрока.)*

**Если в сложившейся ситуации обе команды должны победить одновременно, побеждает добро.** Например, если Демон умирает, но в живых остаются только 2 игрока, побеждает добрая команда.

**ИГРА ВСЕГДА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ДЕМОН УМИРАЕТ?** *Нет! Некоторые роли, такие как Блудница, продолжают игру после смерти Демона, при этом добрая команда не знает, что же произошло.*

*В некоторых наборах продвинутого (и экспертного) уровня сложности одновременно могут быть живы несколько Демонов. Для победы добра все Демоны должны умереть. Также некоторые Демоны могут стать добрыми. Но добрая команда всё равно побеждает только в том случае, если все Демоны мертвы, независимо от того, добрые они или злые.*





## **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЧАСТНОСТИ И НЮАНСЫ...**

и не только. Вам не нужно читать дальше, пока вы не сыграли 1–2 игры или пока вы не столкнулись с серьёзными вопросами о правилах.

Если вы прочитали предыдущие главы этой книги правил и справочник ролей для набора «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**», но хотели бы немного попрактиковаться, прежде чем провести свою первую игру, вы можете зайти на сайт [bloodontheclocktower.com/quiz](http://bloodontheclocktower.com/quiz). Там вы найдёте тесты с несколькими вариантами ответов и цифровой Гримуар, с помощью которого вы сможете понять, как каждая роль работает и как взаимодействует с другими ролями. Всё, что вам нужно знать, описано в бумажной книге правил игры, но онлайн-викторины — это весёлый способ проверить свои знания на практике.

**В этой главе вы узнаете более подробные правила, касающиеся способностей ролей** и того, как они работают в необычных ситуациях, когда игроки меняют роли или когда опьянение и отравление действуют необычным образом. Вы узнаете правила состояний (таких как опьянение, отравление и помешательство), поймёте, как действуют роли, а также как действуют добрая и злая стороны. Наконец, вы узнаете про Странников и Сказочников — роли, которые в значительной мере меняют игру в одну или другую сторону.

В следующих главах — **ВЕЛИКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ** и **ИДЁМ ДАЛЬШЕ** — вы узнаете самые разные подсказки и приёмы, чтобы улучшить свои способности Рассказчика, создавать игры по собственному сценарию, проводить небольшие игры формата Тинсивилль и многое другое. Также вы узнаете больше о разных наборах!

Хотя в данной книге содержатся основные правила игры, есть несколько исключений, о которых нужно помнить.

**Если в этой книге правил не сказано, что вы не можете что-то сделать, значит, вы можете это сделать.** Да, игроки могут номинировать себя и голосовать за себя. Да, Демон может нападать на мёртвых игроков. Да, добрые игроки могут лгать. Да, если вам нужно выбрать «любого игрока» ночью, вы можете выбрать себя или мёртвого игрока. Да, мёртвые могут говорить. Нет, мёртвые игроки не могут номинировать, а голосовать за казнь они могут только в том случае, если у них есть жетон голоса.

**Ваше слово — закон.** Если вы не уверены в том, как трактовать правило, или игроки сомневаются в том, что даёт способность роли, главный судья — это вы, Рассказчик. В любом случае прислушивайтесь к мнению игроков, но если вы не уверены, что же конкретно боги «**КРОВИ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» подразумевали под такой странной формулировкой или набором символов, примите решение и следуйте ему. Сообщите о нём игрокам и продолжайте играть.

**Способности ролей могут нарушать основные правила этой книги.** Если способность роли противоречит основному правилу данной книги, действуйте так, как предписывает способность роли. Есть одно исключение: способности **не влияют** на изгнание Странников (с. 25).



## СПОСОБНОСТИ



**КАЖДАЯ РОЛЬ ИГРЫ «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» ОБЛАДАЕТ УНИКАЛЬНОЙ СПОСОБНОСТЬЮ**, описание которой есть на жетоне роли, на листе ролей и в справочнике ролей. На жетоне роли и в листе ролей даётся простое описание способностей, которое пригодится вам почти во всех случаях, но, если вы столкнулись с конфликтом или странным взаимодействием способностей и вам нужно найти более подробное объяснение, следуйте правилам, изложенным в справочнике ролей.

**Способности срабатывают сразу же, как только их применили.** Например, если Демон напал на Гадалку, она сразу же умирает и уже не просыпается позднее той же ночью, чтобы использовать свою способность. Или если Монах просыпается и защищает Эмпата, а потом Демон просыпается сразу после этого и нападает на Эмпата, то Эмпат не умирает.

**Сообщайте игрокам только то, что их собственная способность предписывает им узнать.**

Секреты — это секреты. Если Чёрт умирает и Блудница становится Чёртом, узнают ли остальные игроки о том, что произошло? Нет. Если Истребитель использует свою способность, но ничего не происходит, узнают ли другие игроки, что Истребитель — это Истребитель? Нет. Если Монах защищает Прачку, узнаёт ли она, что находится под защитой? Нет. Когда заканчивается ночь, узнают ли игроки, какая способность кого убила? Нет, они узнают только то, кто из игроков умер, но не как именно.

**Способности утрачиваются сразу же после смерти, отравления или опьянения.** Если игрок умирает, он теряет способность своей роли и перестают действовать все её постоянные эффекты, так что вы можете убрать метки этой роли. Например, если Отравитель отравил Истребителя ночью, а позднее той же ночью Отравитель умирает, Истребитель больше не отравлен. Даже если в описании способности Отравителя сказано «до заката», как только Отравитель умирает, он утрачивает свою способность, а его постоянные эффекты перестают действовать.

Если игрок пьян или отравлен, вы можете убрать его метки. Однако иногда бывает полезным сохранять их, перевернув их вверх ногами, — на случай, если игрок станет снова трезвым и здоровым.

Можно игнорировать эти метки, поскольку у пьяных или отравленных игроков нет способности, как если бы они умерли. Например, если трезвый Трактирщик защищает Горничную, но затем он становится пьяным, Горничная больше не защищена. Или если Кеша отравит Лору, а затем Юра отравит Кешу, то Лора перестает быть отравленной.

**Некоторые роли сохраняют свою способность полностью или частично после смерти.** Если в описании способности сказано «даже будучи мёртвым» или она срабатывает, когда игрок умирает, то так и происходит. Способность по-прежнему утрачивается, если игрок пьян или отравлен.

*Смотрителя воронов ночью убивают, а затем он использует свою способность: «Если вы умираете ночью, вы просыпаетесь, выбираете игрока и узнаете его роль». Несмотря на то что Смотритель воронов мёртв, он на некоторое время сохраняет свою способность, потому что в описании сказано, что способность применяется, когда Смотритель воронов умирает.*

**Если в описании способности не сказано «выберите», решение принимает Рассказчик.**

Например, если в описании способности сказано: «Каждую ночь 1 игрок отравлен», то именно Рассказчик выбирает, кто это будет. Если же в описании способности роли сказано: «Каждую ночь выберите игрока: он отравлен», выбирает обладатель этой роли.

**Если игрок пытается применить свою способность ошибочно, сообщите ему об этом.**

Сообщайте ему об ошибке голосом, если это фаза дня, или жестом, если это фаза ночи. Монах не может выбирать себя, поэтому, если Монах выбирает себя, отрицательно покачайте головой, а затем предложите выбрать другого игрока. Горничная должна выбирать живых игроков, поэтому, если Горничная выбирает мёртвого игрока, отрицательно покачайте головой, а затем предложите снова сделать выбор.

**Если игрок получает новую роль, он сразу же получает и способность этой новой роли.**

Он сразу же утрачивает свою прежнюю способность, и все её постоянные эффекты перестают действовать. Если новую способность можно использовать «раз за игру» и она уже была использована, игрок может снова применить её. Если новая способность может быть использована только в 1-ю ночь, она срабатывает ближайшей ночью. Ожившие игроки, или игроки, получившие новую роль в результате обмена ролями, тоже получают свои способности таким образом.

Если игрок становится Приспешником или Демоном, он не получает информацию о том, кто из остальных игроков является злым. Такая информация сообщается злым игрокам в начале игры и никак не связана со способностями.

Если игрок получает роль, в описании способности которой есть текст в квадратных скобках — [такой], — то эта часть способности не действует. Текст в квадратных скобках указывает на изменение в подготовке игры, поэтому в середине игры уже ничего не меняется.

**Некоторые способности могут применяться не в то время, которое указано на листе ночи.**

На листе ночи указано, способности каких ролей срабатывают в каком порядке, но некоторые способности могут действовать раньше или позже — например, если способность срабатывает немедленно, когда игрок умирает. Лист ночи — это ваша памятка о том, что нужно разбудить игроков и разместить метки и жетоны саванов, чтобы никого не пропустить. Однако описание способности на жетоне роли главнее, чем порядок действий на листе ночи.

*Демон убивает Мудреца. Рассказчик должен был бы разбудить Мудреца сразу же, но забывает сделать это. Следующая роль на листе ночи — это Душечка. Душечка умерла сегодня днём. Рассказчик забыл сделать одного из игроков пьяным сразу после смерти Душечки, поэтому он делает это сейчас. Следующая роль на листе ночи — это Мудрец, Рассказчик будит Мудреца, и тот применяет свою способность.*

# СОСТОЯНИЯ



**В** ИГРЕ «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» игрок может иметь разные роли, быть пьяным или трезвым, живым или мёртвым, здоровым или отравленным. (*Разумеется, не в буквальном смысле.*) Это называется **состояниями**. По сути, это постоянные характеристики игрока, которые не зависят друг от друга. Например, если вы пьяны и меняете роль, вы остаётесь пьяным. Если вы отравлены, вы можете одновременно с этим быть ещё и пьяны.

## ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

**В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ** игрок или **жив**, или **мёртв**. Обычно игроки умирают днём через казнь и ночью от способностей ролей.

**Казнь отличается от обычной смерти.** Иногда игрока могут казнить, но при этом он останется живым, то есть не умрёт. Игроков можно казнить несколько раз, и даже мёртвых игроков можно снова казнить — на всякий случай. Независимо от того, казнит группа живого игрока или мёртвого, это считается единственной казнью, разрешённой в этот день.

**Мёртвый игрок не может снова умереть.** Если, например, Демон атакует мёртвого игрока, он не умирает повторно и группе не сообщают, что прошлой ночью этот игрок умер.

## СТОРОНА И РОЛЬ

**В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ** игрок или **добрый**, или **злой**. Игроки начинают игру или как добрые, или как злые, но в ходе игры их сторона может измениться. Иногда Горожанин может стать злым. Иногда Демон может стать добрым.

Если у доброго игрока злая роль, или если у злого игрока добрая роль, положите его жетон вверх ногами, чтобы напомнить себе, что сторона игрока противоположна цвету жетона.

**Роль не зависит от стороны.** Если игрок меняет сторону, его роль остаётся прежней, и наоборот. Например, если Наёмник становится злым, он по-прежнему является Наёмником. Или если Яга превратит доброго Жонглёра в Ведьму, Ведьма по-прежнему будет доброй.

**Игрок узнаёт об изменениях...** Если роль или сторона игрока меняется, он узнаёт об этом при первой же возможности — и тайно. Чаще всего вы будете показывать игроку жетон информации **ТЕПЕРЬ ВЫ**, а затем его новую роль или сторону. Лист ночи или справочник ролей подскажут вам, когда меняется сторона или роль игрока, чтобы вы разбудили его и сообщили об этих изменениях.

Сообщение о новой роли или стороне не является информацией в привычном смысле. На него не влияют состояния опьянения или отравления или способности ролей, например Вортокса. Игроки должны знать, на какой стороне они играют и какой ролью обладают.

**...с некоторыми исключениями.** Иногда игрок **считает**, что обладает определённой ролью или играет на определённой стороне, а на самом деле у него другая роль или он играет на другой стороне. Например, Пьяница и Безумец задуманы как роли, обладатели которых не знают, кем они являются в действительности.

## ОПЬЯНЕНИЕ И ОТРАВЛЕНИЕ

**В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ** игрок или **трезв**, или **пьян**, а также или **отравлен**, или **здоров**. Отравление и опьянение действуют одинаково. Как живые, так и мёртвые игроки могут быть отравлены или пьяны.

**У пьяного или отравленного игрока нет способности.** Пьяный Истребитель не может никого убить, отравленный Демон не может ни на кого напасть, пьяная Девственница не может применить свою способность, чтобы устроить казнь, отравленный Придворный не может никого опоить. Если пьяный или отравленный игрок пытается использовать свою способность, которая применяется только 1 раз за игру, больше он не сможет ею воспользоваться. Такая способность утрачивается.

**Однако игрок может вернуть себе эту способность.** Если пьяный игрок снова становится трезвым, или если отравленный игрок становится снова здоровым, он снова получает эту способность. Однако если игрок уже до того использовал свою «одноразовую» способность, то тут уже ничего не поделаешь.

**Не говорите игроку, что он пьян или отравлен!** Вместо этого действуйте так, словно игрок трезвый и здоровый. Например, пьяный Монах по-прежнему просыпается каждую ночь и выбирает какого-нибудь игрока, чтобы защитить его... Но этот игрок не получит защиту. Отравленный Демон по-прежнему просыпается каждую ночь, чтобы напасть на игрока, но никто не умирает, и Демон не будет знать, почему так происходит. Иногда вы можете захотеть намекнуть игроку, что он пьян или отравлен, например, показав Гробовщику, что был казнён Мэр, притом что никто из игроков не заявлял о том, что он Мэр, но такие случаи бывают крайне редко.

**Вы можете сообщать игроку ложную информацию.** У пьяного или отравленного игрока нет способности, но он думает, что она у него есть. Если способность игрока позволяет ему получать информацию, вы можете сообщать ему ложные сведения. Например, пьяный Эмпат по-прежнему просыпается каждую ночь и получает информацию о количестве злых соседей, но вы можете показать ему неверное количество пальцев. Отравленному Гробовщику вы показываете жетон роли игрока, казнённого в этот день, однако вы можете показать неверный жетон. Вы не обязаны сообщать ложную информацию, но вы можете — и обычно даже следует это делать!

**Отравление и опьянение не отменяют друг друга.** Пьяный игрок, которого отравили, не становится трезвым или здоровым! Игрок просто сразу и отравлен, и пьян.

**Способности, применяемые к пьяному или отравленному игроку, действуют как обычно.** Например, Эмпат узнаёт правдивую информацию о принадлежности к той или иной стороне своих пьяных соседей. Гадалка правильно определяет пьяного Демона. Если к Герцогине — Сказочнику, сообщающему информацию 3 игрокам — приходит отравленный Истребитель, то он получает правдивую информацию. В этом случае способность Герцогини работает правильно, в то время как у Истребителя нет способности.



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

**Пьяным или отравленным становится игрок**, а не роль, хотя обычно говорят о пьяном или отравленном обладателе роли. Если пьяный игрок получает новую роль, он по-прежнему пьян. Если отравленный игрок меняется ролями с другим игроком, сам он по-прежнему остаётся отравленным.

**Время опьянения и отравления могут слегка варьироваться** в случае необычных сочетаний ролей. Обычно, если способность является постоянной или уже оказывает влияние на игру, игрок теряет её, становясь пьяным или отравленным, но способность возвращается, когда игрок трезвеет или выздоравливает.

*Травница отравлена, поэтому она не защищает своих соседей. Позднее Травница становится здоровой и снова начинает защищать своих соседей.*

*Трезвая Ведьма прокляла игрока. Ведьма становится пьяной, поэтому проклятие на игрока не действует. Позднее Ведьма становится трезвой, поэтому и игрок снова проклят.*

Если способность срабатывает или используется пьяным или отравленным игроком, она тратится впустую. Она не оказывает никакого эффекта ни сейчас, ни потом, даже если позднее игрок становится трезвым и здоровым.

*Отравленная Душечка умирает. Смерть Душечки не делает игрока пьяным, даже если в дальнейшем она выздоравливает.*

*Пьяный Трактирищик выбирает 2 игроков, чтобы защитить их. Но игроки не защищены, даже если в дальнейшем Трактирищик становится трезвым.*

Если способность срабатывает или используется, когда игрок трезв и здоров, способность работает нормально, даже если она зависит от некоторого условия, которое было истинным в прошлом, а игрок в это время был пьян или отравлен.

*Трезвый Жонглёр просыпается ночью и получает правдивую информацию, несмотря на то что он был пьян, когда днём высказывал свои предположения.*

Игра «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» разработана таким образом, что подобные непростые ситуации с определением временных рамок встречаются редко. В случае возникновения сомнений обращайтесь к соответствующим разделам справочника ролей.

**СОВЕТЫ.** Чтобы хорошо вести игру с опьянением и отравлением, слушайте блеф, поступающий от злых игроков, и во всём его поддерживайте. Например, если пьяный Смотритель воронов решает узнать про Севу, который является Бароном, но, блефуя, притворяется Мэром, вы можете помочь злой команде, если покажете Смотрителю воронов жетон Мэра. Если, наоборот, пьяный Смотритель воронов решает узнать про доброго игрока, может оказаться полезным показать ему вместо этого жетон злой роли. Обычно вам лучше разыгрывать опьянение и отравление максимально вредным образом для пьяного или отравленного игрока.

## ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

**ПОМЕШАТЕЛЬСТВО** появляется в наборе «**СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ**». Оно встречается довольно редко, среди наборов есть всего около десятка ролей, которые вызывают помешательство. Помешательство больше похоже на реальную жизненную ситуацию, чем на игровую. Ведь в реальности вы не можете узнать при помощи Гримуара, кто из игроков ведёт себя как помешанный, а кто нет, поэтому вам придётся наблюдать и слушать, что говорят участники, чтобы определить, является ли игрок помешанным.

**Когда игрок помешан на чём-то, это означает, что он пытается убедить группу в том, что какая-то информация является правдой.** Некоторым игрокам предписывается быть помешанными на чём-то, а некоторым игрокам предписано **не быть** помешанными.

**Если игроку предписано быть помешанным, но он не пытается быть таким, Рассказчик может применить к нему штраф.** И если игрок действительно помешан, Рассказчик может дать ему бонус. Конкретные инструкции, преимущества и штрафы за помешательство указаны на жетоне роли или листе ролей.

*Способность Уродца следующая: «Если вы помешаны на том, что вы Изгой, вас могут казнить». Алмат, будучи Уродцем, пытается убедить группу в том, что он является Уродцем, Изгоем, так что он помешан на том, что он Изгой. Алмат может сообщить что-то очевидное, например «Я Уродец» или «Я не Горожанин... Но я не скажу вам, что у меня за роль». В таких случаях Рассказчик может казнить его.*

*Вместо этого Алмат может действовать более тонко. Он может говорить, например, такое: «Я не скажу вам, кто я, но я однозначно не Уродец», при этом хитро улыбаясь, или даже может не говорить ничего, в то время как остальные участники группы будут высказывать подозрения в том, что он Уродец. В таких случаях Рассказчик может рассудить, что Алмат пытается убедить группу в том, что он Уродец. В первом случае Алмат говорит одно, имея в виду другое. Во втором случае он ничего не говорит в надежде, что его молчание приведёт группу к заключению, что он Уродец. Так или иначе, Рассказчик может казнить его.*

*Аналогичным образом, даже если Рассказчик не заметит, как Алмат говорит кому-либо, что он Изгой, но злой игрок подойдёт к Рассказчику и приватно сообщит: «Алмат сказал мне, что он Уродец», то этого достаточно, чтобы доказать попытку Алмата убедить группу в том, что он Уродец, и Рассказчик может его казнить.*

*Способность Цереновуса предписывает игроку быть помешанным на том, что он обладает конкретной ролью, иначе его могут казнить. Цереновус решает, что Даша должна быть помешанной на том, что она является Мудрецом, и Даша должна приложить все усилия, чтобы убедить в этом группу, иначе она рискует быть казнённой.*

*Даша просто сидит и ничего не говорит, так что она, конечно, повела себя так, как должен вести себя Мудрец, то есть была спокойной, но не попыталась убедить группу в том, что она на самом деле Мудрец. Нужно было что-то более убедительное, и здорово было бы начать с того, чтоб объявить: «Я Мудрец. Вчера я солгала про то, кем я являюсь, чтобы Демон напал на меня, но, к сожалению, это не сработало. И да, никакого обмана, я — Мудрец». Вместо этого Даша молча сидит, и, поскольку Рассказчик не считает это усилиями по убеждению группы в том, что Даша — Мудрец, Рассказчик может казнить Дашу.*

**Игроков никогда не принуждают к помешательству.** Игроки могут говорить всё, что захотят, в любое время: их никогда не заставляют говорить то, чего им говорить не хочется. Однако в случае помешательства у них появляется резон говорить одни вещи и не говорить другие. Если игрок прямо заявляет: «Я помешан» или иным образом всячески намекает на это, Рассказчик может применить к нему соответствующий штраф или лишить какого-то бонуса. Обычно такое заявление — это способ игрока сказать, что он не хочет быть помешанным и поэтому предпочитает получить штраф. Поводом для штрафа может быть и такой вариант, когда игрок всего лишь намекает на своё помешательство.

**Бывший помешанным игрок может говорить об этом без штрафа.** Как только игроки перестают быть помешанными, они могут рассказывать группе о том, что **были** помешанными, безо всяких последствий. Например, игрок, выбранный Цереновусом позпрошлой ночью, но не прошлой, может радостно рассказать об этом группе, не опасаясь казни. Мёртвый Уродец утратил свою способность, поэтому он тоже может не опасаться последствий.



**Вы, Рассказчик, тот судья, кто в итоге решает, был игрок помешанным или нет.** Не существует правил для того, что должно быть сказано, а что не должно быть сказано. Важно то, что, по вашему мнению, игрок пытается **делать**.

*В приведённом выше примере с Уродцем, если вы считаете, что игрок на самом деле пытается убедить группу в том, что он не является Уродцем, то он не помешан на том, что он Уродец. Но если вы решите, что этот игрок пытается убедить группу в том, что он — Изгой, пусть и очень тонко, то для него всё плохо. Вы можете казнить его по своему усмотрению.*

*В примере с Цереновусом, если вы считаете, что игрок, которому Цереновус велел быть помешанным, действительно старается убедить группу (с помощью высказываний) в том, что он Мудрец, то этот игрок является помешанным, а потому находится в безопасности. Но если вы считаете, что он не слишком серьёзно сказал пару символических слов и ожидает, что ему не поверят, или даже если вам покажется, что он вообще делает всё возможное, чтобы ему не верили, то оштрафуйте этого игрока или казните, как вам покажется интереснее.*

*Главное — будьте тверды в своих суждениях. Если игроки поверят, что для того, чтобы избежать наказания за помешательство, им не нужно напрягаться, то они так и поступят. Если такое случится, это не конец света, но интерес помешательства заключается в том, что вас побуждают сообщать ложь и дезинформацию собственной команде без возможности признаться в этом, пока вы снова не станете здоровым!*

**Продвинутые игроки обычно знают, как хорошо разыгрывать помешательство,** в то время как начинающие могут растеряться. Примите это во внимание, когда будете решать, штрафовать игрока за помешательство или нет.

Например, если Рома, продвинутый игрок, должен быть помешанным на том, что он Цветочница, то ему полезно рассказывать группе, в какие дни Демон голосовал, а в какие нет. Если бы Рома действительно был Цветочницей и раскрыл свою роль группе, у него не было бы причин скрывать информацию Цветочницы. Рома — продвинутый игрок, поэтому он не должен получать никаких поблажек. Если он приложит все усилия, чтобы убедить группу в том, что он действительно Цветочница, то он выживет!

**Начинающим игрокам следует давать немного больше свободы действий.** Если вы считаете, что они действительно стараются убедить группу, то вы можете быть более снисходительны. Игрокам не обязательно убеждать кого-то на самом деле, чтобы считаться помешанными... они просто должны действительно постараться.

# СТРАННИКИ

**СТРАННИКИ** — ЭТО РОЛИ ДЛЯ ИГРОКОВ, которые опоздали на игру или вынуждены уйти раньше. Странники, как правило, обладают в высшей степени эффективными способностями, но получают мало информации. У них максимум силы и минимум ответственности.

## ДОБАВЛЕНИЕ СТРАННИКОВ В ИГРУ

Чтобы добавить Странника в игру, сделайте следующее:

**1. ДАЙТЕ ИГРОКУ ВЫБРАТЬ СТРАННИКА.** Отведите игрока в сторону и дайте ему памятку Странников, которая лежит под Городской площадью. На этой памятке перечислены Странники, доступные для данной игры, а также их способности. Попросите игрока выбрать Странника, за которого он будет играть.

*Для набора «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ» рекомендуются следующие 5 Странников: Козёл отпущения, Нищий, Стрелок, Бюрократ и Вор. Все эти роли хорошо подходят для выбранного вами набора. Вместо них вы можете предложить взять кого-то из Странников, рекомендованных для другого набора, но они могут плохо взаимодействовать с ролями текущего. Например, если вы добавите злого Судью в набор «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ», он может применить свою способность, чтобы автоматически казнить Святого и тем самым закончить игру, а это нечестно по отношению к доброй команде. Опирайтесь на здравый смысл, включая в игру Странников, если вы хотите выйти за пределы рекомендованных 5 ролей.*

**2. ВЫБЕРИТЕ СТОРОНУ.** Приватно сообщите игроку-Страннику, является он добрым или злым. Если вы делаете Странника злым, он узнаёт, кто из игроков является Демоном, но не знает, кто Приспешники.

**3. ДОПОЛНИТЕ ГРИМУАР.** Предложите Страннику занять своё место в кругу игроков, затем положите его жетон Странника в Гримуар согласно новой рассадке. Жетон доброго Странника нужно класть как обычно, а жетон злого — перевернутым вверх ногами.

**4. РАЗМЕСТИТЕ ЕГО ЖЕТОН ЖИЗНИ.** Положите жетон жизни Странника на Городскую площадь. Жетон жизни Странника отличается по цвету. (Этот цвет обозначает Странника и помогает другим игрокам помнить, что Странники не учитываются как игроки при определении условия победы зла «когда в живых осталось 2 игрока».)

**5. ПРОИНФОРМИРУЙТЕ ГРУППУ.** Объявите, что теперь в игре присутствует Странник, представьте игрока и скажите, какая у него роль и в чём заключается его способность. (Не сообщайте, на какой стороне он играет.)

**Странники могут входить в игру в любое время.** Игра «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» обычно длится около часа и рассчитана на компанию до 20 человек, поэтому, если кто-то опоздал на 10 минут, он всегда может присоединиться к общему развлечению. Опоздавшие могут играть за Странников, даже если присоединятся через 5 минут после того, как вы подготовили игру, но до того, как вы начнёте первую ночь — просто убедитесь, что они закроют глаза в первую ночь, а затем дайте им выбрать Странника в первый день.

Впрочем, мы не рекомендуем добавлять Странников, если игра уже близка к завершению. Старайтесь вводить Странников, если живы 7 и более игроков. Если Странник входит в игру в последний день или даже в предпоследний, остальные игроки могут решить, что их победа или поражение были обусловлены этим несправедливым появлением роли в последний момент, а не их собственными усилиями.

Странники могут присоединяться к игре до первой ночи, если вы захотите. В таком случае они будут действовать в первую ночь. Для всех партий, в которых участвует более 15 человек, Странники включаются в игру и начинают одновременно с другими игроками.

**Если игроку требуется уйти до того, как игра закончится,** и он любезно об этом сообщает при подготовке игры, вы сразу можете дать ему роль Странника. Этот игрок может выйти из игры в любое время: тогда просто уберите его жетон роли из Гримуара и жетон жизни с Городской площади. Мы рекомендуем назначать таких игроков Странниками, потому что игра не может продолжаться, если, например, Демон покинет её в середине... Ну и вы никогда не знаете, кто из игроков будет играть за Демона.

**Чаще делайте Странников добрыми.** Вам лучше сохранять баланс в игре, поэтому Странников стоит делать злыми примерно 1 раз из 3: злой Странник приносит дополнительный голос злой команде, и это очень мощная поддержка. А появление нескольких злых Странников может погубить игру. Несколько добрых Странников приносят доброй команде дополнительные голоса, но добрые Странники, в отличие от злых, не знают, кто в игре добрый, а кто злой.

Так что, если к игре присоединяется всего 1 Странник, он почти всегда должен быть добрым. Если в игру вступают 2 Странника, они оба могут быть добрыми, хотя интереснее будет сделать одного из них злым. Если к игре присоединяются 3, 4 или 5 Странников, почти всегда правильным будет сделать злым одного из них или двоих.

Впрочем, решение всегда остаётся за вами. Если вы ведёте игру на 15 человек, при этом 8 игроков живы, но все Приспешники умерли, смело добавляйте больше злых Странников, чем обычно. Или же, если добрую команду практически задавили, сделайте всех Странников добрыми. Но даже при всём при этом делайте иногда единственного Странника в игре злым — просто для того, чтобы игроки гадали, что же вы такое придумали!

## УПРАВЛЕНИЕ СТРАННИКАМИ

**СТРАННИКИ ДЕЙСТВУЮТ ТАК ЖЕ, КАК И ДРУГИЕ ИГРОКИ,** почти во всём. Они могут номинировать, могут голосовать, могут действовать ночью, могут быть убиты Демоном, могут определяться как обычные роли, могут терять свои способности, становясь пьяными или отравленными, и даже могут получать жетон голоса, когда умирают. Например, сидящий между 2 Странниками Эмпат определит их принадлежность к той или иной стороне. Если Демон нападает на Странника, Странник умирает. Странники отличаются от обычных игроков только в некоторых случаях, описанных ниже.

**Странники не учитываются как игроки при определении условия победы зла,** когда в живых

должны остаться только 2 игрока. Например, если живы 5 игроков, но 3 из них Странники, побеждает зло.

**ПОЧЕМУ?** *Такое правило существует потому, что все знают, что Странники не могут быть Демонами. Раз они позднее приходят, значит, Демон уже был кому-то назначен. Жетон жизни Странников, который размещается на Городской площади, имеет другой цвет, чтобы все игроки об этом помнили.*

**Странников изгоняют, но не казнят.** В любое время в течение дня любой игрок может предложить **изгнать** Странника, обрекая его тем самым на смерть в пустыне за пределами города. Предложить изгнание может любой игрок, даже мёртвый. Делать это можно как до объявления Рассказчиком номинаций, так и после, когда номинации обычно происходят. Предложение изгнать Странника не является номинированием, поэтому игрок, предложивший изгнать Странника, в тот же день может кого-то номинировать на казнь.

Когда кто-то из игроков предлагает изгнать Странника, все остальные игроки решают, поддерживают они это изгнание или нет. Решение группы принимается так же, как и при голосовании, — игроки поднимают руки, а Рассказчик их считает, но это не считается голосованием.

Любой игрок, даже мёртвый, может поддержать изгнание Странника. Мёртвые игроки, поддержавшие изгнание, не теряют свой жетон голоса.

На процесс изгнания Странников не влияют способности. Это в чистом виде решение группы. Например, роли, которые изменяют голоса игроков (Вор, Бюрократ и т. д.), не влияют на поддержку изгнания. Даже Дворецкий может поднять руку и поддержать изгнание, хотя его Хозяин может и не поднимать руку.

Если не меньше половины всех игроков поддержали изгнание, оно происходит и изгнанный Странник

умирает. Половина считается от **общего числа** игроков, а не от количества живых игроков. Если способность спасает Странника от смерти в изгнании, он остаётся жив.

За день можно изгонять любое количество Странников. Изгнание не является казнью, поэтому в текущий день можно по-прежнему провести казнь.

Как и в случае с казнью, каждого Странника можно выдвинуть на изгнание только 1 раз в день. Игроки могут считать Странника злым и хотеть убить его, но, если сегодня они не получили достаточной поддержки для его изгнания, им придётся делать новую попытку на следующий день.

**Обычно Странники не могут становиться не-Странниками**, а не-Странники не могут становиться Странниками. Если игрок пытается сделать это с помощью своей способности, отрицательно покачайте головой и предложите снова сделать выбор. *(Это потому, что игроки-Странники могут захотеть покинуть игру до её окончания, но они не смогут это сделать, если станут не-Странниками. Также игра может стать несбалансированной и даже глупой, если игроки постоянно будут становиться Странниками.)*

Однако вы можете захотеть допустить такой переход. Если вы готовы к экспериментам и считаете, что это сделает игру интереснее, то дайте возможность с помощью способностей (*например, Цирюльника*) превращать Странников в не-Странников и наоборот. Когда такое случается, любой игрок, ставший Странником, меняет свой обычный жетон жизни на жетон жизни Странника, а любой игрок, получивший роль не-Странника, меняет свой жетон жизни Странника на обычный жетон жизни. Все игроки всегда знают, кто в игре Странник, а кто — нет.

**Более подробную информацию о том, что делают конкретные Странники** и как они могут принести пользу вашей игре, читайте в справочнике **СТРАННИКИ И СКАЗОЧНИКИ**.

## СКАЗОЧНИКИ

**СКАЗОЧНИКИ НУЖНЫ ДЛЯ ВАС, РАССКАЗЧИКА.** Это, скорее, не игровые роли, а особые правила игры. Наличие Сказочников позволяет участникам присоединиться к игре в том случае, когда при обычных условиях это было бы затруднительно или невозможно, или помогает игре проходить более спокойно в случае возникновения проблем внешнего характера. Сказочники снимают трудности, выходящие за обычные рамки игры.

Например, если у игрока есть интеллектуальные нарушения, это обычно означало бы, что он не сможет понять правила игры и общаться с группой, но Сказочник позволяет ему участвовать. Если новичок волнуется, что его могут рано убить, Сказочник может защищать его. Если игроков очень много, а время ограничено, Сказочник может ускорить ход игры. Если кто-то застенчив, или не может громко говорить, или ему сложно удерживать внимание группы, Сказочник позволит ему говорить, не опасаясь, что его прервут. Если игру нужно завершить раньше, чем планировалось, Сказочник позволит определить победителя. Если вы составили свой собственный список ролей с помощью Генератора сценариев (с. 36), Сказочник поможет сделать его более интересным.

**Используйте Сказочников только тогда, когда они вам нужны.** Они могут оказаться невероятно полезными, делая ваши игры более приятными и доступными для самых разных игроков, но постоянное добавление их в игру излишне, потому что они могут быстро надоесть.

**Чтобы добавить Сказочника в игру**, просто выберите его, сообщите группе, какой Сказочник теперь находится в игре, и положите его жетон роли в центр левой части Гримуара как напоминание о способности этой роли. Одних Сказочников нужно добавлять в начале игры, других можно добавлять и убирать в любое время. Вы можете добавлять в игру несколько Сказочников, если захотите.

**Сказочники не могут умереть или потерять свою способность.** Вы Рассказчик, а не игрок, поэтому ваши Сказочники свободны от всех игровых эффектов, включая смерть, опьянение и отравление.

**Как и Странники, Сказочники не считаются игроками при определении условия победы зла «когда в живых осталось 2 игрока».**

Более подробную информацию о том, что делают конкретные Сказочники и как они могут принести пользу вашей игре, читайте в справочнике **СТРАННИКИ И СКАЗОЧНИКИ**.





**ВЕЛИКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ** —  
**В** ЭТО ВЫХОД ЗА ПРЕДЕЛЫ  
написанного. На самом деле,  
вы уже великий Рассказчик. Вам просто  
нужно раскрыть своё великолепие,  
показав тот неперенный опыт, который  
приходит с каждой новой игрой.

К счастью, коллективные знания тех, кто прошёл по этому  
тернистому пути в прошлые эпохи, представлены в этой  
главе. И если вы хотите стать подлинным сказителем,  
организатором весёлого досуга и настоящим титаном  
Городской площади, то эта глава для вас.

**Здесь почти не будет правил**, и уж точно не будет ничего  
такого, что требуется для ведения игры. Однако, как знали  
барды и поэты древности, чарующее сплетение нитей —  
это гораздо больше, чем просто изложение информации.  
Будучи Рассказчиком, вы в игре не только судья,  
но и тренер, комментатор и болельщик — всё в одном.

В ваших руках — доверие игроков, а это одновременно  
и ответственность, и возможность. В этой главе вы найдёте  
много приёмов и советов, которые позволят вам превратить  
знания, полученные из правил, в восхитительный  
и незабываемый опыт для ваших отважных игроков. Все  
советы и приёмы разделены на 2 подкатегории:

- ◆ **БЕЗ СУЧКА БЕЗ ЗАДОРИНКИ** — здесь рассуждения  
о том, когда заканчивать игру, как легко взаимодействовать  
с игроками во время фаз дня и ночи, как с максимальной  
пользой работать с Гримуаром, как разместить игроков  
вокруг себя, а также что делать, если дела идут не очень.
- ◆ **ДОБАВЛЯЕМ ВЕСЕЛЬЯ** — здесь рассуждения о том,  
как и когда добавлять творчество к повествованию,  
как справляться с проблемными игроками и запретными  
темами, какие есть стратегии для создания эпических  
впечатлений и как извлечь максимум пользы  
из плавильного котла личностей, который получается  
в каждой игре.

Если вы проводите игры для новичков, стараетесь расширить  
круг игроков или просто хотите усовершенствовать  
свои навыки Рассказчика, то в этой главе вы найдёте всё,  
что необходимо для начала этого пути.

## БЕЗ СУЧКА БЕЗ ЗАДОРИНКИ



**ВЫ МОЖЕТЕ ЗАВЕРШИТЬ ИГРУ, КОГДА ПОБЕДА СТАНЕТ НЕИЗБЕЖНОЙ** для одной из команд. Если все оставшиеся игроки злые, то добрые не смогут номинировать Демона и вы можете объявить, что победило зло.

Почти всегда, когда в живых остаются 4 игрока и при этом добрые казнят не Демона, а кого-то другого, на этом месте вы можете закончить игру. Вы могли бы продолжить после казни, с 3 живыми игроками, но тогда Демон убил бы одного из них ночью и тем самым всё равно закончил бы игру. Нет смысла растягивать процесс, ведь зло уже знает, что победило. Однако если живы Монах или Солдат, тогда, вероятно, Демон не убьёт ночью никого и будет ещё 1 день для казни.

Принимая решение о досрочном завершении игры, исходите из здравого смысла. Если у проигрывающей команды есть **хотя бы** маленький шанс выиграть, то, каким бы мизерным он ни казался, продолжайте игру.

**Ночью просите игрока подтвердить выбор.** Иногда игроки указывают на других игроков очень быстрым движением или с такого ракурса, что вам трудно определить, кого же они хотели выбрать. Вместо того чтобы пытаться угадать намерения этого игрока, подойдите к тому участнику, который, как вам кажется, был выбран, и укажите на него, держа руку над его головой. Для выбирающего игрока станет понятно, что вы хотите подтвердить его выбор. Выбирающий игрок кивнёт вам. Вы кивнёте в ответ. И вам обоим будет однозначно ясно, кто из участников выбран целью.

Такой вариант или любой другой, который покажется вам уместным, — это хорошая привычка, которая позволит легко избежать недоразумений.



**Ваши избыточные перемещения ночью** могут сбить хитрых игроков со следа. Если каждую ночь вы первым делом будете направляться в одну и ту же часть круга и ваша обувь будет издавать звуки, у игроков могут возникнуть совершенно понятные подозрения, что Демон сидит где-то там. Но если вы будете переходить в разные части круга через разные промежутки времени, то никакой шум или шорох, производимый вами, не раскроет происходящего на самом деле.

**Перекладывайте жетоны в Гримуаре.** Делайте это, когда добрые игроки, такие как Истребитель или Жонглёр, используют свои способности. И когда злые игроки блефуют, притворяясь обладателями этих ролей, тоже сделайте вид, что перекладываете жетоны в Гримуаре. Опытные игроки не смогут по движению вашей руки распознать, блефует ли конкретный игрок или нет.

**Мягко похлопывайте** по плечу или колену игрока, которого нужно разбудить. Если ваше движение производит шум, соседние игроки могут это услышать и начать подозревать разбуженного вами игрока. Если у игрока плотная одежда, через которую он не почувствует лёгкого похлопывания, вместо этого дважды надавите на плечо или колено.

**Указывайте на описание способности на листе ролей,** если игрок, которого вы разбудили ночью, чтобы он использовал свою способность, явно не понимает, что делать. Некоторые новички забывают, что их способность работает ночью или как она работает. Обычно бывает достаточно просто указать на текст на листе ролей, чтобы игрок понял, для чего вы его разбудили.

**Проходя мимо игроков, не опускайте Гримуар.** Высокие бортики Гримуара скроют его содержимое от игроков, если вы не будете наклонять Гримуар слишком сильно. Игроки должны сидеть так, чтобы их глаза находились ниже верхней части Гримуара, и тогда они не смогут случайно заглянуть внутрь.

**Держите Гримуар корешком на ладони или на предплечье,** придерживая пальцами. Так у вас будет свободна вторая рука, чтобы перекладывать жетоны. Не держите Гримуар только за правый или за левый край, потому что так книга может внезапно захлопнуться... и тогда все жетоны разлетятся!

Между партиями переносите Гримуар корешком вниз. Если вы будете складывать Гримуар в сумку так, чтобы его вес приходился на толстый корешок коробки, то уголки коробки не будут загибаться или стираться и игра сохранится в хорошем состоянии.

**Входите в круг** — не обязательно в самый центр, но так, чтобы вас было видно и слышно, когда вы делаете важные объявления, например, запускаете голосование или предупреждаете о последней возможности номинировать. Вам не нужно перетягивать одеяло на себя и требовать к себе внимания в ущерб веселью игроков, поэтому такой визуальный сигнал — нахождение в круге — является простым способом показать группе, что вы делаете что-то важное.

**Если вы в чём-то ошиблись, просто продолжайте играть.** Не надо пытаться «сбалансировать игру», давая второй команде какое-то преимущество. Незаметно исправить ошибку удаётся редко, а кроме того, хорошие игроки часто могут вспомнить совершённые действия и вычислить, в чём именно заключалась ваша ошибка, по тому, какая команда получила преимущество от ваших поправок и каким образом.

Рассказчик в чём-то может ошибиться. Такое бывает. Вы дали Демону убить Солдата? Вы забыли, что Мэр был пьяный, и поэтому объявили, что победило добро? Просто примите это. Если ваша ошибка дала



преимущество победившей команде, будет уместно извиниться перед проигравшими. Если ваша ошибка дала преимущество проигравшей команде, тем ценнее результат победивших игроков!

Когда вы понимаете, что в чём-то ошиблись, лучше как можно быстрее сообщить группе об этом факте, но не уточнять, в чём именно заключается ошибка. В этом случае у игроков будет достаточно информации для дальнейших действий, но не достаточно, чтобы ухудшить положение одной из команд.

Есть одно исключение. Если вы забыли разбудить игрока, который должен просыпаться ночью, вы можете или временно усыпить всех игроков утром и разбудить только этого игрока, или вы можете приватно поговорить с ним и таким образом дать ему возможность применить свою способность. Например, если вы забыли разбудить Дворецкого, вы можете усыпить всех игроков и дать Дворецкому применить свою способность или же отозвать его в сторону и спросить, кого он прошлой ночью хотел выбрать в качестве Хозяина. Если вы считаете, что можете таким образом исправить ошибку, — действуйте.

Если вы расслабитесь и не будете торопиться с подготовкой каждой фазы ночи, вы увидите, что ошибки будут случаться всё реже и реже. Если вы чувствуете, что вас торопят, расслабьтесь и не спешите. Если вы в чём-то запутались, то вы уже догадаетесь: расслабьтесь и не спешите.

**Часто лучше будет отвечать на вопросы приватно.** Большинство вопросов, которые задают игроки, связаны с их ролью. Беседуя приватно, вы сможете говорить более откровенно и подробно. Отвечая на вопрос публично, не забывайте, что называть нужно игрока по имени, а не по его роли, и старайтесь говорить так, чтобы не раскрывать группе лишнюю информацию. Например, если Эмпат публично вас спрашивает, что означал прошлой ночью жест с одним поднятым пальцем, а вы отвечаете, что он означал «1», то вы таким образом всей группе раскрываете роль Эмпата. Или если Монах спрашивает, сколько игроков он может выбрать ночью, а вы отвечаете, что 1, то вы тоже раскрываете слишком много информации. Вести такие беседы приватно гораздо проще.

**Не позволяйте игрокам обсуждать свои роли до наступления первой ночи.** Возможно, вы даже решите штрафовать за такое поведение. Если игроки постоянно раскрывают свои роли до того, как Демон узнал про 3 отсутствующие в игре роли, чтобы блефовать, притворяясь ими, то это вынуждает Демона раскрыть себя раньше, чем он будет готов. Хотя это и противоречит правилу «вы можете говорить всё, что захотите, в любой момент», бывает необходимо не дать возможности хорошим игрокам пользоваться такой стратегией. Большинство игроков понимают, что игра начинается только с наступлением первой ночи, и так не поступают. Однако если такая проблема возникает, вы можете попросить игроков остановить обсуждение или же ввести в игру одного из Сказочников, а именно — Злого библиотекаря (с. 25).

Вы можете действовать так же, если игроки постоянно комментируют свои способности в ночное время во время их использования. Если игроки ночью рассказывают про свои способности, говоря что-нибудь вроде: «Так, я сейчас просыпаюсь. Я узнаю, что казнённый игрок был Солдатом», злым игрокам может оказаться крайне трудно блефовать, так как им бы пришлось вслух лгать

про свои действия ночью, когда они на самом деле спят. Интуитивно большинство игроков понимает, что фаза ночи — это время, когда все молчат или, по крайней мере, не говорят о своих действиях до наступления утра. Однако если у игроков возникают проблемы с пониманием подобных аспектов игры, просите их остановить обсуждение или же добавляйте в игру Злого библиотекаря.

**Желательно во время игры сохранять рассадку игроков по кругу.** В этом случае участники не будут свободно бродить по помещению, затрудняя всеобщий сбор для проведения номинаций. Нахождение игроков в кругу способствует тому, что опытные игроки начинают разговаривать с новичками, а те начинают общаться между собой. Меньше всего вам нужно, чтобы опытные игроки разбредались по одному или по двое, оставляя новичка одного сидеть в кругу.

Поскольку все располагаются довольно близко друг к другу, игрокам придётся вставать со своих мест, чтобы приватно поговорить с теми, кто сидит на противоположной стороне. Беседы узким кругом, с глазу на глаз, составляют значительную часть некоторых игр, действительно добавляя новый уровень стратегии и увеличивая запас приёмов как доброй команды, так и злой.

**Если вы начинаете очень большую игру, и участники хотят, чтобы процесс шёл быстрее,** но вы не хотите использовать Сказочников, например Фаталиста, предложите Странникам выбирать роли, которые ускоряют игру. Стрелок, Бюрократ, Шаман вуду, Епископ, Мясник, Куртизанка и Бариста либо быстрее приводят к смерти игроков, либо увеличивают вероятность казни, в любом случае быстрее подводя игру к последнему дню. Козёл отпущения, Нищий, Вор, Надзирательница и Девиант замедляют игру, снижая вероятность смерти или казни.

**Если в течение фазы дня у вас остаётся свободное время,** вы можете про себя почитать описание на жетонах ролей. Так вы будете лучше понимать, как роли работают и как взаимодействуют с другими ролями в игре. Это на удивление оказывается полезным, когда вы первый раз начинаете игру с новым набором. Описания некоторых ролей набраны мелким шрифтом, и при первом прочтении можно чего-то не заметить. Обычно вам нужно знать, как работают роли, присутствующие в игре. Все остальные роли, указанные на листе, почти или совсем не имеют отношения к текущей партии.

**Заканчивайте фазу дня и начинайте фазу ночи, когда будете готовы.** После совершения казни единственное, что вам обычно будет нужно, прежде чем просить игроков закрыть глаза, это подготовить Гримуар к фазе ночи. Потратьте время, чтобы убедиться, что метки и жетоны ночи лежат в нужных местах. Это позволит сократить время фазы ночи для игроков.

Такие роли, как Истребитель, Сплетница, Художник, Савант и Жонглер, используют свои способности «в течение дня». Лучше призывать этих игроков использовать свои способности до проведения казни, однако некоторые игроки спрашивают, могут ли они использовать способность после проведения казни, но до наступления фазы ночи. Решение остаётся за вами. Вы можете начинать фазу ночи сразу же после казни, и, если игрок будет просить возможность использовать свою способность после того, как вы попросили всех закрыть глаза, для него будет уже поздно.

## ДОБАВЛЯЕМ ВЕСЕЛЬЯ



**ВЫ МОЖЕТЕ ЗАДАВАТЬ ВОПРОС «КАК БЫ ТЫ ХОТЕЛ УМЕРЕТЬ?»** игроку перед тем, как его должны казнить. Такой публичный вопрос позволяет умирающему игроку придумать всевозможные интересные и забавные способы, которыми он хотел бы быть казнён. Кто-то из игроков выберет долгое падение со скалы, но многие попросят что-нибудь более приятное.

Если хотите, в ответ вы можете рассказать подробности их смерти. В таком случае лучше всего, чтобы рассказ был коротким, смешным и непринуждённым. Постарайтесь избежать нагромождений и затягиваний. Например, если игрок говорит: «Я умру, получив удар в спину на банкете в мою честь», вы можете дополнить его выбор так, чтобы получилось что-нибудь вроде: «Горожане собрались вместе и устроили большой пир, и, пока вы произносили речь, кто-то вонзил вам в спину вилку для торта, но ничего страшного, ведь вы и так уже умерли от скуки, слушая все произносимые этим вечером тосты». Если вы вместо такого подхода изберёте описание того, как ломаются кости и рвутся мышцы причина боль, это просто оттолкнёт людей и они вряд ли захотят продолжать играть с вами в будущем.

По возможности сохраняйте развлекательную и несерьёзную атмосферу. Если ничего не приходит на ум, ничего не говорите. Помните, что у людей могут быть разные темы, о которых они избегают говорить на публике, особенно это касается тем сексуального характера или слишком личных. Чтобы острить и подшучивать в группе, нужно очень хорошо чувствовать, что для неё подходит, а что нет.

**Вы можете рассказывать в рамках игры столько, сколько захотите.** В начале игры можно слегка обрисовать обстановку, сказав, например «Это была тёмная и бурная ночь...». Это добавит напряжённости и придаст тон вашей игре. Также вы можете рассказывать историю о гибели игрока ночью или добавлять какие-то штрихи к дневному собранию Горожан, из-за чего ваша игра станет особенной. Такие приёмы потребуют богатого словарного запаса, а также творческого подхода и умения придумывать события и сюжеты на ходу. К счастью, это совершенно необязательно. Если вы чувствуете себя некомфортно, пропустите всё это. Рассказчик, который в основном молчит, тоже может создавать очень даже активные и захватывающие игры. Игроки развеселят себя сами.

**Не нарушайте правила.** Даже если вам кажется, что получится интересно. Не следует просто так решать, что игроки должны умереть или остаться в живых или что в игре должно быть больше или меньше Приспешников или Изгоев. Добрые игроки полагаются на всю доступную информацию, чтобы победить. Если они будут выстраивать свою логику на основе неверной информации, но без возможности узнать, что их информация неверна, то их рассуждения превратятся в простое угадывание и от этого не будет уже никакого удовольствия для них. Даже если вам покажется, что не включить в игру Демона, внезапно добавить Пьяницу или изменить другое важное правило — это невероятно крутая идея, вряд ли игроки это оценят, поскольку будут считать, что победа была одержана нечестно или поражение было незаслуженным.

В полном наборе игры «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» более двухсот ролей, и какая-то из них точно позволит делать те безумные вещи, которые вам хочется делать, и при этом весело и честно.

**Позволяйте игрокам принимать собственные решения.** Ночью время от времени вам будет казаться, что игроки действуют весьма странно. Гадалка может выбирать одних и тех же игроков каждую ночь. Монах может защищать мёртвого игрока. Демон может напасть на раскрывшегося Смотрителя воронов. Отравитель может отравить Демона. Вы никогда не знаете, о чём думает конкретный игрок, и лучше всего не подталкивать их к выбору того, что вам кажется правильным. В приведённых выше примерах Гадалка может проверять, не пьяна ли она, Монах хочет, чтобы ночью случилась смерть, и тогда при 3 оставшихся игроках Мэр сможет победить, Демон может захотеть пораньше убрать с дороги Смотрителя воронов, и Отравитель может притворяться Солдатом и использовать отсутствие смертей как доказательство. Если вы позволите игрокам делать собственный выбор, они могут выбирать не лучший вариант, но это будет их решение.

**Возможно, в какой-то момент вам придётся справляться с негативным поведением.**

Как бывает практически всегда при общении в группе, кто-то из игроков может начать говорить с другим игроком в неуважительном тоне. «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» — это социальная игра, и это значит, что она подразумевает социальное взаимодействие между игроками. Такое взаимодействие может быть добрым и весёлым (например, обаяние или юмор), но порой несколько игроков могут слегка увлечься и перейти к таким негативным взаимодействиям, как крик, издевательства или эмоциональный шантаж. Любое поведение игрока, вызывающее неприязнь или иным образом разрушающее добрую атмосферу игры, должно пресекаться в зародыше. Такое поведение



недопустимо, поскольку другие игроки в лучшем случае будут чувствовать себя некомфортно, а в худшем — почувствуют себя жертвами агрессии. Каждый участник достоин находиться в среде, где его принимают, уважают и дают возможность принимать собственные решения.

Если вы столкнулись с негативным поведением, отведите игрока в сторону для приватной беседы. Объясните ему, что выбранный им тон общения и поведения может быть неприятен одному или нескольким участникам игры. Подчеркните, что дело не в самом игроке, а в его поведении. Большинство игроков сразу же изменят свою манеру общения с другими, потому что до того они могли и не осознавать, насколько разгорячились. Вероятно, они воспринимали свои действия как проявления увлечённости и энтузиазма, и они будут благодарны вам за то, что вы им показали, что это не так.

Игроки, которые словесно оправдывают свои издевательства или агрессию и при этом винят других, не должны принимать участие в ваших будущих играх, пока не изменят свой подход.

Таким же образом игроки могут притворяться обиженными и оскорблёнными, чтобы использовать негативное социальное взаимодействие себе во благо. Например, если игрок притворяется, что ему обидно, или скучно, или что он очень злится, когда его номинируют на казнь, это может создать плохую атмосферу в игре. Бодрое, весёлое и уважительное настроение важнее, чем победа или поражение. И точка.

Ещё более важно то, что вы должны понимать, является ли любое выражение переживаний в игре искренним, чтобы действовать сочувственно и адекватно. Бывает, что игрок злоупотребляет вашим доверием, притворяясь искренне расстроенным, хотя на деле всё не так, и в этом случае вам следует спокойно поговорить с ним и убедить его больше так не делать.

Определить, что является оскорбительным или неприятным, а что нет, бывает непросто, поэтому опирайтесь на здравый смысл.

Запрет или избегание определённых тем обычно не помогает, потому что неприятие обычно вызывают не слова игрока, а его тон. Ругательства, вульгарные или острые темы могут присутствовать в игре в зависимости от вашей группы. Но личные нападки, оскорбления или всё, что внушает игроку чувство незащищённости, обиды или игнорирования, — нет.

**Запрещённые темы** или темы, воспринимаемые как запрещённые, такие как смерть, сексуальность, пол и оккультизм, могут стать для некоторых людей препятствием в игре. Также некоторые роли могут показаться оскорбительными или создать чувство дискомфорта у некоторых игроков. И хотя людям, кому неприятны игры с упоминанием запрещённых тем, обычно лучше поискать другую игру, вы всё же можете позаботиться об игроках с неприязнью к определённым ролям и составить свой собственный список ролей, в котором будут только такие, которых

вы хотите добавить в игру, и ни одной ненужной. Подробнее об этом написано в разделе **ГЕНЕРАТОР СЦЕНАРИЕВ** (с. 36).

**Застенчивые игроки, как это ни парадоксально, обычно получают огромное удовольствие от интенсивного социального взаимодействия в игре «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ».** Многие из них будут молчать и просто слушать, иногда раскрывая информацию и отдавая свой голос на голосовании. Однако их могут начать перебивать другие игроки, когда те будут пытаться что-то сказать, или их голос может быть недостаточно громким и сильным, чтобы привлечь внимание группы.

Если вы заметили, что игрок оказался в такой ситуации, периодически давайте ему слово. Просите

остальных участников немного помолчать, чтобы застенчивый игрок сказал всё, что хочет, и никто бы его не перебивал. Никогда не заставляйте застенчивого игрока говорить, просто спрашивайте, хочет ли он что-то сказать.

Лучше всего предлагать ему сказать что-то, когда его номинировали, так как именно в это время внимание группы почти целиком обращено к нему. Даже простая фраза: «Тебя номинировали. Что скажешь?» может стать тем необходимым импульсом, чтобы игрок заговорил и при этом вам не пришлось просить остальных помолчать.

Постепенно, через нескольких игр, вы, вероятно, заметите, что ранее застенчивый игрок обретёт уверенность и станет принимать более активное участие.

**Не просите молчать разговорчивого игрока, если при этом вы не просите молчания всей группы.** Если попросить разговорчивого игрока молчать, но при этом всем остальным дать возможность высказаться, то он решит, что с ним обошлись несправедливо — и так, в общем, и будет. В конце концов, «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» — это игра про разговоры. Если вам на время нужно остановить нескончаемый поток речи одного из игроков,

чтобы группа услышала вас или чтобы высказался застенчивый игрок, то попросите замолчать и остальных участников.

**Старайтесь довести игру до последнего дня.** Лучшей кульминацией партии в «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» является ситуация, когда в живых остаются всего 3 или 4 игрока и правильная или ошибочная казнь может означать победу или поражение. В играх, которые заканчиваются именно в этот момент, обычно больше напряжения, больше драматизма и больше ликования для победившей команды. Но... как же помочь игре продлиться до последнего дня?

Как можно чаще помогайте слабой команде. Будучи Рассказчиком, вы не можете нарушать правила, но много где вы можете захотеть дать слабой команде невидимую руку помощи.





Злая команда совершенно растоптала добрую? Тогда вы можете иногда по ночам сообщать пьяному Эмпату верную информацию или заставить казнённого Шпиона определиться в качестве Шпиона для Гробовщика. Может быть, когда на Мэра напали ночью, вы убьёте Приспешника, а не Горожанина?

Добрая команда полностью разметала злую? Хорошо подумайте, какую информацию вы сообщаете пьяным или отравленным Горожанам. Неправильная информация в нужный момент может радикально изменить судьбу партии.

Если вы не знаете, какой команде помочь, то не помогайте никакой или же помогите команде зла. Им часто будет нужна ваша помощь, хотя вы можете об этом не догадываться. Для победы доброй команде хватит одного удачного момента, а вот злой нужно, чтобы везло каждый день.

Никогда не надо отдавать победу одной из команд с помощью лазейки в правилах. Например, будет совершенно несправедливо заканчивать игру, убив Механика или заставив последнего злого игрока умереть за подвергнувшегося нападению Мэра. При этом игрок, которому Цереновус предписал быть помешанным, вполне может привести игру к финалу, если вы его казните за невыполнение указания, потому что это в гораздо большей степени выбор игрока, а не ваш. Поступайте таким образом, чтобы сделать игру максимально интересной, её завершение — кульминационным, и чтобы у игроков осталось ощущение, что это их собственная заслуга.

**Слушайте блеф злых игроков и ведите свою игру соответствующим образом.** Если Чёрт утверждает, что он Истребитель и хочет «использовать свою способность Истребителя», действуйте так, чтобы выглядело, будто эта способность просто не сработала. Выполните те же шаги, как если бы он действительно был Истребителем! Если Шпион заявляет, что он Гадалка, и Смотритель воронов выбрал его, то выберите Гадалку как добрую роль, которой определился Шпион.

Периодически злые игроки надеются на вашу помощь, чтобы их ложь звучала как правда. Помогайте им везде, где только сможете.

Например, если злой игрок заявит, что он Девственница, и будет номинирован, ничего не произойдёт. Чтобы создать впечатление, что злой игрок на самом деле был Девственницей, вы можете что-нибудь подвигать рукой в Гримуаре, как будто выкладывая метку Девственницы **НЕТ СПОСОБНОСТИ** рядом с жетоном её роли. Ведь если бы была номинирована настоящая Девственница, вы бы именно так и действовали. Начинающие игроки не прочувствуют этот тонкий момент, а опытные игроки вполне могут.

**Чтобы конец игры стал большим праздником, добавьте изюминку в объявление о победе.** Тихое произнесение фразы «зло победило» посреди игры не очень-то побуждает команду зла вскочить и начать радостно друг другу давать пять. А вот если сделать драматическую паузу, чтобы привлечь внимание группы, и начать говорить дикторским голосом или сказать игрокам, что настало время объятий и поздравлений, родится отличная возможность для победившей команды отпраздновать выигрыш так, как ей хотелось бы. Это их победа. Они заслужили её. Испытав однажды восторг от победы в роли Демона в игре, где было больше 15 участников, вы поймёте, как это здорово — отрываться в такой момент. И даже неожиданный проигрыш после такой масштабной игры запомнится на долгие месяцы.

**Приветствуйте творческие и неожиданные стратегии.** Игра «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ» может стать в высшей степени увлекательной, если игрок начнёт выходить за рамки того, что обычно принято в играх на социальную дедукцию. Может, злые игроки станут переписываться друг с другом во время игры? Прекрасно. Может, добрые игроки будут нагло врать насчёт того, кто есть кто, чтобы сбить зло со следа? Отлично! Может, игроки, возвращаясь после приватной беседы с вами, будут сообщать группе совсем не то, что вы сказали им? Супер! Чем более изобретательными будут ваши игроки, тем лучше.

Исключения из этого правила очевидны. Запрещены издевательства и унижения, а правила игры обязательны к соблюдению. Кроме того, всегда следует избегать вовлечения в игру каких-либо внеигровых факторов. Игрок, предлагающий деньги за голоса или сулящий какие-то услуги по окончании игры, отнюдь не способствует получению удовольствия. Поддерживайте дружескую обстановку, и у вас не будет проблем. В целом, если нестандартное и творческое поведение делает игру интереснее, позволяйте его. Если оно ухудшает игру, не позволяйте его.

**Одновременное пробуждение Демона и Приспешников в начале игры может оказаться интересным.** Злые игроки видят друг друга и вместе переживают этот момент появления чувства локтя, чувства товарищества в злой команде.

Вместо того чтобы будить сперва Приспешников и показывать им на Демона, а потом будить Демона и показывать ему на Приспешников, разбудите их всех сразу. При этом вам всё равно нужно будет показать жетоны **ЭТО ДЕМОН** и **ЭТО ВАШИ ПРИСПЕШНИКИ**, чтобы игроки знали, кто же является Демоном. Также вам нужно будет сначала усыпить Приспешников, а потом показать Демону 3 жетона ролей, отсутствующих в игре, чтобы он мог блефовать. Так что да, тут есть небольшие сложности.

Обычно Приспешники и Демон просыпаются по очереди, чтобы позволить действовать игрокам за Безумца, Дурманщика, Болтуна, Крота и Фокусника, а также чтобы Приспешники не видели, какими ролями может притворяться Демон, блефуя. Если таких ролей нет в листе ролей, вы можете попробовать, какой метод лучше работает для вас.

**Ваша цель — создавать весёлую и увлекательную игру. Если вы можете что-то сделать, это не означает, что вы должны.**

Вы дразните игроков ради удовольствия или просто показываете свою волю? Хотя вы и можете заставить Затворника определиться Демоном, когда Чёрт убивает себя ночью, это не значит, что игра будет весёлой или сбалансированной. Хотя вы и можете убедить запутавшегося доброго игрока, что он злой, это не значит, что он будет доволен, когда узнает правду. Вы можете давать Саванту совершенно бесполезную информацию, но всё же лучше будет сообщать ему интересные и уникальные факты.

В каждой игре вам как Рассказчику придётся принимать большое количество интересных решений. Но каждое решение должно приниматься на пользу игры и для удовольствия всех участников. Обычно вы своими действиями стремитесь создать побольше беспорядка, чтобы добрая команда заплутала, потому что так игра становится веселее для всех. Но, пожалуйста, не забывайте, что в целом игра должна быть справедливой и вы её проводите для того, чтобы игроки получали удовольствие.

ВЕЛИКОЕ

ПОВЕСТВОВАНИЕ





## **В**Ы ГОТОВЫ ИДТИ ДАЛЬШЕ?

Это последняя глава вашей личной саги Рассказчика. Она же и самая длинная, потому что приглашает вас отправиться в самостоятельное плавание длиной в жизнь, в котором вас ждут уникальные игры и опыт, выходящий за рамки этой книги правил.

Вы казнили Шпиона, который номинировал Девственницу, вы видели, как Истребитель случайно убил Затворника, при вас мёртвый Фань Гу лгал, что он Заклинатель Змей, и вы наблюдали, как Безумец всю игру был уверен, что он Шабалот. И вы считаете, что теперь видели всё. Но ведь это не значит, что больше нет границ, за которые можно шагнуть. Вас ждёт целый мир новых впечатлений, и, чтоб войти в него, вам нужны лишь доступ к интернету и богатое воображение.

Достаточно изучить правила и отыграть предложенные наборы сценариев, чтобы на много лет вперёд обеспечить себе разнообразные и увлекательные партии, но, как и во всех лучших играх с развитием сюжета, готовые тексты вас научат, а ваши собственные помогут вам расти и процветать.

**Эта глава посвящена тому, как вы, обладатель игры, можете создавать новые потрясающие впечатления** для себя и своих друзей. Здесь мы расскажем вам о навыках и инструментах, необходимых для создания собственных сценариев, о комбинировании ролей из разных наборов и не только, а также о том, как вдохнуть в них новую жизнь. Мы обсудим альтернативные варианты игры для небольших групп, а также поговорим о том, как можно компанией в 20 человек броситься с головой в самые глубокие омуты. Мы дадим вам краткий обзор каждого официального сценария, расскажем о том, что ждёт вас в будущем, и поговорим о том, как вы можете передать мантию Рассказчика другим, чтобы самому взглянуть на игру с совершенно новой для вас стороны.



## ГЕНЕРАТОР СЦЕНАРИЕВ



**ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ ХОРОШО ИЗУЧИЛИ РОЛИ** из 3 базовых наборов, вы можете захотеть создавать свои собственные уникальные списки ролей. Они называются **сценариями**.

У вас есть любимые роли, которые вы хотите добавлять в каждую игру? Вы придумали комбинацию ролей, которая создаст интересные и сложные ситуации?

Вы хотите создать игру с Ягой, Святым, Злым близнецом и Трактирщиком? Может, вы хотите совместить Растяпу и Шпиона? Если у вас есть выход в интернет, вы можете это сделать!

На сайте [bloodontheclocktower.com/script](http://bloodontheclocktower.com/script) вы можете создавать сценарии с набором ролей на свой выбор. К вашему сценарию также будет формироваться лист ночи, что облегчит вам проведение игры.

**Сравнение сценариев** — это весёлый, хоть и непростой, способ улучшить свои навыки проектирования. Часто бывает полезно начать с нескольких основных ролей, которые вы хотите использовать, и уже дальше исходить из этого набора. На сайте [bloodontheclocktower.com](http://bloodontheclocktower.com) или в вашей местной группе в социальных сетях наверняка будет активное сообщество игроков, сравнивающих свои творения. Присоединяйтесь к ним.

**Добавлять Странников** в пользовательский сценарий легко. Действуйте как обычно. Некоторые Странники могут не подходить для совмещения с какими-то ролями, а другие будут вполне к месту. Вы можете выбрать 5 Странников, которые подходят к вашему сценарию, до начала игры, или же принять решение уже в процессе.

**Некоторые роли Сказочников** призваны помочь вам создавать уникальные и интересные игры. Создание собственного сценария — это целое искусство, и вы далеко не с первой попытки получите такой, который вам понравится. К счастью, у вас уже есть несколько Сказочников, которые помогут вам провести игру без заминок. Может быть, у вас в игре переизбыток зла? Или около десятка ролей?

Сказочники сделают количество Изгоев в вашей игре тайным (*и тогда игроки будут безопасно блефовать, притворяясь ими*), добавят отвлекающую информацию при необходимости или помогут справиться с ситуацией, когда способности ролей противоречат друг другу.

Подробнее о том, как использовать Сказочников, чтобы ваша игра стала сбалансированной и интересной для всех участников, вы можете прочитать в справочнике **СТРАННИКИ И СКАЗОЧНИКИ**.

**Создание необычных комбинаций ролей** — это скорее искусство, чем наука. Создавая собственные сценарии, вы непременно столкнётесь с неожиданными затруднениями. Может, у вас в игре появится злой Святой? Или сразу 2 Философа захотят получить одну и ту же роль одновременно? При наличии более 200 ролей трудно не попасть в запутанные ситуации. И хотя правила игры «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» написаны с учётом даже таких вариантов, порой вы можете сомневаться в том, как сочетаются 2 роли. Постарайтесь рассуждать максимально здраво. Окончательное решение принимаете вы, поскольку вы Рассказчик, только обязательно сообщите игрокам, какое решение вы приняли. Возможно, оно не будет лучшим, но, по крайней мере, оно будет ясным.

## ТИНСИВИЛЛЬ



**ЕСЛИ В ВАШЕЙ ГРУППЕ 5 ИЛИ 6 ИГРОКОВ**, вы можете играть в практически бесконечные вариации «**КРОВИ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» в формате Тинсивилль. Деревушка Тинсивилль находится всего в нескольких днях ходьбы от городка Вранский Лес и идеально подходит для малого количества игроков.

**В каждом сценарии Тинсивилля свой набор ролей.** Вы можете создавать эти сценарии с помощью Генератора сценариев. Все сценарии Тинсивилля рассчитаны на 5–6 игроков, из-за чего в листе ролей будет указан небольшой набор: 6 Горожан, 2 Изгоя, 2 Приспешника и 1 Демон.

Новичкам будет легче запомнить, какие роли находятся в игре, потому что их меньше. А опытные игроки смогут разрабатывать стратегию, ведь в игры в формате Тинсивилль можно включать роли из любого набора.

**Создание сценариев Тинсивилля** — это отличный способ вывести способности Рассказчика на новый уровень. Творчески подходя к поиску сочетаний

ролей, вы узнаете, как добавить остроты в ваши игры, особенно когда уже отыгран миллиард партий в набор «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**» на пятерых.

Если вы хотите организовать игру в формате Тинсивилля, но хотели бы взять готовые листы ролей для таких игр, некоторые из наших любимых сценариев Тинсивилля можно загрузить с сайта [bloodontheclocktower.com/teensyville](http://bloodontheclocktower.com/teensyville).

К каждому листу ролей прилагается лист ночи, соответствующий этому сценарию, чтобы ваши игры в Тинсивилле проходили легко и удобно.



## СОЗДАНИЕ ГРУППЫ



**ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ВЕСЕЛЕЕ.** Чем многочисленнее ваша группа игроков в «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», тем больше удовольствия получает каждый участник и тем разнообразнее становятся соперники и союзники, с которыми появляется возможность сыграть.

**Местные группы в социальных сетях** — это возможность найти ещё больше участников для ваших игр или же больше игр, в которых вы сами сможете участвовать. Такие сообщества — это отличная возможность познакомиться с игроками, живущими недалеко от вас. Если там, где вы живёте, ещё нет ни одной группы, создайте её сами! Есть много социальных сетей, где рассказывается о различных мероприятиях и живых встречах, и там вы тоже можете встретить игроков-единомышленников. Заходите на сайт [bloodontheclocktower.com/play](http://bloodontheclocktower.com/play), и мы подскажем вам адреса нескольких замечательных групп, существующих в самых разных частях мира.

**Вдохновляйте своих игроков становиться Рассказчиками.** Постигнув суть роли Рассказчика, вы теперь можете и сами выступить в качестве игрока и покорить всех с помощью своих выдающихся знаний! Когда вы предложите другим игрокам стать Рассказчиком, они тоже оценят, насколько этот опыт замечательный, и захотят позвать своих друзей. Довольно часто игроки стремятся создавать свои сценарии онлайн, но им нужно понимать основы роли ведущего, чтобы проводить свои игры. Понять, как вести игру, они могут, прочитав данную книгу правил или наблюдая за тем, как ведёте игру вы, и затем они могут попросить вас понаблюдать за ними 1–2 игры, когда уже они сами выступают в роли Рассказчика.

**Будьте лидером.** Роль Рассказчика, как правило, подразумевает наличие авторитета. Именно Рассказчик чаще всего организует место проведения игры и назначает время. Проще говоря, игроки будут ждать именно от вас назначения времени и места, а также некоторого руководства. Будьте к ним внимательны. Прислушивайтесь к их пожеланиям. Подстраивайте партии под их игровой стиль и интересы. Ну и прежде всего, будьте гостеприимны и доброжелательны к новым игрокам в вашей группе. Если вы будете заботиться только о «ветеранах», ваша группа не будет разрастаться. Но если вы будете заботиться и о новичках, объясняя им правила, помогая с тем, что вызывает у них вопросы, сохраняя дружелюбный настрой, эти новые игроки станут приводить ещё участников и ваша группа будет становиться больше.

**Призывайте опытных игроков** быть добрее к новичкам. Бывает, что опытные игроки перегружают новичков объяснениями. Слишком много несущественных правил игры, слишком много исключений для ролей, слишком много советов по стратегии — всё это путает, вместо того чтобы направлять. Всё, что нужно знать новичку, чтобы начать играть, изложено на листе правил. С остальным можно разобраться по ходу игры.

Если ветераны будут помогать новичкам простыми словами, то новички останутся в игре. Это будет хорошо и для самих опытных игроков, потому что они смогут обрести полезных союзников в борьбе за победу. Многие игры были выиграны

или проиграны благодаря тому, что опытный игрок поговорил с новичками и вовлёк их в игру.

**Не усложняйте игру для новичков.** Старайтесь не перегружать их информацией. Предложите им ровно столько, сколько нужно, чтобы войти в игру и хорошо провести время. И так как большинство игроков постигают основы во время своей первой партии, совершенно бесполезно сразу же выкладывать новичку все правила и основные стратегии: его это может попросту обескуражить.



Лист правил создан как раз для того, чтобы новые участники начали играть в игру без суеты и волнений. Все дополнительные правила — опьянение, помешательство, необычные взаимодействия ролей — можно понять в процессе. Весьма вероятно, что опытные игроки в вашей группе с удовольствием будут от вашего имени рассказывать и показывать, как всё работает. И они действительно могут отлично помочь новичкам влиться в игру, но только если будут действовать в правильном темпе, не ускоряясь. Пусть берут шефство над новыми игроками, особенно если они мертвы. Ведь есть вероятность, что они в одной команде...

Некоторые новички будут сильно недооценивать или неправильно понимать, как работает та или иная роль, и тогда они могут просить у вас совета по стратегии. Иногда вы можете заметить, что новый игрок совершенно растерян, но помощи не просит.



Предложите ему пообщаться в приватной беседе и помочь разобраться. Вряд ли будет правильно дать только 1 тактический совет, поскольку так вы покажете, что есть только 1 способ играть с определённой ролью. Вы же не хотите, чтобы игрок чувствовал, что он «должен» действовать определённым образом или применять конкретную стратегию. Советуйте несколько разных вариантов, из которых новички смогут выбирать, или же позвольте им самим придумать свою стратегию, пусть и с помощью лёгкого толчка в нужном направлении.

Например, Смотритель воронов и Девственница — это две роли, которые большинство новичков считают слабыми. Смотритель воронов получает ценную информацию про любую роль в наборе «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ», но для этого ему нужно сделать так, чтобы Демон сперва на него напал. Девственница, если её номинирует Горожанин, доказывает, что 2 игрока являются добрыми... И это грандиозная информация, хотя получена ценой смерти. Поэтому вместо того чтобы указывать Смотрителю воронов или Девственнице «сделать X» или «сказать Y», покажите им, почему их роль сильна, в чём её сила, и после этого игроки часто сами выстраивают свою стратегию.

**Давайте советы по стратегии новичкам, только если они действительно в них нуждаются.**

Новым игрокам приходится быстро усваивать большое количество информации — как победить, как работают казни, как работает их роль, какие ещё роли есть в игре.

Но совсем не нужно, чтобы кто-то говорил им (*даже если они об этом просят!*), что они «должны делать это» или «не должны делать то». Если игрокам будет казаться, что они **должны** что-то делать или не делать, это значит, что у них нет самостоятельного выбора действий в игре. «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» содержит много интересных стратегий, которые будут появляться в процессе игры, и новички будут понимать, что делать, когда им станут знакомы основные правила. Если же вам всё-таки обязательно нужно дать совет новичку, то пусть он будет простым. Например, советуйте добрым игрокам раскрыть свою роль либо группе, либо кому-то, кому они доверяют, и слушать, что говорят другие, а злым игрокам советуйте выбрать добрую роль, обладателем которой можно притвориться, и для этого посмотреть, как эта роль работает, на случай, если участники станут задавать им вопросы.

Большинству новых игроков для развития на самом деле нужен не совет по стратегии. Им нужно знать, что не случится ничего страшного, если они умрут. Им нужно знать, что они могут свободно говорить всё, что угодно, кому пожелают, публично или приватно. Им нужно ощущать себя значимой частью команды. Если всё это есть, новички получают удовольствие от вашей игры и непременно придут ещё.

**Используйте Странников.** Каждый раз при наличии возможности предлагайте опоздавшим игрокам присоединиться к игре в качестве Странников. Многие игроки в таком случае предпочтут просто наблюдать за ходом игры, считая, что присоединиться к игре позже других — это моветон. Но вряд ли они смогут ошибиться сильнее! Странники — одни из самых могущественных, гибких и просто забавных ролей в игре, и их появление может выровнять игру, которая уже началась. Большинство игроков захочет, чтобы Странники присоединялись к их игре, поскольку в основном Странники — добрые! Поддерживая настрой «присоединяйтесь в любой момент», вы сделаете свои игры более доступными для всех.

**Используйте Сказочников.** Эти роли созданы для того, чтобы вы могли включать в игру самых разных участников и поощрять их вовлечение. Ангел поможет новым игрокам получить удовольствие от первой игры, не боясь умереть. Революционер поможет игрокам, которые в обычных обстоятельствах не могли бы участвовать. Буддист заставит опытных игроков молчать некоторое время, чтобы могли выступать новички. Если вы знаете своего Сказочника, ваша игра заслужит репутацию инклюзивной, и это будет замечательно.

**Изучите руководство по стратегии в интернете.** Подробную стратегию по каждой роли вы найдёте в вики-справочнике. Это каталог идей, советов и рекомендаций, собранных за годы игр и тысячи партий. Возможно, вы откроете для себя оригинальный или необычный способ играть с конкретной ролью, который ваша группа ещё не пробовала. Вики-справочник находится по адресу [bloodontheclocktower.com/wiki](http://bloodontheclocktower.com/wiki).

И  
Д  
Ё  
М

Д  
А  
Л  
Ь  
Ш  
Е





## НАБОРЫ



**В** ИГРЕ «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» представлены 3 набора: «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**», «**ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ**» и «**СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ**». Мы настоятельно рекомендуем вам начать знакомство с ролью Рассказчика с набора «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**», прежде чем переходить к более сложным наборам. Справочник ролей для набора «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**» содержит множество полезных напоминаний об игровых понятиях, что делает его полезным инструментом в ходе игры, в то время как в более сложных наборах даются указания только про новые понятия и особенно сложные взаимодействия.

Вскоре будут доступны и другие наборы. Каждый набор включает 25 новых и уникальных ролей, задача которых — создавать уникальный игровой опыт. Поэтому стратегии, необходимые для победы в игре, кардинально отличаются для каждого набора. Некоторые наборы способствуют перешептываниям и сохранению тайн, другие — открытому обсуждению. Для некоторых наборов нужна чистая логика, для других — безудержный и сумасшедший блеф. Если вы хотите, чтобы ваши партии в «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» перешли на следующий уровень, вы найдёте много информации на сайте [bloodontheclocktower.com](http://bloodontheclocktower.com).

Все роли этих наборов также перечислены в Генераторе сценариев, так что вы сможете перемешивать их и сочетать с другими ролями, создавая собственные игры!



### ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

В наборе «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**» есть всего понемногу. Некоторые роли позволяют получать информацию пассивно, другим нужно действовать, чтобы узнать, кто есть кто, а третьи просто выжидают, стараясь привлечь внимание Демона, чтобы тот напал на них. Как добро, так и зло могут одержать верх, если вовремя пойдут на некоторые жертвы.

Набор «**ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ**» — относительно простая охота на Демона, в которой, однако, зло прячет в своём рукаве арсенал из подлых трюков, способных ввести в заблуждение. Так что добрым игрокам, если те хотят выжить, лучше не полагаться полностью на знания, которыми, как им кажется, они обладают.

Рекомендуется для игроков и Рассказчиков, впервые играющих в «**КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ**» или в игру с элементами социального блефа.



### ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

«**ВОСХОД КРОВАВОЙ ЛУНЫ**» — это пляска смерти. Демоны убивают несколько раз за ночь, и Приспешники тоже активно в этом участвуют. Добрые игроки сильно рискуют, чтобы получить достоверную информацию, и в процессе могут случайно убить своих друзей. К счастью, есть много вариантов, как в таких условиях сохранить игрокам жизнь. Однако, если добрая команда не сумеет определить, какие Приспешники и Демоны находятся в игре, судьба её будет предрешена.

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



### ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

«**СЕКТЫ И ВИСТЕРИИ**» — это самый безумный из 3 наборов, входящих в базовую игру. Добрые роли каждую ночь позволяют узнавать ошеломляющие факты. Однако злая команда чрезвычайно разнообразна и опасна и может сильно запутать ситуацию в игре. Роли меняют сторону. Игроки меняют роли. Даже злая команда может упустить, кто есть кто. Также здесь впервые появляется такое состояние, как помешательство, которое ещё больше меняет ход игры.

Рекомендуется для игроков, которые хотят совершать самые неожиданные поступки, выходя за привычные границы игр на блеф.



#### ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

«САД ГРЕХОВ» — это катастрофа чистой логики. Каждый добрый игрок получает какую-то информацию, даже Изгой.

Демоны не нападают ночью, но автоматически побеждают после определённого количества дней. Спокойный темп даёт достаточно времени, чтобы собрать все кусочки головоломки воедино, но странные логические условия и неожиданные изменения информации означают, что доброй команде придётся применить все свои умственные способности... или погибнуть.

Рекомендуется для хладнокровных любителей разгадывать головоломки и для творческого Рассказчика.



#### ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

«ГРОБНИЦА» предлагает вам узнать, что такое грубая сила. Здесь Горожане становятся самыми могущественными из живущих... но они должны использовать свои способности с умом, поскольку информации крайне мало. Придётся приносить в жертву добрых игроков, чтобы определить, кто есть кто.

Рекомендуется для любителей болтать, хитрить, проказничать, а также для всех, кто жаждет получить всю власть и ни за что не отвечать.



#### ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

«ПОЛНОЧЬ В ДОМЕ ПРОКЛЯТЫХ» — не для слаонервных. Многие роли нарушают основные правила или даже создают свои собственные. Множество ловушек подстерегает неосторожных Горожан или честолюбивого Приспешника. Многие роли дают возможность в одиночку выиграть или проиграть игру, поэтому искусный и безрассудный блеф может принести огромные плоды. Однако даже выяснить то, кто же с вами в одной команде, может оказаться непростой задачей. Оставьте надежду всяк сюда входящий.

Рекомендуется всем, кто спокойно готов рисковать, отвечает на вызов и дерзновенно блефует.



#### ОТ НОВИЧКОВ ДО ЭКСПЕРТОВ

«ВЕЛИЧАЙШЕЕ ШОУ НА ЗЕМЛЕ» — это набор из примерно 50 дополнительных ролей, которые вы можете добавить в любую игру «КРОВИ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», созданную вами с помощью Генератора сценариев. В отличие от других наборов, здесь нет списка рекомендованных ролей. Здесь нашли своё место многие роли, показавшиеся слишком непривычными и экстравагантными, чтобы их можно было включить в другие наборы.

Рекомендуется для игроков, которые хотят придать игре дополнительную остроту, или для Рассказчиков, которые хотят создать для своих игроков в высшей степени необычные и невероятно проблемные ситуации.



# ГЛОССАРИЙ



**В ИГРЕ.** Игрок, присутствующий в текущей игре, живой или мёртвый.

**ВЫБЕРИТЕ.** Данное слово в описании способности роли указывает на то, что игрок принимает решение. Если это слово отсутствует, вместо игрока решение принимает Рассказчик.

**ГЕНЕРАТОР СЦЕНАРИЕВ.** Онлайн-инструмент, который позволяет создавать сценарии из любой комбинации имеющихся у вас жетонов ролей. Используйте генератор сценариев на сайте [bloodontheclocktower.com/script](http://bloodontheclocktower.com/script).

**ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ.** Игровое поле фиолетового цвета, размещаемое в центре круга игроков. На городской площади размещаются жетоны жизни и жетоны голосов всех игроков, а под ней — памятка Странников.

**ГОРОЖАНИН.** Тип доброй роли. Горожане обладают способностями, которые помогают команде добра. Обычно большинство ролей в игре — роли Горожан. На памятке Странников указано количество Горожан в текущей игре.

**ГОЛОС, ГОЛОСОВАНИЕ.** Поднятие руки, когда Рассказчик подсчитывает количество игроков, выступающих за казнь. Игроки могут голосовать неограниченное число раз в день. Мёртвый игрок может проголосовать только 1 дополнительный раз до конца игры. Голоса подсчитываются по часовой стрелке, заканчивая номинированным игроком. Процесс изгнания проводится похожим образом, однако голосованием не является. (См. «Изгнание».)

**ГРИМУАР.** Коробка с компонентами игры «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», которую организует и использует Рассказчик. Игроки не могут смотреть в Гримуар. Гримуар показывает текущее состояние всех ролей, а именно: кто жив или мёртв, кто отравлен, кто действует ночью и т. д.

**ДЕМОН (ИГРОК).** Игрок с ролью Демона. В игре с несколькими Демонами каждый живой игрок с ролью Демона считается Демоном.

**ДЕМОН (РОЛЬ).** Тип роли, которая изначально является злой. Если демон умирает, побеждает добрая команда. Демоны обычно убивают игроков ночью и обладают другими способностями, которые вредят доброй команде.

**ДЕНЬ.** Фаза игры, в которой игроки открывают глаза, общаются друг с другом и голосуют, какого игрока казнить. За каждым днём следует ночь. За каждой ночью следует день.

**ДОБРАЯ РОЛЬ.** Горожане и Изгои.

**ДОБРО.** Сторона добра. Горожане и Изгои (*синие роли*) изначально являются добрыми. Добро побеждает, если Демон умирает.

**ЖЕТОН ГОЛОСА.** Круглый жетон, который кладётся на жетон жизни игрока, когда игрок умирает. Когда мёртвый игрок голосует, его жетон голоса сбрасывается и этот игрок не может больше 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 мёртв. Светлая сторона жетона означает, что игрок жив, а тёмная — что мёртв.

**ЖЕТОН ИНФОРМАЦИИ.** Прямоугольные карточки с информацией, которые иногда показываются игрокам ночью. Например, жетон «ЭТО ДЕМОН».

**ЖЕТОН НОЧИ.** Жетоны, которые Рассказчик кладёт рядом с листом ночи, чтобы отмечать, какие игроки могут действовать в ближайшую фазу ночи. Листочки на правой и левой сторонах жетонов ролей показывают, какие жетоны ночи могут потребоваться.

**ЖЕТОН РОЛИ.** Большой круглый жетон, который каждый игрок получает в начале игры и на котором описана его роль. Игроки не могут смотреть жетоны ролей 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 данному игроку — один по часовой стрелке, другой против неё — не считая мёртвых игроков, сидящих между ними.

**ЗАВТРА.** Фаза дня и фаза ночи, следующие за текущей фазой ночи.

**ЗАКАТ.** Начало ночи, сразу после того как игроки закрывают глаза. Игроки, действующие «на закате», действуют раньше почти всех остальных игроков. Способности, которые действуют «до заката», заканчиваются, как только игроки засыпают.

**ЗДОРОВЫЙ.**  
Не отравленный.

**ЗЛАЯ РОЛЬ.**  
Приспешники  
и Демоны.





**ЗЛО.** Сторона зла. Демоны и приспешники (*красные роли*) изначально являются злыми. Зло побеждает, когда только 2 игрока остаются в живых, не считая Странников.

**ИГРОК.** Любой участник, кроме Рассказчика, у которого есть роль в игре.

**ИЗГНАНИЕ.** Решение группы умертвить Странника, принятое в течение дня. В день может произойти любое количество изгнаний, в том числе ни одного. Любой игрок может поддержать изгнание, даже мёртвые игроки без жетона голоса. Способности никак не могут повлиять на решение об изгнании. Хотя изгнание и похоже на голосование за казнь, этот процесс не является голосованием, а изгнание не является казнью. (См. «Голос» и «Казнь».)

**ИЗГОЙ.** Тип роли, которая изначально является доброй. Изгои обладают способностями, которые бесполезны для доброй команды. На памятке Странников указано количество изгоев в текущей игре.

**ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ДЕМОНА.** Краткое описание на листе ночи, содержащее информацию, которую Демон получает в первую ночь, если в игре 7 или более игроков. Демон узнаёт, какие игроки являются Приспешниками, и узнаёт 3 отсутствующие в игре добрые роли, что поможет ему блефовать.

**ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ПРИСПЕШНИКОВ.** Краткое описание на листе ночи, содержащее информацию, которую приспешники получают в первую ночь, если в игре 7 или более игроков. Приспешники узнают, кто из игроков является Приспешником, а кто — Демоном.

**КАЖДУЮ НОЧЬ.** В каждую фазу ночи.

**КАЖДУЮ НОЧЬ\*.** Условное обозначение на листах ролей и жетонах, означающее «В каждую фазу ночи, кроме первой».

**КАЗНЬ.** Решение группы умертвить игрока, не являющегося Странником, принятое в течение дня. В течение дня может произойти максимум 1 казнь, но может и не быть ни одной. Номинированного игрока казнят, если за него проголосовало не менее половины от числа живых игроков и больше игроков, чем за любого другого номинированного.

**КОМАНДА.** Все игроки одной стороны. «Ваша команда» означает «вы и все остальные участники, играющие на вашей стороне».

**ЛИСТ НОЧИ.** Памятка, которую использует Рассказчик в качестве напоминания о том, какие роли в каком порядке действуют ночью. Памятка двусторонняя: одна сторона используется для первой ночи, вторая — для последующих ночей.

**ЛИСТОЧЕК.** Маленькие зелёные и оранжевые символы на большинстве жетонов ролей, которые помогают Рассказчику вести игру. Зелёные листочки в верхней части показывают количество меток, которые нужно добавить в Гримуар. Зелёный листочек слева показывает, что для роли нужен жетон ночи в первую ночь. Зелёный листочек справа показывает, что для роли нужен жетон ночи каждую ночь, кроме первой. Оранжевый цветочек означает, что подготовка роли к игре отличается от обычной.

**ЛИСТ ПОДГОТОВКИ.** Памятка с подробным описанием действий, которые Рассказчик должен выполнить перед началом игры.

**ЛИСТ ПРАВИЛ.** Памятка, которая зачитывается в начале игры, чтобы новички могли ознакомиться с важными правилами. При желании новички могут прочитать её самостоятельно.

**ЛИСТ РОЛЕЙ.** Ламинированная памятка, на которой перечислены все возможные роли взятого набора и их способности.

**ЛОЖЬ.** Ложная информация, в том числе заявление, жест или жетон роли. Рассказчик может сообщить ложную информацию, если игрок определяет другую ролью или стороной либо если игрок оказывается пьяным или отравленным. (См. «Правда».)

**МЁРТВЫЙ.** Игрок, который не считается живым. Мёртвые игроки могут голосовать только 1 дополнительный раз в течение игры. Когда игрок умирает, его жетон жизни переворачивается и игрок получает жетон голоса, его жетон роли в Гримуаре накрывается саваном, игрок немедленно теряет способность своей роли, а все постоянные эффекты способности немедленно прекращают своё действие.

**МЕТКА.** Маленькие жетоны, которые помогают Рассказчику помнить разные подробности. Для каждой роли есть свои метки.

**МОЖЕТ.** Указание на листах ролей и жетонах. Если что-то «может» произойти, это означает, что Рассказчик выбирает, произойдёт это или нет.

**НАБОР.** Сценарий игры «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», а также запас жетонов, листы ролей и справочник ролей. «ТУЧИ СГУЩАЮТСЯ» — пример набора. У каждого набора единые тема, стратегия и стиль.

**НАЧИНАЕТ, ЗНАЯ.** Указание на листах ролей и жетонах. Игрок, который «начинает, зная», получает информацию в первую ночь или, если такая роль появляется в середине игры, игрок получает информацию в ближайшую ночь.

**НЕ В ИГРЕ.** Роль, которая не присутствует в текущей игре, но значится в листе ролей.

**НОМИНАЦИЯ.** Объявление Рассказчика о голосовании группы за казнь игрока. Каждый игрок может номинировать 1 раз за день и быть номинированным 1 раз за день. Номинировать могут только живые игроки.

**НОЧЬ.** Фаза игры, в которой игроки закрывают глаза, а некоторые игроки просыпаются, чтобы выполнить действия или получить информацию. Игра начинается с фазы ночи. За каждым днём следует ночь. За каждой ночью следует день.

**ОБЪЯВИТЬ.** Обратиться к группе так, чтобы все вас услышали.

**РАЗ ЗА ИГРУ.** Способность, которую можно использовать лишь 1 раз. Если игрок использует эту способность, будучи пьяным или отравленным, он не может снова её использовать. Если игрок умирает, не успев воспользоваться способностью, он её теряет.

**ОЖИВШИЙ.** Мёртвый игрок, который снова становится живым. Когда такое происходит, игрок восстанавливает свою способность, даже если эта способность может быть использована «раз за игру» и уже была использована. Если эта способность может быть использована только в первую ночь, она срабатывает ближайшей ночью.

**ОПРЕДЕЛИТЬСЯ.** Игрок, который «определяется как» обладатель конкретной роли или как играющий за конкретную сторону, считается обладателем этой роли или игроком этой стороны для применения правила или способностей других игроков. Например, если добрый игрок «определяется как злой», он по-прежнему добрый (*и победит, когда победит добрая команда*), но считается злым для ролей, которые выявляют злых. Определение в качестве какой-то роли не приносит способности этой роли.



**ОТРАВЛЕННЫЙ.** У отравленного игрока нет способности, но он думает, что она есть, и Рассказчик действует так, как будто она есть. Рассказчик может давать отравленному игроку ложную информацию. Отравленные игроки не знают, что они отравлены. (См. «Пьяный».)

**ПАМЯТКА СТРАННИКОВ.** Памятка, размещаемая под Городской площадью. На ней указано число участвующих в текущей игре Горожан, Изгоев и Приспешников, а также способности Странников.

**ПЕРВАЯ НОЧЬ.** Фаза ночи, с которой начинается игра. Некоторые роли позволяют действовать только в первую ночь. Некоторые — каждую ночь, кроме первой. Игроки могут говорить о своих ролях только после первой ночи.

**ПОМЕШАННЫЙ.** Игрок, «помешанный» на чём-то, пытается убедить группу в своей правоте. Некоторым игрокам предписано быть помешанными на чём-то, и если Рассказчик считает, что игрок не пытался убедить группу, к этому игроку может быть применён штраф. Некоторым игрокам предписано **не** становиться помешанными, и если Рассказчик считает, что игрок пытался убедить группу, к этому игроку может быть применён штраф.

**ПОРАЖЕНИЕ.** В конце игры одна команда проигрывает. Если команда проигрывает, все игроки этой стороны проигрывают, как живые, так и мёртвые. Зло проигрывает, когда Демон умирает. Добро проигрывает, когда в живых остаются только 2 игрока, не считая Странников.

**ПРИВАТНО.** Обсуждение шёпотом между 2 игроками или между игроком и Рассказчиком, так чтобы другие игроки не слышали.

**ПУБЛИЧНО.** Действие или высказывание, совершённое таким образом, чтобы об этом знали максимальное число игроков и Рассказчик.

**ПОБЕДА.** В конце игры одна команда побеждает. Если команда побеждает, все игроки этой стороны побеждают, как живые, так и мёртвые. Добро побеждает, когда Демон умирает. Зло побеждает, когда в живых остаются только 2 игрока, не считая Странников.

**ПРАВДА.** Правдивая (верная) информация, в том числе заявление, жест или жетон роли. Рассказчик всегда должен сообщать правдивую информацию о правилах. (См. «Ложь».)

**ПРИГОВОРЁННЫЙ.** Игрок, набравший достаточно голосов для того, чтобы его казнили, и больше голосов, чем любой другой игрок в текущий день.

**ПРИСПЕШНИК.** Тип роли, который изначально является злым. Приспешники обладают способностями, которые помогают команде зла. Обычно в игре присутствует от 1 до 3 Приспешников. На памятке Странников указано количество Приспешников в текущей игре.

**ПЬЯНЫЙ.** У пьяного игрока нет способности, но он думает, что она есть, и Рассказчик действует так, как будто она есть. Рассказчик может давать пьяному игроку ложную информацию. Пьяные игроки не знают, что они пьяны.

**РАЗБУДИТЬ.** Разбуженный игрок открывает глаза ночью. Рассказчик будит 1 игрока, дважды похлопав его по плечу или по колену, и будит всех игроков, говоря «все открывают глаза» на рассвете.

**РАССВЕТ.** Конец ночи, непосредственно перед началом следующего дня. Роли, позволяющие действовать «на рассвете», действуют после почти всех остальных ролей.

**РАССКАЗЧИК.** Участник, управляющий игрой. Рассказчик держит Гримуар, следит за соблюдением правил игры и принимает окончательное решение о том, что произойдёт, если ситуация требует вмешательства.

**РОЛЬ.** Персонаж, которого взял игрок (например, Дворецкий), как указано на листе ролей и в справочнике ролей взятого набора. Роли могут присутствовать или отсутствовать в игре.

**САВАН.** Чёрный жетон в форме флажка, с помощью которого в Гримуаре можно отметить то, что игрок мёртв.

**СКАЗОЧНИК.** Тип роли для Рассказчика. Сказочники нейтральны, выбираются Рассказчиком публично и обычно делают игру более справедливой в особых ситуациях.

**СОСЕДИ.** Два игрока, сидящие на соседних местах справа и слева от данного игрока. Например, «живые соседи» — это ближайшие живые игроки: один справа и один слева; а «соседние Горожане» — это ближайшие Горожане: один справа и один слева.

**СОСТОЯНИЕ.** Текущая характеристика игрока. Игрок всегда пьяный или трезвый, отравленный или здоровый, живой или мёртвый, злой или добрый, помешанный или нет.

**СОЮЗНИК.** Игрок той же стороны.

**СПОСОБНОСТИ.** Особая сила или изъян роли, указанные на жетоне роли, листе ролей взятого набора и в справочнике ролей этого набора. Наиболее полный текст способности напечатан на листе ролей, а справочник ролей используется в качестве руководства. Роли не обладают способностями, когда соответствующий игрок мёртв, пьян или отравлен.

**СТОРОНА.** Команда, в которой в данный момент находится игрок. Существует 2 стороны: добрая и злая. Если игрок меняет сторону, его роль остаётся прежней. Если игрок меняет роль, его сторона остаётся прежней. Игроки знают, на какой стороне они находятся.

**СТРАННИК.** Тип роли для игроков, которые присоединяются к игре после её начала или вынуждены покинуть игру до её окончания. Игрок выбирает себе роль, а Рассказчик выбирает для него сторону. Странники обладают большой силой, но могут быть изгнаны группой.

**СЦЕНАРИЙ.** Набор ролей, созданный с помощью Генератора сценариев, который можно распечатать как лист ролей.

**СЧИТАТЬ.** Игрок, который считает, что он обладает другой ролью, получает жетон роли, который не соответствует его настоящей роли в Гримуаре. Рассказчик подыгрывает игроку, как будто он является обладателем этой ложной роли.

**ТИП.** Категория роли: Горожанин, Изгой, Приспешник, Демон, Странник или Сказочник.

**ТРЕЗВЫЙ.** Не пьяный.

**ЧАСОВАЯ БАШНЯ.** «КРОВЬ НА ЧАСОВОЙ БАШНЕ», величайшая в мире игра с блефом!



דרכי כבוד  
דרכי חיים  
דרכי אמת  
דרכי צדקה  
דרכי רחמים  
דרכי חסד  
דרכי נאמנות  
דרכי אהבה  
דרכי שלום  
דרכי צדק  
דרכי ישרות  
דרכי אנושיות  
דרכי חוכמה  
דרכי גבורה  
דרכי ענווה  
דרכי אומץ  
דרכי אחריות  
דרכי אמונה  
דרכי אהבה  
דרכי אמת  
דרכי צדקה  
דרכי רחמים  
דרכי חסד  
דרכי נאמנות  
דרכי אהבה  
דרכי שלום  
דרכי צדק  
דרכי ישרות  
דרכי אנושיות  
דרכי חוכמה  
דרכי גבורה  
דרכי ענווה  
דרכי אומץ  
דרכי אחריות  
דרכי אמונה



THE PANDEMONTIUM INSTITUTE