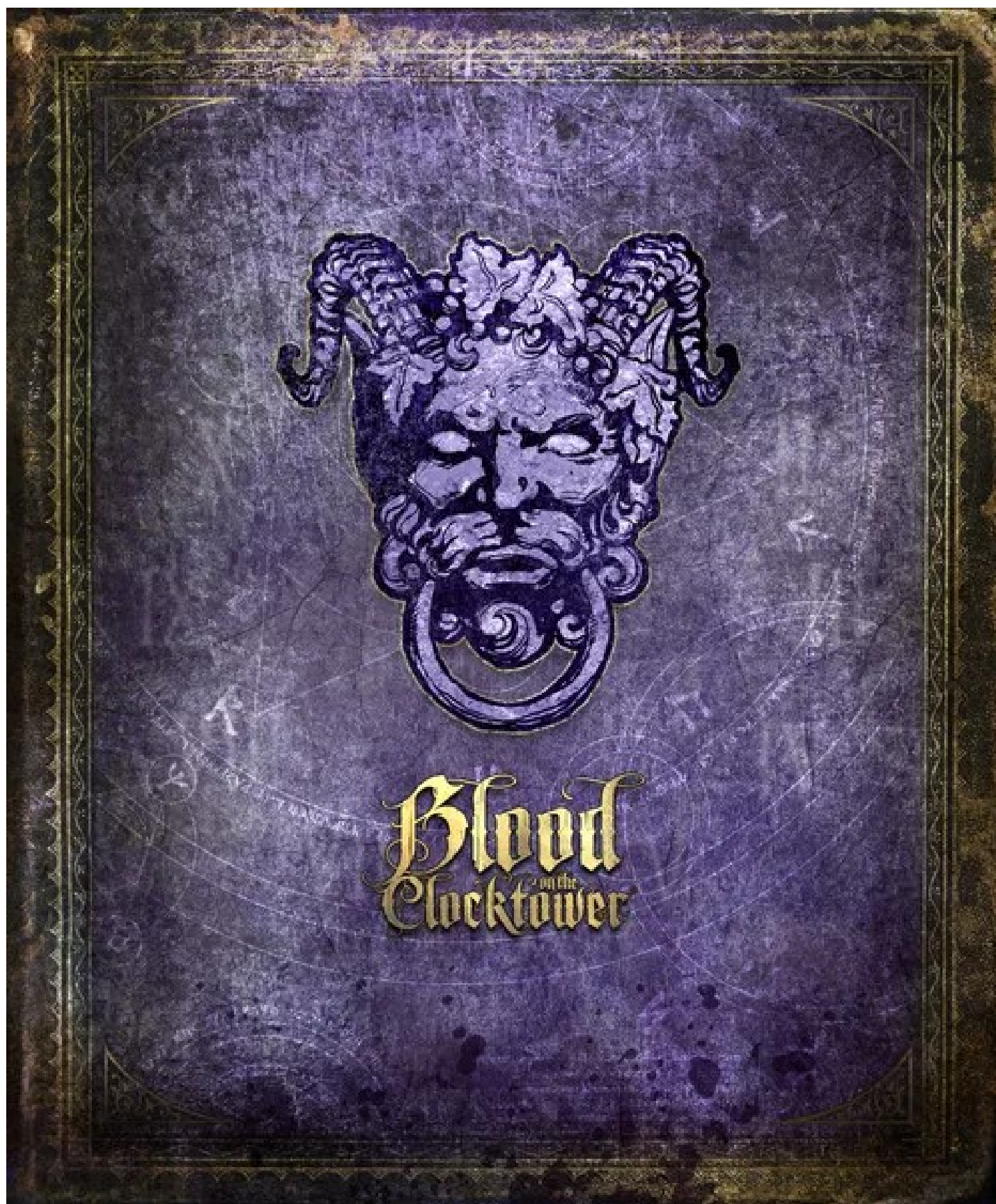




CRÉDITOS

DESIGN E DIREÇÃO DE JOGOS

ARTISTA: Steven Medway

PRODUÇÃO E PROMOÇÃO: Evin Donohoe

MÍDIAS SOCIAIS, FOTOGRAFIA, ENTRE

BASTIDORES: Andy Churchill

DICAS DE TECNOLOGIA: Amy Hawkes

CONVENÇÕES E ADMINISTRAÇÃO: Eden Medway

COMUNIDADE E GESTÃO DE RP: Ben Queimaduras

MESTRE CONTADOR DE HISTÓRIAS: Ted Helm

ARTE: John VanFleet, Micaela Dawn, Grace VanFleet, Aidan Roberts

DESIGN GRÁFICO: Chloe McDougall, John Hanna

ARTE ADICIONAL E DESIGN VISUAL: Anica

Kelsen, Matt Hughes, Zoe Benetatos, John Grist, Chris Allen, Caitlin Murphy, Marianna Carr
REGRAS DE EDIÇÃO: Joshua Yearsley
INQUISIDOR DE REGRAS: Jon Gjengset
IDEIAS E INSPIRAÇÃO ADICIONAIS: Evin Donohoe (Ferreiro, Lobisomem, Canibal, Pixie, Engenheiro, Imitador, Trapaceiro, Insone, Psicopata, Rainha das Mentiras), Angelus Morningstar (Magnata, Casanova, Garoto de Ouro, Rainha, Demônio Enigma, Médico da Peste, Guardião da os Hounds), Amy Hawkes (Boticário, Quack, Tipi-Tipi, Pixie, Lil' Monsta), Lachlan McCubbin (Canibal, Shacklewight, Highwayman, Yaggababble, Lim ei Legba), Marianna Carr (Encantadora de Serpentes , Gladiador , Rainha das Mentiras), Julian Orbach (Profeta, Violinista), Ben Clowes (Siciliano, The Rising), Doug Williams (Caçador, Donzela), Filip Lovely (Prisioneiro, Zombuul), Regina Neeson (Familiar), Lewis Worthington (Morador do Tanque), Alex Thompson (Pacifista), Jesse Gabriel (Caça), Malcolm Ryan (Lleech), Simon Mackenzie (Invocador), Elsbeth Green (Filha de Nox), John Conal Donohoe (Psicose).

Conteúdo

CRÉDITOS.....	2
O BÁSICO.....	3
O QUE É ESTE JOGO?.....	3
EXEMPLO DE JOGO.....	4
O QUE TEM NA CAIXA?.....	6
O QUE É A PRAÇA DA CIDADE?.....	7
O QUE É O GRIMÓRIO?.....	8
PREPARAÇÃO DO JOGO.....	10
FASES DO JOGO.....	13
A NOITE.....	13
O DIA.....	15
INDICAÇÕES E VOTAÇÃO.....	16
EXECUÇÃO E MORTE.....	17
FIM DO JOGO.....	17
O FUNDAMENTAL.....	18
HABILIDADES.....	18
ESTADOS.....	20
VIDA E MORTE.....	20
ALINHAMENTO E CARÁTER.....	20
EMBRIAGUEZ E ENVENENAMENTO.....	20
INSANIDADE.....	22
PERSONAGENS VIAJANTES.....	23
ADICIONANDO VIAJANTES.....	23
GESTÃO DE VIAJANTES.....	24
PERSONAGENS DE FÁBULA.....	25
O GRANDE CONTADOR DE HISTÓRIAS.....	26
MANTENHA O SIMPLES “SIMPLES”!.....	27
TORNANDO AS COISAS DIVERTIDAS.....	29
COMO AVANÇAR?.....	33
A FERRAMENTA DE SCRIPT.....	33
TEENSYVILLE.....	34
FAÇA SEU GRUPO CRESCER.....	34
AS EDIÇÕES.....	36
TROUBLE BREWING.....	37
BAD MOON RISING.....	37
SECTS & VIOLETS.....	37
GARDEN SIN.....	37
THE TOMB.....	38
MEIA NOITE NA CASA DOS CONDENADOS.....	38
DO INICIANTE AO ESPECIALISTA.....	38
GLOSSÁRIO.....	38

O BÁSICO

VOCÊ É O NARRADOR. Você é o chefe. Você será a pessoa que lerá as regras, arbitrar o jogo e criará as situações caóticas e divertidas nas quais seus jogadores jogarão. Para muitos, o papel de Narrador é o mais criativo, gratificante e interessante. Este livro foi escrito para você, e você precisará ler parte dele antes de dirigir seu primeira partida.

Se você já jogou **BLOOD ON THE CLOCKTOWER** e tem uma ideia aproximada de como o jogo funciona, Grimório, você pode ir diretamente para **DESENVOLVENDO O JOGO** (página 9). Mas... Para preparar seu primeiro jogo:

1. Leia **O BÁSICO** (página 2). Este capítulo lhe dará uma visão geral de **BLOOD ON THE CLOCKTOWER** para que você possa entender que tipo de jogo é. Se você já conhece jogos de dedução social como **WEREWOLF** ou **MAFIA**, você encontrará terreno aqui conhecido.

2. Leia **PREPARAÇÃO DO JOGO** (página 9). Este capítulo explica as regras básicas do jogo. Você aprenderá como começar um jogo, como terminá-lo e o que fazer entre eles.

3. Leia o **Almanaque de Personagens** **TROUBLE BREWING** é a edição mais básica do **CLOCKTOWER** e recomendamos fortemente que você comece com ela. Dê uma olhada nos **Personagens** e tenha uma ideia de cada um. Você não precisa saber todos os detalhes de cada combinação de personagens, apenas o suficiente para ter uma ideia aproximada de como elas funcionam. Depois de fazer isso, você estará pronto para jogar seu primeiro jogo.

- Durante o jogo, se você precisar esclarecer rapidamente alguma regra, leia o **GLOSSÁRIO** (página 34). O **GLOSSÁRIO** é muito mais do que apenas definições de termos: todas as regras importantes do jogo estão organizadas em ordem alfabética.

Se alguém quiser mais informações sobre como um **Personagem** funciona, confira a entrada dele no **Almanaque do Personagem** correspondente, que explica as nuances estranhas e maravilhosas de cada **Personagem**, bem como as interações com outros **Personagens** daquele tipo. **Almanaque**.

Depois do seu primeiro ou segundo jogo, pode ser útil continuar lendo:

- **O FUNDAMENTAL** (página 18) inclui diretrizes para interpretar as regras e as **Habilidades dos Personagens**, bem como uma cornucópia de informações sobre os tipos de **Personagens** disponíveis.

- **GRANDE CONTADOR DE HISTÓRIAS** (página 23) oferece dicas e ferramentas para ajudar você a levar seus jogos para o próximo nível.

- **COMO AVANÇAR** (página 33) descreve como criar listas personalizadas de personagens, dá dicas para aumentar seu grupo **CLOCKTOWER** e cataloga muitas novas coleções de personagens que você pode adicionar ao seu jogo. Este capítulo ajudará a tornar seus jogos mais suaves, muito mais divertidos, infinitamente mais variados, sutilmente estranhos e diabolicamente desafiadores.

Você pode conferir os almanaques **BAD MOON RISING** e **SECTS & VIOLETS** sempre que desejar. Não se preocupe com essas edições por hora.

Sua compreensão é mais importante do que seguir um procedimento cegamente. Em vez de apenas listar as regras do jogo de uma só vez e esperar que você as absorva de uma só vez, este livro de regras foi escrito de tal forma que você aprende as regras enquanto aprende o que precisa fazer como um Narrador. Você poderá expandir seus conhecimentos e dar um toque especial aos seus jogos depois de aprender o que essencial.

Os jogadores que você orientará não precisam ler nenhuma destas regras, nem nenhum dos almanaques ou folhas incluídas.

Parte do seu papel como Narrador é familiarizá-los com as regras básicas no início do primeiro jogo. Dito isso, os jogadores podem ler o que quiserem nesses livros de regras, não há nada secreto. aqui.

O QUE É ESTE JOGO?

HÁ MUITO TEMPO, na tranquila cidade de Ravenswood Bluff, durante uma tempestade infernal, ao bater da meia-noite, um grito ecoou entre as pedras cobertas de videiras de sua sinuosa becos.

Os assustados moradores da cidade correm para a praça para investigar e descobrem que o contador de histórias local foi assassinado, seu corpo empalado no ponteiro das horas do relógio da cidade, com sangue pingando nos paralelepípedos abaixo. A curiosidade se transforma em medo quando logo fica claro para todos que um demônio está à solta, matando à noite e assumindo forma humana. Dia. Todos na cidade têm alguma informação, mas o Demônio e seus asseclas malignos estão espalhando mentiras para confundir e levantar suspeitas sobre a identidade do Demônio. Será que pessoas boas conseguirão juntar as peças do quebra-cabeça a tempo? Ou o Mal tomará conta desta cidade outrora pacífica?

BLOOD ON THE CLOCKTOWER é um jogo social de dedução e engano, mentiras e lógica, assassinato e mistério, para cinco a vinte jogadores. Durante o dia, os jogadores conversam e socializam em grupos ou participam de conversas privadas para coletar informações, compartilhar o que sabem ou espalhar mentiras. Durante a noite, os jogadores fecham os olhos, enquanto alguns bons jogadores acordam para aprender informações valiosas, e o demônio e seus seguidores acordam para espalhar mentiras.

Cada jogador é um personagem único, com uma habilidade poderosa para usar ou uma penalidade difícil para evitar. CLOCKTOWER é basicamente um jogo falado, com quase nenhuma peça física para os jogadores usarem. Os jogadores vencem ou perdem por sua inteligência, percepção e capacidade de convencer os outros sobre quem deve viver e quem deve morrer.

Os jogos de BLOOD ON THE Os jogos do CLOCKTOWER geralmente duram entre trinta e noventa minutos, e várias partidas podem ser disputadas em sequência.

EXEMPLO DE JOGO

ONZE JOGADORES SENTAM-SE EM UMA SALA POUCO ILUMINADA, em sofás ou poltronas confortáveis, uma de frente para a outra, formando um círculo. Uma música assustadora toca suavemente ao fundo. A maioria dos jogadores está discutindo, e alguns estão ouvindo. Cada um tem uma identidade

secreta, e todos sabem que três deles são maus, enquanto oito são bons. Os Bons Jogadores não se conhecem e tentam descobrir quem é Bom e quem é Mau. Os Malignos se conhecem e espalham mentiras sobre quem é quem. A atmosfera é tensa.

Marianna, Julian e Alex, todos sentados no mesmo sofá conversando entre si, finalmente se unem. “Eu sou a Investigadora”, diz Marianna, “o que significa que sei que Abdallah ou Sarah são lacaios do Mal — a Mulher Escarlata, para ser exato”.

“Bem, você não pode me matar”, Abdallah diz, “porque eu sou o Santo. Se eu for executado, todos nós perdemos. Tem que ser Sarah.”

“Isso é mentira!”, diz Sarah. “Eu sou a Cartomante!”

Estou bem! Você tem que me manter vivo para que eu possa obter informações. Abdallah é mau! “Não confie nele.”

“Bem, bem, bem”, Alex diz, “isso é bem conveniente, não é? Eu sou o Empata, o que significa que sei que estou sentado ao lado de um Jogador Maligno e de um Jogador Bom. Ou Julian é Maligno ou você é Maligna, Sarah.”

“Não”, diz Sarah, “um de vocês está mentindo. Ou talvez todos estejam mentindo. Estou bem. Juro.”

Lewis e Evin, do outro lado da sala, permanecem em silêncio. Lewis é o Soldado e não quer revelar sua identidade ao grupo ainda. Evin, o monge, está observando e ouvindo para determinar quem é valioso e quem é dispensável. Evin poderá Proteger um Jogador da Morte esta noite, então espere, deixando os outros falarem.

Finalmente, Doug fala. “Eu sou o Cozinheiro”, ele diz. “Eu sei que há dois Jogadores Malignos sentados um ao lado do outro. Acho que Marianna e Julian são Malignos. Ou talvez Alex e Sarah sejam Malignos. Sarah e Lachlan estão sentados um ao lado do outro e eles estão sussurrando sobre Deus sabe o quê. Talvez seja o casal Maligno. De qualquer forma, eu gostaria de executar Sarah.” Depois de mais alguns minutos de conversa, o Narrador entra no círculo de Jogadores com o Grimório — a caixa do jogo com todas as informações secretas — e pede que eles votem em qual Jogador será Executado hoje. O grupo decide matar Sarah, apesar de seus protestos. Sara,

que não era o Diabo, morre. Como o Demônio ainda está vivo, o jogo continua. O Dia termina e a Noite começa.

O Narrador pede que todos os Jogadores fechem os olhos. O Narrador anda ao redor do círculo e, um por um, dá tapinhas nos ombros de alguns dos Jogadores. Esses jogadores abrem os olhos para usar as habilidades especiais de seus personagens. Evin, o Monge, acorda e aponta para Julian, indicando que Julian está protegido do ataque do Demônio esta noite. O Narrador então sinaliza para Evin fechar os olhos novamente. Ben, o Demônio, acorda e aponta para Doug, o Chef, afirmando que quer atacá-lo. Doutor. Lachlan, o Envenenador Maligno, acorda e aponta para Julian, como ele ouviu Julian sussurrar que ele é o Coveiro, um personagem que descobre qual personagem foi executado. Julian agora está envenenado e pode receber informações falsas esta noite. Com certeza, quando Julian acorda mais tarde naquela noite, o Narrador lhe diz que Sarah era a Bêbada, uma Boa Personagem, embora Sarah fosse na verdade a Mulher Escarlate.

Quando a Noite termina, todos os Jogadores abrem os olhos e o Narrador conta ao grupo que Doug morreu durante a Noite. “Droga”, diz Doug. “Ahá!”, diz Julian. “Sarah não era a Mulher Escarlate! Ela era a Bêbada! Sarah é boa, o que significa que Abdallah ou Marianna estão mentindo!”

Lachlan, o Envenenador Maligno, está satisfeito que a desinformação do Coveiro Envenenado tenha ajudado a Equipe do Mal a se recuperar da perda inicial de Sarah. Lachlan diz, “Amy, por que você não conta ao grupo o que me disse antes em particular? Você é uma Personagem poderosa e pode ser muito útil para nós, os Bons Rapazes.”

Amy diz. “Eu sou a Caçadora”, ela diz, interrompendo uma conversa acalorada entre Sarah, Alex, Marianna e Julian. “Eu sou capaz de matar o Demônio imediatamente se eu adivinhar corretamente quem é. Mas eu só tenho uma chance.”

Ben, o Demônio, diz: “Boa ideia! Acho que Marianna é o Demônio. Ela está nos fazendo parecer maus e nos virando contra nós mesmos.”

“Seja realista. Isso é bobagem”, diz Marianna. “Talvez seja Marianna”, Amy diz, “mas Lewis é muito quieto para o meu gosto. O que ele está escondendo?”

“Eu sou o Soldado!”, diz Lewis. “Eu não queria dizer quem era porque queria que o Demônio me atacasse. Estou seguro do Diabo”. “Eu confio em Lewis”, diz Ben. “Eu sou a lavadeira, então eu sei que Lewis é o soldado.” “Eu também Eu tenho olá bom vibrações de Luís”, diz Evin. “Eu sou o Monge, e protegi Julian ontem à noite. Precisamos que nosso Coveiro sobreviva. Mas ele tem olhos desconfiados.”

“Mas espere!” diz Amy. “Se Sarah é a Bêbada, então isso deve significar que Abdallah está mentindo! Não podemos ter um Bêbado e um Santo ao mesmo tempo! É Abdallah.”

“Sinto muito, mas você está errado”, diz Abdallah. “Eu acho que Sarah realmente é má, afinal, e nosso Coveiro está mentindo. Confie em mim.” meu”.

“Não”, diz Amy. “Eu escolho usar minha Habilidade de Caçador em Abdallah.”

O Narrador entra novamente no círculo e informa ao grupo que, infelizmente, a Caçadora não encontrou seu alvo hoje. “Então”, diz Evin, “isso significa que Abdallah é bom ou Amy é mentindo”.

“Eu sabia!” diz Ben. “Há traidores entre nós! Não se pode confiar em ninguém hoje em dia.” Depois de mais essa conversa, o Narrador pede ao grupo para escolher um novo Jogador para executar. Então, começa outra Noite, onde todos os Jogadores fecham os olhos, e alguns Jogadores os abrem para receber informações do Narrador ou para usar suas Habilidades enquanto ninguém mais está olhando. Se o Demônio for Executado pelos Bons Jogadores, os Jogadores do Bem vence. Mas se o Bem não conseguir resolver o quebra-cabeça a tempo, e o Diabo continuar a comer um Jogador após o outro a cada Noite por muito mais tempo, o Mal vencerá. Que emocionante!

O QUE TEM NA CAIXA?

- 1 Grimório (2 peças)
- 1 Suporte de Grimório (2 peças) 1 Tabuleiro de Praça da Cidade
4 tampas de plástico
- 1 Folha de configuração do tabuleiro (com folha de explicação das regras no verso) 1 Folha do viajante (com folha de explicação das regras no verso)
- 1 Saco
- 18+ Tokens de Mortalha 25+ Tokens de Noite
- 4 folhas de informação 2 cliques de metal
- 20 fichas de vida 18+ fichas de votação
- VIAJANTES E FABULOSOS**
- 1 Almanaque de Personagens de Viajantes e Fábulas 1 Caixa de fichas de Viajantes e Fábulas
- 15 Tokens de Personagem Viajante
- 14 Cartões de Lembrete de Viajante 12 Cartões de Personagem de Fábula 11 Cartões de Lembrete de Fábula

TROUBLE BREWING

- 1 Almanaque de personagem Trouble Brewing
- 1 Caixa de edição Trouble Brewing
- 1 Folha de Noite de Preparação de Problemas
- 20 Folhas de Personagem de Preparação de Problemas
- 25 Fichas de Personagem de Preparação de Problemas Fabricação de cerveja
- 16 Cartões de Lembrete de Problemas se Preparando

BAD MOON RISING

- 1 Almanaque de personagem Bad Moon Rising
- 1 conjunto de caixa Bad Moon Rising
- 1 Folha de Bad Moon Rising Night
- 20 Folhas de Personagens de Bad Moon Ascendente
- 25 Tokens de Personagem
- Bad Moon Rising
- 42 Tokens de Lembrete Bad Moon Rising

SECTS & VIOLETS

- 1 Seitas e Violetas Almanaque de Personagens
- 1 Caixa de edição Seitas e Violetas
- Folha de Noite de Seitas e Violetas
- 20 Folhas de Personagens de Seitas e Violetas
- 26 Fichas de Personagens de Seitas e Violetas
- 37 Cartões de Lembrete de Seitas e Violetas

O QUE É A PRAÇA DA CIDADE?

O QUADRO DA CIDADE É UM PAINEL QUE VOCÊ COLOCARÁ NO CHÃO, no centro do círculo de jogadores. Você o usará para controlar quais jogadores estão vivos e quais estão mortos com fichas de vida, colocadas de modo que correspondam aproximadamente às posições dos jogadores. Os marcadores de Vida no topo representam Jogadores Vivos, e os marcadores de Vida na parte inferior representam Jogadores Desconhecidos. Morto.

Quando um jogador morre, você vira o marcador de vida dele e adiciona um marcador de voto para indicar que ele tem apenas um voto para o resto da partida.

Abaixo da Praça da Cidade fica a Folha do Viajante. Esta ficha mostra quantos personagens e de quais tipos existem no jogo e mostra informações sobre os viajantes, um tipo de personagem frequentemente usado em jogos com muitos jogadores.

Fichas de Vida
Esse jogador está vivo

Fichas de Voto
Esse jogador está morto mas tem um ficha de voto restante

Ficha de vida mais escura
Esse jogador está morto e sem mais fichas de voto

Fichas de votação sobrando
Todas as fichas de voto sobrando ficam aqui

Ficha de Vida Com Bora Escura
Ficha de um jogador viajante



A ficha do viajante mostra quantos jogadores tem

O QUE É O GRIMÓRIO?

O GRIMÓRIO É A CAIXA em que o jogo vem, preso no lugar por dois cliques de metal na parte superior e inferior, formando um recipiente semelhante a um livro aberto. Isso ajudará você, o Narrador, a controlar qual Jogador é qual, quem está Vivo e Morto, quem deve agir à Noite, quem está Bêbado ou Envenenado e muitas outras condições importantes do jogo.

Somente você pode consultar o Grimório, e você o usará com frequência ao longo do jogo.

Aqui está a maneira recomendada de configurar o Grimório para uma pessoa destra. Se você for canhoto, pode ser útil trocar o conteúdo dos lados esquerdo e direito.

Cartas de Personagem

Cada Jogador é um Personagem específico. Neste jogo, o Investigador é vizinho do Demônio e do Coveiro.

O Cozinheiro e o Soldado também são vizinhos

Os marcadores de mortalha significam que o jogador está morto. Neste jogo, a Mulher Escarlata e o Cozinheiro estão Mortos

O lado esquerdo do Grimório contém as fichas de todos os Personagens presentes no jogo, colocadas para corresponder às posições dos Jogadores no mundo real.

Aqui você colocará Fichas de Lembrete para ajudá-lo a lembrar de algo que aconteceu ou vai acontecer com um Personagem.

Caixa da Edição

Esta caixa contém todos os Tokens de Personagem não jogados e seus Tokens de Lembrete. Neste jogo, a maioria desses tokens de TROUBLE BREWING não serão necessários.

Cartões de Lembrete (ativos)

Representam algo que o Narrador precisa saber sobre um Personagem. Neste jogo, o Caçador usou sua Habilidade, enquanto o Coveiro foi Envenenado pelo Envenenador e está a salvo do Demônio graças ao Monge.

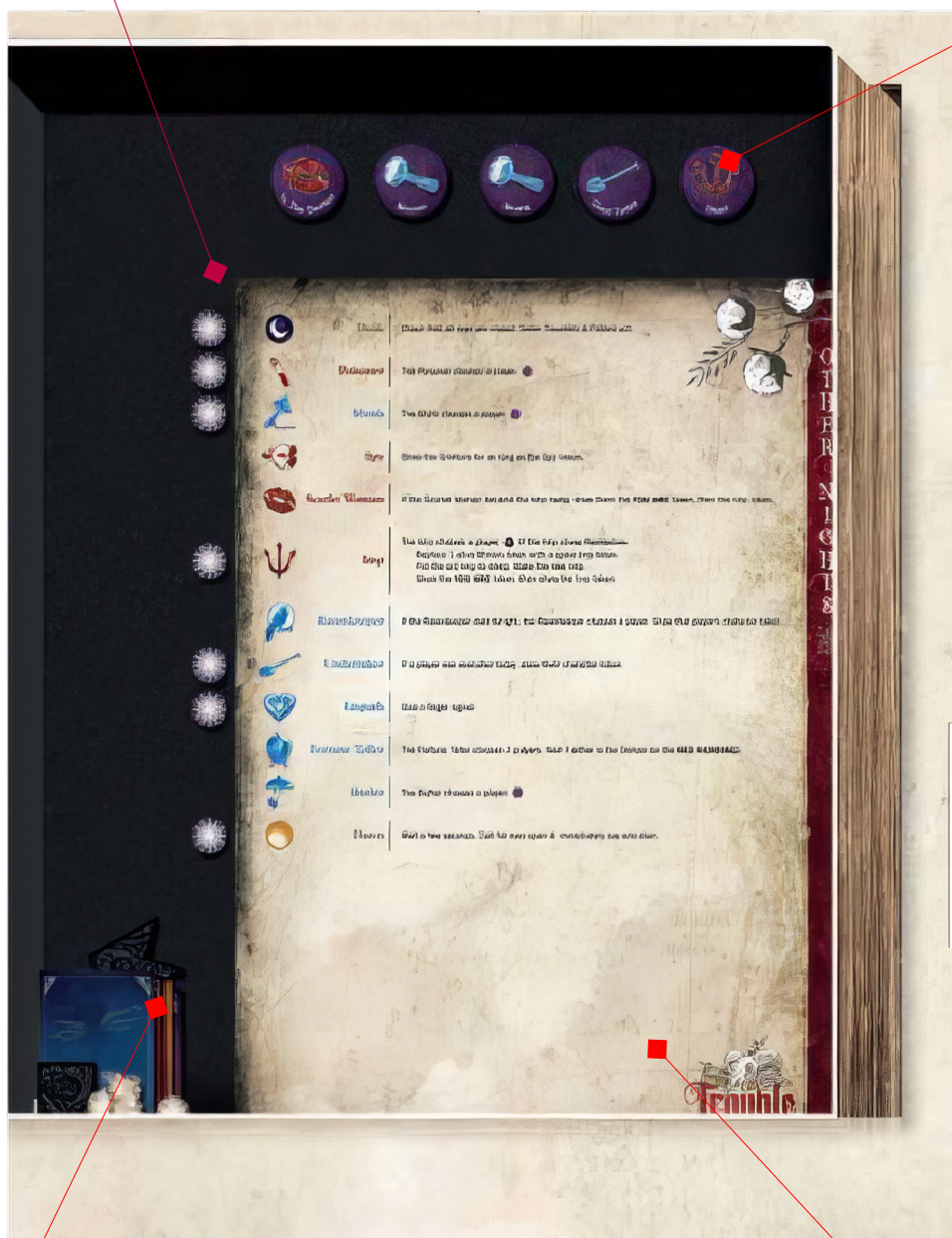


Fichas noturnas

Eles indicam que um personagem pode ter que se apresentar hoje à noite. Neste jogo, o Monge Vivo tem uma ficha de Noite, mas a Mulher Escarlata não, porque ela está Morta.

Tokens de lembrete (inativos)

Eles são para personagens em jogo, mas que não estão em uso no momento.



O lado direito do Grimório contém a Folha Noturna, que indica quais Personagens despertarão, e em que ordem, durante a Noite. Você colocará Fichas Noturnas ao lado dos Personagens na Ficha Noturna para indicar que suas Habilidades podem ter efeito naquela Noite.

Fichas diversas

Fichas diversas: Fichas de informação que não estão em uso no momento, Fichas de Noite restantes e Fichas de Mortalha. Coloque-os na bolsa quando for pegar o jogo.

Folha Noturna

Indica o que fazer durante a Noite, por exemplo, o que acontece quando um Personagem acorda e em que ordem ele faz isso.

PREPARAÇÃO DO JOGO

VOCÊ PODE PREPARAR UM JOGO DE

CLOCKTOWER seguindo as instruções na Folha de Configuração, que são explicadas com mais detalhes aqui.

1. **REÚNA SEUS JOGADORES:** Pegue uma cadeira por jogador e coloque-os um de frente para o outro. Um círculo ou quadrado do tamanho dos jogadores, no sentido horário ou anti-horário. Como Narrador, você precisará entrar e sair do círculo com frequência, então deixe um espaço entre duas cadeiras. O centro deste espaço deve estar quase vazio, sem mesas ou obstáculos no chão nos quais seja possível tropeçar.
2. **PREPARE O GRIMÓRIO:** Prenda o Grimório prendendo os dois cliques de metal o mais próximo possível dos cantos superior e inferior da caixa do jogo, criando um recipiente resistente, semelhante a um livro. Desdobre e monte o suporte de duas peças do Grimório e coloque o Grimório sobre ele, em um local onde os jogadores que estiverem andando por perto não consigam vê-lo e acabem visualizando acidentalmente seu conteúdo. Colete suprimentos de todos os marcadores de Informação, Noite e Mortalha onde quiser no Grimório. (Recomendamos o canto inferior esquerdo da lateral certo).
3. **ESCOLHA UMA EDIÇÃO:** Esta caixa inclui três edições: **TROUBLE BREWING, BAD MOON RISING e SECTS & VIOLETS**. Escolha um para jogar. Descubra e adicione a caixa de edição no canto inferior esquerdo do Grimório. (Isso permitirá que você acesse facilmente as fichas de Personagem e Lembrete necessários para este jogo.) Adicione a Folha Noturna desta edição no lado direito do Grimório. Você precisará de cinco ou mais jogadores para **TROUBLE BREWING** e sete ou mais jogadores para as outras edições. Embora você possa jogar outras edições com menos

de sete jogadores, isso não é recomendado. (Em jogos de cinco ou seis jogadores **BAD MOON RISING e SEITAS & VIOLETAS**, Personagens como Shabaloth, Canalha, Presa Gu ou Gêmeo do Mal podem dar uma vantagem injusta à equipe. Recomendamos que você comece com **TROUBLE BREWING** e depois passe para outras edições. Da mesma forma, recomendamos que você jogue uma ou duas partidas com cinco ou dez jogadores para se familiarizar com o jogo e depois tente partidas maiores.

4. **MONTAGEM DA PRAÇA DA CIDADE:** Coloque o tabuleiro da Praça da Cidade no chão, no centro das cadeiras. Coloque um Ficha de Vida por Jogador na Praça da Cidade que corresponda à sua posição sentada. Coloque uma pilha de fichas de votação no centro do quadrado. Coloque a Folha do Viajante parcialmente sob a Praça do Povo, mostrando o número de Habitantes, Forasteiros e Lacaios.
5. **LEIA AS REGRAS PARA NOVOS JOGADORES:** A Ficha de Regras descreve todas as coisas importantes que um novo jogador precisa saber para começar a jogar. Basta ler o texto escrito nesta Folha para o grupo, ou deixar que aqueles que desejarem o façam em particular. Parte da Folha de Regras pedirá que você fale sobre vários sinais de mão. É conveniente que você demonstre esses sinais, pois alguns jogadores aprendem visualmente. Se desejar, você pode ler em voz alta a parte da Ficha de Regras que fala sobre Nomeações e Execuções agora, mas a maioria dos Jogadores aprenderá melhor se você ler mais tarde, quando a primeira Nomeação para Execução começa. Há uma Folha de Regras duplicada no verso da Folha do Viajante, sob a Praça da Cidade. Para economizar tempo, peça para um jogador veterano ler as regras desta folha para você, para que você não

precise fazer isso. Enquanto eles explicam as regras para você, você pode preparar a partida.

6. **ESCOLHA OS PERSONAGENS**

EM SEGREDO: Remova todos os marcadores de Personagem dos Cidadão da caixa da edição escolhida e escolha o número apropriado para o número de Jogadores, conforme indicado na Folha de Configuração. Coloque essas fichas de Personagem no lado esquerdo do Grimório e devolva todas as fichas de Personagem dos Cidadãos restantes para a caixa. Em seguida, faça o mesmo com os Renegados, os Lacaios e o Demônio. Mantenha segredo: os jogadores não sabem quais são os personagens do jogo. Se houver mais de quinze Jogadores no jogo, todos os Jogadores restantes devem se voluntariar para serem Viajantes. Os viajantes têm um poder enorme, mas menos responsabilidade, e muitas vezes ajudam o jogo a andar mais rápido. Dê a esses voluntários a Folha de Viajante para que eles possam escolher qual Viajante desejam ser. Você encontrará mais informações sobre eles em PERSONAGENS VIAJANTES (página 23). Para seu primeiro jogo, não recomendamos incluir Viajantes ou Fábulas.

ESCOLHENDO PERSONAGENS: Os personagens que você escolher afetarão muito o desenvolvimento do jogo. Escolha o que você acha que será divertido, o que irá interagir bem ou o que você simplesmente se sente capaz de lidar. Se este for seu primeiro jogo e você não sabe quais personagens incluir, considere o seguinte (para um jogo de oito jogadores) ou modifique um para se adequar ao seu estilo: **Chef, Empata, Cartomante, Coveiro, Virgem, Bêbado (Investigador), Mulher Escarlata, Canalha.** Esta configuração do quadro tem muitas informações para a equipe do Bem e é uma ótima maneira de envolver as

pessoas e fazer com que falem imediatamente, mas também é relativamente seguro para Jogadores Malignos que não têm certeza de como blefar bem. Será um jogo caótico e divertido para novos jogadores. Lembre-se de dar informações falsas ao Investigador Bêbado e lembre-se de que eles não podem morrer nomeando a Virgem! **Empata, Adivinho, Criador de Corvos, Caçador, Prefeito, Santo, Envenenador, Canalha.** Este será um jogo muito mais calmo, pois os jogadores descobrirão gradualmente se a Santa, a Caçadora e o Prefeito estão falando a verdade. O Envenenador, que tem muitos alvos interessantes, certamente pode causar algum caos. No entanto, o jogo pode ser rápido se o Caçador for inteligente, se o Santo não for inteligente o suficiente ou se o Envenenador não conseguir encontrar o Empata e o Adivinho a tempo. Se o Prefeito for atacado à Noite, lembre-se de matar outro Jogador, talvez o Guardião Corvo? Lavadeira, Cartomante, Coveira, Caçadora, Virgem, Reclusa, Espiã, Canalha. Esta é uma configuração de tabuleiro mais avançada, que exige uma lógica mais profunda dos jogadores, mas pode ser muito recompensadora se eles descobrirem. Lembre-se de que o **Recluso** pode ser identificado como o Demônio para o Adivinho, o Coveiro e o Caçador. E lembre-se de que o Espião pode se identificar como um Cidadão para a Virgem, o Coveiro e a Lavadeira.

7. **ADICIONANDO E REMOVENDO PERSONAGENS:** Se qualquer uma das peças de Personagem escolhidas mostrar um vermelho, você precisará adicionar ou remover uma peça de Personagem, conforme descrito na respectiva entrada do Almanaque. Na ficha de personagem, o texto entre colchetes - [assim] - descreve brevemente como modificar os

personagens em jogo. Isso acontece agora e não acontece novamente quando o jogo estiver em execução. Depois de adicionar e remover fichas de Personagem, o número de fichas de Personagem sempre será igual ao número de Jogadores. A ficha do Barão tem um texto que diz [+2 Forasteiros]. O Barão adiciona duas fichas de Estranho ao jogo, mas remove duas fichas de Cidadão. Outros personagens, como o Bêbado, fazem coisas semelhantes.

8. **ADICIONE FICHAS DE LEMBRETE AO GRIMÓRIO.** Se algum marcador de Personagem escolhido mostrar Folhas verdes no topo, adicione os marcadores de Lembrete desse Personagem ao Grimório. Retorne todos as Fichas de Lembrete restantes para a caixa de edição. Os marcadores de lembrete de um personagem exibem o mesmo símbolo do marcador de personagem. O número de folhas verdes no topo é igual para o número de fichas diversas que tem esse personagem: Se houver uma folha no topo, adicione um lembrete. Se houver três no topo, adicione três. A ficha de personagem do Investigador mostra um símbolo de lupa. Ambos os Cartões de Lembrete do Investigador mostram o mesmo símbolo de lupa.
9. **DISTRIBUA AS FICHAS DE PERSONAGEM:** Embaralhe as fichas de personagem e coloque-as na bolsa. Cada jogador então tira uma ficha de personagem da bolsa e passa a bolsa para o próximo jogador. Continue assim até que cada jogador tenha uma ficha. Cada jogador olha sua ficha de personagem secretamente, sem revelá-la a ninguém. Avançar.
10. **ADICIONE FICHAS DE PERSONAGEM AO GRIMÓRIO:** Colete todas as Fichas de Personagem dos Jogadores e coloque-as no seu Grimório para que correspondam aos assentos dos Jogadores. A maneira mais segura de coletar fichas de

Personagem é fazer com que todos os Jogadores estendam as mãos, com a ficha de Personagem na mão, com o lado feltro para cima e a face para baixo. Você pode segurar a mão dela, certificando-se de que ninguém veja um lampejo de cor enquanto você faz isso. A posição exata de cada ficha de Personagem no Grimório fica a seu critério. Se houver três jogadores sentados no mesmo sofá, é mais útil agrupar essas três fichas próximas umas das outras, para lembrar que elas são o trio do sofá. Desde que a ordem dos Jogadores no sentido horário ou anti-horário seja a mesma no Grimório e no espaço físico, tudo correrá bem. bom.

VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA COMEÇAR AGORA!

FASES DO JOGO

A NOITE

Antes de ocorrer a fase noturna, você vai querer preparar algumas coisas primeiro. O ideal é que as noites passem de maneira rápida e suave, com o mínimo de reflexão. Se você preparar bem a Noite, já terá pensado em tudo com antecedência! Os jogadores podem conversar livremente entre si enquanto você planeja a Fase da Noite.

Primeiro, certifique-se de que seu Lençol Noturno esteja bem preparado. Coloque-o no lado direito do Grimório.

- Se esta for a primeira Fase Noturna do jogo, use o lado da Folha Noturna correspondente à PRIMEIRA NOITE.
- Se não for a primeira Fase Noturna, use o lado OUTRAS NOITES da Folha de Noite.

Adicione e remova Fichas de Lembrete conforme necessário. Coloque os Lembretes que você precisará nesta Noite nas posições apropriadas no lado esquerdo do Grimório. Coloque todos os Lembretes que você não precisa hoje à noite no lado direito do Grimório. **LEMBRETES:** O uso dos Lembretes de cada Personagem é descrito na folha do Almanaque, embora deva ser bastante óbvio. Por exemplo, você colocará os dois Lembretes da Lavadeira ao lado dos marcadores de Personagem dos dois Jogadores que a Lavadeira encontrará durante a Primeira Noite.

Coloque os marcadores de Noite na Folha de Noite, ao lado de cada Personagem que atua naquela Noite e ao lado da entrada AMANHECER. Além disso, adicione Fichas Noturnas nas situações especiais indicadas abaixo.

- Se for a Primeira Noite do jogo e houver sete ou mais Jogadores, adicione Fichas Noturnas às entradas INFORMAÇÕES SOBRE LACAIOS e INFORMAÇÕES SOBRE DEMÔNIOS na Folha Noturna. (Isso vai te lembrar de acordar todos os Lacaios e mostrar a eles o Demônio, e acordar o Demônio e mostrar a eles o Lacaios).

- Se houver Viajantes em jogo, coloque uma ficha de Noite junto na entrada do Crepúsculo da Ficha da Noite. (Ao anoitecer, alguns viajantes agem - um marcador de noite aqui pode ajudá-lo a lembrar disso você tem que acordá-los).

FOLHAS: A maneira mais fácil de saber quais personagens precisam de fichas noturnas é procurar folhas nas fichas de personagem. Uma Folha no lado esquerdo da ficha significa que o Personagem age na Primeira Noite. Uma Folha no lado direito significa que o Personagem atua em todas as outras noites.

PLANEJAMENTO: Este também é um bom momento para pensar brevemente sobre o que você pode precisar fazer na noite seguinte. Por exemplo, se esta for a Primeira Noite, você mostrará ao Demônio três fichas de Personagem que não estão em jogo para ajudá-lo a blefar. Quais fichas você mostrará a eles? Se um jogador estiver bêbado e for se apresentar hoje à noite... Que informação errada você dará? Saber o que você quer fazer de antemão ajudará as noites a passarem mais rápido, o que mantém os jogadores empenhados.

DESENVOLVA A NOITE

DURANTE A FASE NOTURNA, os jogadores mantêm os olhos fechados. Alguns jogadores acordarão, abrindo os olhos, para obter informações ou usar habilidades poderosas. Normalmente, o Demônio ataca à noite, matando um ou mais jogadores ou causando estragos. Para começar a noite, peça aos jogadores para fecharem os olhos. Diga "Todos os jogadores, olhos fechados" ou algo parecido e verifique se os olhos estão fechados, se necessário. Em seguida, execute as ações da Folha Noturna de cima para baixo.

Se for a primeira noite e você estiver jogando com sete ou mais jogadores, siga estes dois passos:

1. **ACORDE TODOS OS LACAIOS E MOSTRE-LHES O DEMÔNIO.** Deixe que os Lacaios façam contato visual para que eles saibam quem são. Em seguida, mostre a cada Lacaios a folha de informações **ESTE É O DEMÔNIO** e aponte para o Demônio. Certifique-se de que todos os Lacaios possam ver quem

você está mirando. Em seguida, coloque todos os Lacaios para dormir.

2. **ACORDE O DEMÔNIO E MOSTRE-O A TODOS OS LACAIOS.** Acorde o Demônio, mostre a ele a ficha informativa **ESTES SÃO SEUS LACAIOS** e aponte para cada um deles. Em seguida, mostre ao Demônio a ficha **ESTES PERSONAGENS NÃO ESTÃO EM JOGO** e mostre a ele três fichas de Bom Personagem que não estejam em jogo.

BLEFE: Mostrar esses marcadores de Personagem ajudará o Demônio a blefar como um deles. Geralmente é melhor mostrar dois Cidadãos e uma ficha de Devil Stranger – dessa forma, eles podem escolher entre todos os tipos de Personagens para blefar. Você pode, é claro, ignorar esse conselho e blefar como o personagem que quer.

Acorde cada Jogador que usará sua Habilidade de Personagem hoje à noite, um de cada vez, de cima para baixo na Folha Noturna. Resolva a Habilidade dele e então coloque o Jogador para dormir.

Conforme os personagens agem, coloque lembretes conforme necessário. Um círculo roxo ao lado de um personagem na folha noturna significa que você pode precisar colocar o Lembrete do Personagem em algum lugar. Por exemplo, depois que o Envenenador escolher alguém, coloque o lembrete **ENVENENADO** do Envenenador ao lado da ficha de Personagem do Jogador escolhido, para lembrá-lo de que ele está Envenenado.

Quando chegar ao Amanhecer, basta esperar de cinco a dez segundos. Então ele declara que os Jogadores podem abrir os olhos. Dizer “Todos os jogadores, olhos abertos” ou algo parecido é suficiente.

Se algum Jogador morreu naquela Noite, declare imediatamente quais Jogadores morreram naquela Noite. Não diga qual personagem matou cada jogador. Se ninguém morreu durante a Noite, diga, mas não diga por que ninguém morreu. Você aprenderá sobre a Morte mais tarde em **EXECUÇÃO E MORTE** (página 14).

DESENVOLVA BEM O AMANHECER

A curta espera ao amanhecer impede que os jogadores saibam, com certeza, se foram os últimos a agir durante a noite. Da mesma forma, declarar quem morreu imediatamente impede que os jogadores gritem rapidamente “Estou morto! Você não me acordou ontem à noite!”, o que ajuda a demonstrar que eles são um personagem específico.

COMO SEI PARA QUEM ACORDAR A

NOITE? O Narrador terá que julgar, com base no estado do jogo, se ele precisa acordar um Jogador, mesmo que ele tenha um marcador de Noite na Folha de Noite. A própria descrição do personagem dirá quando ele acordará durante o jogo.

Por exemplo, o Guardião Corvo tem um marcador de Noite porque pode ou não precisar ser despertado. Se o Demônio matar o Guardião Corvo, você despertará o Guardião Corvo mais tarde naquela Noite para dar a ele suas informações. Se o Demônio não fizer isso, pule a ação do Criador de Corvos. Aquela noite – não há necessidade de acordá-lo sem motivo.

Em outro exemplo, a habilidade de Fofoqueiro pode matar um jogador, mas o jogador do Fofoqueiro não acorda para saber que isso aconteceu.

COMO AS HABILIDADES FUNCIONAM?

Normalmente, um Jogador acorda e então escolhe um Jogador para afetar ou recebe alguma informação sua por meio de sinais de mão. A habilidade de cada personagem aparece na folha noturna e é descrita em detalhes no almanaque do personagem correspondente. Você aprenderá muito mais sobre Habilidades em **HABILIDADES** (página 15), mas não pule para esta seção até ter jogado uma ou duas partidas.

Alguns personagens podem matar outros personagens à noite. Se um personagem morre durante a noite, antes de acordar, esse personagem não acordará. A morte é explorada mais profundamente em **EXECUÇÃO E MORTE** (página 14).

COMUNIQUE-SE À NOITE

Você usará sinais de mão para comunicar-se com alguns jogadores à noite. Como todos os jogadores terão os olhos fechados durante a noite, e o jogador que estiver acorda para agir, ele o faz em segredo, ele permanecerá o mais quieto possível para não revelar sua identidade

aos outros Jogadores. Qualquer assunto complexo pode ser tratado privadamente durante a Fase Diurna. Você pode dar todos esses sinais com uma mão, segurando o Grimório com a outra.

- **OLHOS ABERTOS:** Para acordar um jogador durante a noite, toque duas vezes no ombro ou na cabeça dele.
- **OLHOS FECHADOS:** Para fazer um Jogador dormir novamente durante a Noite, coloque sua mão sobre os olhos dele.
- **SIM:** Para dizer “sim” a um jogador, acene com a cabeça.
- **NÃO:** Para dizer “não” a um jogador, balance a cabeça.
- **BOM:** Para indicar que um jogador é bom, faça um gesto de polegar para cima.
- **MAL:** Para indicar que um jogador é mau, faça um gesto de polegar para baixo.
- **UM NÚMERO:** Para sinalizar um número para um jogador, levante o mesmo número de dedos. Para indicar um zero, toque as pontas dos outros dedos com o polegar, formando um “0”.
- **UM JOGADOR EM PARTICULAR :** Para destacar um jogador em particular, indique isso.
- **UM PERSONAGEM ESPECÍFICO:** Para indicar um Personagem específico, mostre sua ficha de personagem ou aponte para o ícone do Personagem em sua Ficha de Personagem. (Certifique-se de segurar a ficha perto o suficiente do jogador para que ele possa vê-la; a largura de uma mão ou menos geralmente é suficiente.)

Se um Jogador for o Empata – que acorda toda Noite para descobrir quantos de seus Vizinhos são Malignos – e esse Empata estiver sentado ao lado de um Jogador Maligno, o processo completo é o seguinte:

Bata duas vezes no joelho do Empata para acordá-lo. Levante um dedo para apontar para “1”. Coloque a mão sobre os olhos deles, para que saibam que precisam voltar para dormir.

Ou, se um Jogador for o Guardião Corvo – que acorda e escolhe um Jogador e aprende seu Personagem – todo o processo é como prossegue: Bata duas vezes no joelho do Guardião Corvo para acordá-lo. O Guardião Corvo apontará para um Jogador. Quando você tiver feito isso, você também aponta para aquele Jogador – confirmando com ele para quem ele está apontando – e pega a ficha de Personagem do Jogador do Grimório e mostra para o Criador de Corvos. Depois de vê-lo, coloque a ficha de personagem de volta no Grimório e coloque a mão sobre os olhos para fazer o Guardião Corvo dormir novamente.

O DIA

DURANTE A FASE DIÁRIA, os jogadores conversam entre si. Eles podem conspirar, mentir, compartilhar informações ou permanecer em silêncio e tentar descobrir quem é quem. Eles então votam em quem será executado. Esta é a parte principal do jogo, que é controlada principalmente pelos próprios jogadores.

DISCUSSÃO

PARA COMEÇAR, DEIXE-OS

OS JOGADORES CONVERSAM entre si. Há muito pouco que você precisa fazer. Os jogadores podem dizer o que quiserem ou não dizer o que quiserem nada.

Geralmente, Bons Jogadores revelam seus Personagens e qualquer informação que tenham, enquanto Jogadores Maus fingem ser Bons Personagens e dão informações falsas. Às vezes, Bons Jogadores também enganam. Depende deles.

Os jogadores podem conversar com o grupo, sussurrar uns para os outros ou até mesmo sair de seus assentos para conversar secretamente com outros jogadores. Incentive-os a permanecer no círculo enquanto fazem isso.

QUESTÕES? Alguns jogadores farão perguntas a você. Mesmo que você leia as regras principais para eles durante a preparação, às vezes eles esquecem. Ou um Jogador pode perguntar como um Personagem específico funciona. Ao contrário de outros jogos, **CLOCKTOWER** não exige que todos os jogadores conheçam todas as regras antes de

começar a jogar. Enfatizamos a participação , então, seja o mais prestativo possível aos jogadores que tiverem dúvidas. Se você não souber a resposta para uma pergunta geral, consulte o GLOSSÁRIO (página 34). Se você não sabe a resposta para uma pergunta sobre um personagem, procure a entrada correspondente no Almanaque de Personagens.

Você pode responder às perguntas publicamente, para que todo o grupo possa ouvi-las, ou em particular. Jogadores que tenham dúvidas sobre o A Habilidade de Personagem deles pode querer falar com você em particular, para que ninguém mais saiba quem eles são ou que pergunta eles fizeram.

INDICAÇÕES E VOTAÇÃO

SOLICITE INDICAÇÕES quando você considerar apropriado. Fazer isso depois de cinco a dez minutos de conversa geralmente é a coisa certa a fazer, mas alguns grupos podem querer falar por mais tempo. Qualquer menos tempo. Certifique-se de que todos estejam de volta às suas assentos.

Diga “Agora estou pedindo indicações” ou algo parecido. Um jogador pode indicar alguém simplesmente dizendo “Eu indico Bob” ou algo semelhante. Quando ouvir uma indicação, repita para o grupo, por exemplo: “Sally indicou Bob”. Dessa forma, todos saberão que você ouviu e aceitou a Nomeação.

Existem algumas limitações no momento das indicações. Se um jogador tentar nomear de uma forma que não é permitida, simplesmente diga a ele que isso não é permitido.

- Apenas um jogador pode ser indicado por vez. Se uma Nomeação foi feita, mas ainda não foi votada, outra Nomeação não poderá ser feita.
- Somente jogadores vivos podem indicar. Jogadores mortos podem ser nomeados, mas quase nunca é sensato fazer isso.
- Cada jogador só pode indicar uma vez por dia, e cada jogador só pode ser indicado uma vez por dia.

Dê ao Jogador Indicado uma chance de se defender antes que os votos comecem a ser contados. Dez a trinta segundos geralmente são suficientes, mas mais tempo também é bom.

Conte os votos. Fique no centro do círculo, com o Grimório em uma mão e a outra estendida em direção ao indicado. Diga o nome do jogador e que a votação começou.

Em seguida, gire lentamente no sentido horário, contando em voz alta o número de votos à medida que você avança, até retornar ao indicado. (Contar em voz alta ajuda os jogadores indecisos a decidir se votam ou não) O indicado pode votar em si mesmo, se desejar; Seu voto é contado por último. Se um jogador tiver a mão levantada quando você a alcança, isso é um voto. Se um jogador estiver com a mão abaixada, isso não é um voto.

- Cada jogador ao vivo pode votar em quantos jogadores desejar Dia.
- Cada Jogador Morto só pode votar em um candidato pelo resto da partida.

Declare o resultado. A votação será bem-sucedida se:

- O jogador indicado recebeu mais votos do que qualquer outro jogador indicado hoje, e
- O número de votos é igual ou superior à metade do número de Jogadores Vivos.

EXEMPLO: Estamos na metade do jogo. Seis jogadores estão vivos e quatro jogadores estão mortos. Doug obtém três votos, então a votação é bem-sucedida. Não importa se os três votos vêm de Jogadores Vivos ou Mortos: são três votos, o que representa metade dos seis Jogadores Vivos.

Se a votação for bem-sucedida, declare que o jogador indicado está prestes a morrer. Este jogador será executado hoje... a menos que um futuro nomeado obter ainda mais votos. Solicite indicações novamente e conte os votos para o próximo indicado, se houver. (Qualquer jogador que esteja prestes a morrer pode continuar a nomear, caso ainda não o tenha feito hoje)

Se a votação falhar, o jogador indicado não será executado. Você pode solicitar mais indicações e depois contar os votos para o próximo indicado, se houver um.

Se a votação empatar com um jogador indicado hoje, nenhum dos jogadores indicados será executado. (Eles não estão mais “prestes a morrer”). Solicite indicações novamente e conte os votos para o próximo indicado, se houver. Um Jogador indicado deve obter mais votos do

que o número de votos empatados para que você o declare próximo de ser votado.

Faça uma chamada final para indicações quando sentir que indicações e votos suficientes foram recebidos para hoje. Ou se nenhum jogador fez nenhuma indicação hoje, dê a eles este último lembrete, caso não estejam prestando atenção. Entre no círculo e diga: “Última chamada para indicações! Três... dois... um...” para dar tempo aos jogadores de tomarem decisões precipitadas de última hora. Se ninguém fizer outra indicação, declare que as indicações estão encerradas por hoje.

EXECUÇÃO E MORTE

EXECUTE O JOGADOR QUE ESTAVA INDICADO PARA MORRER. Declare que este Jogador morre.

- Existe apenas uma Execução por Dia. Após uma Execução, a fase do Dia termina.
- A execução não é obrigatória. Se os Jogadores decidirem não nomear ninguém, ou os indicados não obtiverem votos suficientes, ou a Votação terminar em empate entre dois indicados, o Dia termina sem Execução.

Quando um jogador morre, peça para ele virar seu marcador de vida na praça da cidade e colocar um marcador de votação nele.

Jogadores mortos – seja por Execução, pelo Demônio ou por qualquer outro meio – seguem estas regras:

- Coloque uma ficha de Mortalha na ficha de Personagem deles no Grimório.
- Eles perdem imediatamente sua Habilidade. A Habilidade deles não afeta mais o jogo de forma alguma e eles não são despertados durante a Noite para agir, então remova suas Fichas de Lembrete e Ficha Noturna, se houver.
- Eles não podem nomear e só podem votar uma vez pelo resto do jogo. Quando decidem votar, eles retiram o seu código de voto do Cartão Vida. Jogadores mortos sem uma ficha não podem votar.
- Eles continuam fechando os olhos durante a noite e podem falar o quanto

quiserem. Na verdade, como os Jogadores Mortos têm voz ativa, geralmente são eles que decidem o destino final da cidade. Jogadores Mortos vencem se seu time vence, e perdem se seu time perde, assim como Jogadores Vivos.

QUANDO UM JOGADOR MORRE, SEU NOME E IDENTIDADE SÃO REVELADOS?

Não. Alguns Narradores mais familiarizados com outros jogos de dedução social têm o hábito de dizer ao grupo qual personagem o jogador morto interpretou. Em CLOCKTOWER a identidade dos Mortos permanece um mistério. Jogadores Mortos e Malignos podem continuar causando estragos se forem considerados Bons.

Depois de concluir a Fase de Execução, reserve cerca de trinta segundos para se preparar para a Fase Noturna. Pode ser necessário adicionar ou remover algumas fichas de Lembrete e fichas Noturnas. Quando estiver pronto, declare que o Dia acabou e peça a todos os Jogadores que fechem os olhos.

FIM DO JOGO

DEPOIS QUE A PRIMEIRA FASE FOR CONCLUÍDA À NOITE, passe para a Fase Diurna e depois para a Fase Noturna novamente. (Lembre-se de virar a Folha Noturna para o lado das OUTRAS NOITES e reorganizar os marcadores de Noite adequadamente no final da primeira Fase Diurna.) Repita isso até que um time vença e o jogo termine.

Em Ravenswood Bluff... A morte não é o fim. Se o time do Bem vencer, todos os Bons Jogadores vencem, Vivos ou Mortos. Se o time do Mal vencer, todos os jogadores do Mal vencem, vivos ou mortos. Um time vence e o outro perde. Nunca há jogadores neutros.

O bem vence se o Diabo morrer. Declare que o Bem venceu e incentive quaisquer apertos de mão, abraços ou gritos de alegria que desejar.

O Mal vence se houver apenas dois Jogadores Vivos. Ele declara que o Mal venceu e encoraja todos que querem bater punhos, atirar com os dedos ou festejar loucamente. (O Mal pode

vencer porque o Demônio matou um Jogador ou porque o Jogador errado foi executado.)

Se ambos os times vencerem ao mesmo tempo, o Bem vence. Por exemplo, se o Demônio morrer, mas restarem apenas dois Jogadores, o time do Bem vence.

O JOGO SEMPRE TERMINA QUANDO O DEMÔNIO MORRE? Não. Alguns Personagens, como a Mulher Escarlata, fazem o jogo continuar depois que o Demônio morre, sem que a equipe do Bem saiba o que aconteceu.

Em algumas edições intermediárias e avançadas, Vários Demônios podem estar Vivos ao mesmo tempo. Todos o Demônios deve morrer para que o time do Bem vença. Além disso, alguns demônios podem ser bons em vez de maus. O time do Bem só vence quando todos os Demônios estão Mortos, sejam eles Bons ou Maus.

O FUNDAMENTAL

BEM-VINDO AO NITTY-GRITTY... e muito mais lá. Você não precisa continuar lendo até ter jogado uma ou duas partidas... ou até se deparar com um problema complicado com regras.

Se você leu os capítulos anteriores deste livro de regras e o Almanaque de Personagens de **TROUBLE BREWING**, mas gostaria de praticar um pouco antes de sediar seu primeiro jogo, visite bloodontheclocktower.com/quiz. Lá você encontrará questões de múltipla escolha e um Grimório digital projetado para ajudar você a entender como cada Personagem funciona e como eles interagem com os outros. Tudo o que você precisa saber está nos livros de regras físicos na caixa, mas os testes on-line são uma maneira divertida de colocar esse conhecimento em prática.

Neste capítulo, você aprenderá regras mais profundas sobre as Habilidades dos Personagens e como elas funcionam em situações de tempo incomuns, quando os Jogadores trocam de Personagens ou quando Embriaguez e Envenenamento funcionam de maneiras incomuns. Você aprenderá as regras dos Estados: Embriaguez, Envenenamento, Loucura, Personagem e Alinhamento. Por fim, você aprenderá sobre Viajantes e Personagens de Fábulas que mudam drasticamente o jogo de uma forma que você pode fazer de um jeito ou de outro.

Nos capítulos **GRANDE CONTADOR DE HISTÓRIAS E INDO ALÉM** você aprenderá todos os tipos de dicas e truques para melhorar suas próprias habilidades de narrativa, criar seus próprios jogos personalizados, hospedar pequenos jogos em Teensyville e muito mais. Além disso, você aprenderá mais sobre as diferentes edições.

Embora estas regras contenham as regras gerais do jogo, há algumas exceções das quais você deve estar ciente:

Se as regras não dizem que você não pode fazer algo, você pode fazê-lo. Sim, os jogadores podem indicar ou votar em si mesmos. Sim, o Demônio pode atacar Jogadores Mortos. Sim, bons jogadores podem mentir. Sim, se você

puder escolher “qualquer Jogador” para a Noite, você pode escolher você mesmo ou um Jogador Morto. Sim, os mortos podem falar. Não, Jogadores Mortos não podem nomear e só podem votar para executar se tiverem uma ficha de votação.

Sua palavra é lei. Se você não tiver certeza de como interpretar uma regra, ou se os Jogadores não tiverem certeza do que a Habilidade de um Personagem faz, você, o Narrador, é o juiz final. Ouça os jogadores, é claro, mas quando não você tem certeza de isto O que os deuses da **CLOCKTOWER** queriam dizer com aquela expressão estranha e qualquer combinação de Personagens, pegar um decisão e mantenha-se firme nela. Diga aos seus jogadores o que você pensa e siga em frente jogando.

As habilidades dos personagens quebram as regras básicas deste livro. Se a Habilidade de um Personagem contradizer uma regra básica deste livro, siga a Habilidade do Personagem. Há uma exceção: as habilidades não podem afetar o Exílio dos Viajantes (página 20).

HABILIDADES

CADA PERSONAGEM EM BLOOD ON THE CLOCKTOWER TEM UMA HABILIDADE

ÚNICA, descrito em sua Ficha de Personagem, Ficha de Personagem e Almanaque de Personagem. A Ficha de Personagem e o Cartão de Personagem oferecem versões em linguagem simples das Habilidades que serão úteis em quase todos os casos, mas se você encontrar um conflito ou interação estranha entre as Habilidades e precisar encontrar uma explicação mais específica, siga as regras escritas no Almanaque do Personagem.

Quando usadas, as habilidades funcionam imediatamente. Por exemplo, se o Demônio atacar o Cartomante, o Cartomante morre imediatamente e não pode acordar mais tarde naquela Noite para usar sua Habilidade. Ou se o Monge acorda e protege o Empata, então o Demônio acorda logo depois e ataca o Empata, o Empata não morre.

Basta dizer ao Jogador qual Habilidade do seu Personagem diz que ele aprende. Segredos são segredos. Se o Canalha morrer e a Mulher Escarlata se tornar uma Canalha, os outros

Jogadores descobrirão? Não. Se a Caçadora usar sua Habilidade e nada acontecer, os Jogadores saberão que a Caçadora é a Caçadora? Não. Se o Monge protege a Lavadeira, a Lavadeira sabe que foi protegida? Não. Quando a Noite termina, os Jogadores descobrem qual Habilidade matou qual Jogador? Não, eles só sabem qual jogador morreu, não como.

As habilidades são perdidas imediatamente após a morte, envenenamento ou embriaguez. Se um Personagem morrer, ele perde imediatamente sua Habilidade e todos os seus efeitos persistentes terminam, então você pode remover seus Fichas de Lembrete. Por exemplo, se um Envenenador Envenena o Caçador à Noite, e o Envenenador morre mais tarde naquela Noite, o Caçador não está mais Envenenado. Embora a Habilidade do Envenenador diga que ela dura "até o Anoitecer", quando o Envenenador morre, ele perde sua Habilidade e seu efeito persistente termina. Se um jogador ficar bêbado ou envenenado, você pode remover seus marcadores de lembrete. No entanto, às vezes é mais útil não removê-los e virá-los com a face para baixo, caso o Jogador fique Sóbrio novamente e Saudável.

Você pode ignorar essas Fichas de Lembrete por enquanto, como Jogadores Bêbados ou Pessoas envenenadas não têm habilidades, como se estivessem mortas. Por exemplo, se o Estalajadeiro Sóbrio protege a Garçonete, mas depois o Estalajadeiro fica Bêbado, a Garçonete não está mais protegida. Ou se Julian envenena Amy, e então Evin envenena Julian, então Amy não está mais Envenenada. Alguns personagens mantêm toda ou parte de sua habilidade após a morte. Se a Habilidade disser "mesmo que morto" ou acontecer quando o personagem morrer, ela acontece. Esta habilidade também é perdida se o jogador ficar bêbado ou envenenado.

Se o Criador de Corvos é morto durante a Noite e então usa sua Habilidade. Sua habilidade diz: "Se você morrer à noite, você será despertado para escolher um jogador: você aprenderá o personagem dele." Mesmo que o Criador de Corvos esteja morto, ele ainda tem sua habilidade por um curto período de tempo, porque sua habilidade diz que isso acontece quando ele morre.

Se uma Habilidade não disser "escolher", o Narrador toma a decisão. Por exemplo, se uma Habilidade diz "Um Jogador é Envenenado a cada Noite", então o Narrador escolhe quem. Se a Habilidade disser "Cada Noite, escolha um Jogador: eles estão Envenenados", significa que o Jogador daquele Personagem escolhe.

Se um jogador tentar usar sua habilidade incorretamente, avise-o. Diga-lhe verbalmente se for dia, ou balance a cabeça se for noite. O Monge não pode escolher a si mesmo, então se o Monge Jogador escolher a si mesmo, balance a cabeça e peça para ele escolher outro Jogador. A Garçonete deve escolher Jogadores Vivos, então se a Garçonete escolher um Jogador Morto, balance a cabeça e peça para ela escolher novamente.

Se um Jogador se torna um novo Personagem, ele ganha a Habilidade do novo Personagem imediatamente. Perca imediatamente sua antiga Habilidade e quaisquer efeitos remanescentes dela cessarão. Se a nova habilidade for do tipo "uma vez por jogo" e já tiver sido usada, você poderá usá-la novamente. Se a nova habilidade normalmente só funciona na primeira noite, ela funcionará nesta noite. Jogadores que são ressuscitados dos mortos, ou jogadores que se tornam um novo personagem por meio de uma troca de personagem, também ganham sua habilidade dessa maneira.

Se um Jogador se tornar um Lacaio ou Demônio, ele não saberá quem são os outros Jogadores Malignos. Essa informação é para Jogadores Malignos no início do jogo e não tem nada a ver com Habilidades.

Se um Jogador se tornar um Personagem cujo texto de Habilidade tem colchetes - [como este] - essa parte da Habilidade não terá efeito. Os colchetes indicam uma configuração de jogo diferente, e isso não muda no meio do jogo.

Algumas habilidades podem ocorrer em horários diferentes dos listados na planilha noturna. A Folha Noturna lista quais Personagens agem e em que ordem, mas algumas Habilidades podem entrar em vigor mais cedo ou mais tarde, como quando uma Habilidade é ativada imediatamente após a morte de um Personagem. A ordem da Folha Noturna é um guia para lembrá-lo de acordar os Jogadores e colocar Fichas de Lembrete e

Mortalha, para que você não se esqueça de nenhum Personagem. O texto da Habilidade na Ficha de Personagem é mais importante do que a ordem de resolução na Folha Noturna.

O Diabo mata o Sábio. O Narrador deveria acordar o Sábio imediatamente, mas ele esquece. O próximo personagem da Folha da noite a atuar é o Amante. O amante morreu hoje. O Narrador esqueceu de embebedar um Jogador depois que o Amante morreu, então ele faz isso agora. O próximo personagem da Folha da Noite a atuar é o Sábio. O Narrador desperta o Sábio e resolve a Habilidade do Sábio.

ESTADOS

EM BLOOD ON THE CLOCKTOWER, OS JOGADORES PODEM SER MUITAS COISAS:

Este personagem ou aquele, bêbado ou sóbrio, vivo ou morto, saudável ou envenenado. (É claro que não queremos dizer isso literalmente) eles chamam de Estados. Basicamente, eles são elementos permanentes de um Jogador que são independentes entre si. Por exemplo, se você estiver bêbado e trocar de personagem, você continuará bêbado. Se você estiver envenenado, você também pode estar bêbado.

VIDA E MORTE

A QUALQUER MOMENTO, um Jogador está Vivo ou Morto. Os jogadores geralmente morrem durante o dia pela execução e morrem à noite pelas habilidades dos jogadores.

Execução é diferente de Morte. Às vezes, um jogador pode ser executado, mas ainda estar vivo em vez de morrer. Jogadores podem ser executados diversas vezes, e até mesmo jogadores mortos podem ser executados novamente, só por segurança. Independentemente de o grupo executar um Jogador Vivo ou Morto, isso conta como a única Execução permitida para o Dia.

Um jogador morto não pode morrer novamente. Se um Jogador Morto for atacado pelo Demônio, por exemplo, ele não morre novamente, e o grupo não descobre que ele morreu na Noite anterior.

ALINHAMENTO E CARÁTER

A QUALQUER MOMENTO, um Jogador é Bom ou Mau. Os personagens começam como Bons ou Maus, mas seu Alinhamento pode mudar. Às vezes, um cidadão da cidade será mau. Às vezes um demônio será bom. Se um Jogador Bom tiver um Personagem Maligno, ou um Jogador Maligno tiver um Personagem Bom, vire a ficha de Personagem dele para lembrar que o Alinhamento do Jogador é o oposto da cor do personagem.

O caráter é independente do alinhamento. Se um jogador muda de alinhamento, seu personagem permanece o mesmo, e vice-versa. Por exemplo, se o idiota se torna mau, ele continua sendo o idiota. Ou se a Velha Harpia transforma o Bom Malabarista na Bruxa, a Bruxa ainda é boa.

O jogador descobre as mudanças... Se o alinhamento ou o personagem de um jogador mudar, ele ou ela descobre o mais rápido possível, em segredo. Normalmente, a ficha de informações VOCÊ É será exibida, seguida pelo seu novo Personagem ou Alinhamento. A Folha Noturna ou Almanaque de Personagem informará quando um Alinhamento ou Personagem mudar, solicitando que você acorde o Jogador que mudou e o informe. Aprender um novo Personagem ou Alinhamento não é informação no sentido normal. Não afetado por embriaguez ou envenenamento, ou por personagens como o Vortex. Isso é para que os jogadores conheçam seu próprio alinhamento e caráter... com algumas exceções. Às vezes, um Jogador acredita ser um Personagem ou Alinhamento diferente de seu verdadeiro Personagem ou Alinhamento. Por exemplo, o bêbado e o lunático são projetados para não saber quem são na verdade.

EMBRIAGUEZ E ENVENENAMENTO

A QUALQUER MOMENTO, um Jogador está Sóbrio ou bêbado, envenenado ou saudável. Estar bêbado e estar envenenado fazem a mesma coisa. Tanto jogadores vivos quanto mortos podem estar bêbados ou Envenenado.

Um Jogador Bêbado ou Envenenado não tem Habilidades. Uma Caçadora Bêbada não pode matar ninguém, um Demônio Envenenado não

pode matar ninguém, uma Virgem Bêbada não pode causar uma Execução com sua Habilidade, um Cortesão Envenenado não pode deixar ninguém bêbado. Se um Jogador tentar usar sua Habilidade “uma vez por jogo” enquanto estiver Bêbado ou Envenenado, ele não poderá usá-la novamente.

Você pode recuperar sua Habilidade. Se um Jogador Bêbado ficar Sóbrio novamente, ou se um Jogador Envenenado ficar Saudável novamente, ele recupera sua Habilidade. Dito isso, se eles já usaram a habilidade “uma vez por jogo”, a habilidade não pode ser usada novamente.

Não diga a eles que estão bêbados ou envenenados! Em vez disso, aja como se estivesse sóbrio e saudável. Por exemplo, um Monge Bêbado acorda toda Noite e escolhe um Jogador para Proteger... mas esse Jogador não estará protegido. UM Demônio Envenenado continua acordar para atacar um Jogador, mas ninguém morre, e o Demônio não saberá exatamente o porquê. Às vezes pode implicando que eles estão bêbados ou envenenados, por exemplo, mostrando ao agente funerário que o prefeito foi executado quando ninguém afirma ser o prefeito, mas esses momentos são extremamente raros.

Você pode dar-lhes informações falsas. Um Jogador Bêbado ou Envenenado não tem uma Habilidade, mas pensa que tem. Se a habilidade deles fornecer informações, você poderá fornecer informações incorretas. Por exemplo, um empata bêbado acorda toda noite e recebe um sinal de dedo, mas você pode dar a ele o número errado de dedos. Um jogador Envenenado recebe a carta de Personagem do jogador que Morreu Executado hoje, mas você pode mostrar a carta de Personagem incorreta. Você não é obrigado a fornecer informações incorretas, mas pode e geralmente deve!

Embriaguez e envenenamento não são cancelados. Um bêbado envenenado não fica sóbrio nem saudável. Ele está apenas envenenado e bêbado.

Habilidades usadas em um Jogador Bêbado ou Envenenado funcionam normalmente. Por exemplo, um empata conhece o alinhamento correto de seus vizinhos bêbados. Um Adivinho

identifica corretamente um Demônio Envenenado.

Se a Duquesa – uma Personagem da Fábula que dá informações a três Jogadores – for visitada por um Caçador Envenenado, então o Caçador obtém informações corretas. Neste caso, a habilidade da Duquesa funciona corretamente, enquanto a da Caçadora não funciona.

Sempre dê informações corretas sobre as regras, mesmo para jogadores bêbados ou envenenados. Eles precisam ser capazes de confiar em você, pelo menos, até certo ponto.

O Jogador está Bêbado ou Envenenado, não o Personagem, embora seja comum se referir a um Personagem Bêbado ou Envenenado. Se um Jogador Bêbado se tornar um novo Personagem, ele permanecerá Bêbado. Se um Jogador Envenenado trocar de Personagem com outro Jogador, o Jogador permanece Envenenado.

O tempo de embriaguez e envenenamento pode variar ligeiramente com combinações incomuns de personagens. Normalmente, se uma Habilidade for permanente ou já estiver afetando o jogo, o Jogador perde sua Habilidade quando fica Bêbado ou Envenenado, e essa Habilidade é retomada quando ele fica Sóbrio e Saudável novamente.

A Dama do Chá está envenenada, então ela não protege seus vizinhos. Mais tarde, a Tea Lady recupera sua saúde e retorna para proteger seus vizinhos. A Bruxa Sóbria amaldiçoou um Jogador. A Bruxa Fica Bêbada e o Jogador Não Fica Amaldiçoado. Mais tarde, a Bruxa fica Sóbria novamente, então o Jogador fica Amaldiçoado novamente.

Se uma Habilidade for ativada ou usada quando o Jogador estiver Bêbado ou Envenenado, a Habilidade será desperdiçada. Não tem efeito agora, nem depois, mesmo que o Jogador fique Sóbrio e Saudável mais tarde.

Um amante envenenado morre. O Amante não deixa o Jogador Bêbado, mesmo que o Amante fique Saudável mais tarde.

Um estalajadeiro bêbado escolhe dois jogadores para proteger. Eles não são protegidos, mesmo que o estalajadeiro fique sóbrio mais tarde.

Se uma Habilidade for ativada ou usada quando o Jogador estiver Sóbrio e Sano, a Habilidade

funcionará normalmente, mesmo que a Habilidade dependa de alguma condição que foi atendida no passado e o Jogador estava Bêbado ou Envenenado naquele momento no passado.

Um malabarista sóbrio acorda à noite e obtém informações corretas, mesmo que o malabarista estivesse bêbado quando fez seus palpites naquele mesmo dia.

O CLOCKTOWER foi projetado para que esses tipos de situações sejam raras. Em caso de dúvida, consulte a entrada do Almanaque do Personagem.

CONSELHOS. Para lidar bem com a embriaguez e o envenenamento, ouça os blefes dos jogadores malignos e apoie esses blefes sempre que possível. Por exemplo, se o Criador de Corvos Bêbado decidir aprender sobre Doug, que é o Barão, mas blefa como o Prefeito, você pode ajudar a equipe do Mal mostrando ao Criador de Corvos a ficha do Prefeito. Se o Criador de Corvos Bêbado decidir aprender sobre um Bom Jogador, pode ser útil mostrar a ele uma ficha de Personagem Maligno. Normalmente, você quer fazer com que a Embriaguez e o Envenenamento sejam tão prejudiciais quanto possível para o Jogador Bêbado ou Envenenado.

INSANIDADE

A LOUCURA ENTRA na edição SECTS & VIOLETS . É bem raro, com apenas uma dúzia de Personagens causando Loucura ao longo das diferentes edições. Parece mais um estado do mundo real do que um estado de jogo. Você não pode olhar no Grimório e ver quais Personagens estão Loucos ou não, mas você pode assistir e ouvir o que as pessoas dizem para determinar se os Jogadores estão Loucos ou não.

Quando um jogador está bravo com alguma coisa, significa que ele está tentando convencer o grupo de que algo é verdade. Alguns jogadores são instruídos a ficar com raiva de alguma coisa, e outros são instruídos a não ficar com raiva de alguma coisa.

Quando um Jogador recebe o comando para Ficar Insano sobre alguma coisa, mas não fica, o Narrador pode penalizá-lo. Do mesmo modo, Se ELE ficar Insano, O narrador pode dar-lhes um bônus. As instruções específicas, benefícios e

penalidades da Loucura estão escritos na Ficha de Personagem ou na Carta de Personagem.

A habilidade do mutante é “Se você estiver louco por ser um forasteiro, você pode ser executado”. Alex, o Jogador Mutante, está tentando convencer o grupo de que ele é o Mutante, um Personagem Renegado e, portanto, está Insano por ser um Renegado. Alex pode dizer algo óbvio, como “Eu sou o Mutante!” ou “Eu não sou um caipira... mas não vou te contar meu caráter.” Em qualquer caso, o Narrador pode executá-lo.

Alex pode tentar algo mais sutil. Ele pode dizer algo como: “Não vou dizer quem eu sou, mas certamente não sou o Mutante”, com um sorriso travesso no rosto, ou pode até não dizer nada enquanto outros Jogadores o acusam de ser o Mutante. Em ambos os casos, o Narrador pode julgar que Alex está tentando convencer o grupo de que ele é o Mutante. No primeiro caso, ele está dizendo uma coisa e querendo dizer outra. No segundo caso, ele não diz nada, mas espera que o grupo conclua que ele é o Mutante. Em ambos os casos, o Narrador poderia executá-lo.

Da mesma forma, mesmo que o Narrador não pega Alex dizendo a ninguém que ele é um Forasteiro, mas um Jogador Maligno aborda o Narrador em particular e diz: “Alex me disse que ele é o Mutante”, então isso é prova suficiente de que ele está tentando convencer o grupo de que ele é o Mutante, então o Narrador pode executá-lo.

A habilidade Cerenovus diz ao jogador que ele deve ficar **Insano** por ser um personagem específico, caso contrário, ele poderá ser executado. O Cerenovus escolhe Sarah para ser Irritada por ser a Sábua, então Sarah deve fazer tudo o que puder para convencer o grupo de que ela é a Sábua, ou então correrá o risco de ser Executada.

Sarah apenas fica sentada ali e não diz nada, então ela certamente agiu como uma Sábua -mantendo-se em silêncio-mas ela não tentou convencer o grupo de que ela era realmente a Sábua. Seria preciso algo muito mais convincente, um bom começo seria dizer “Eu sou o Sábua. Ontem eu menti sobre quem eu era para que o Diabo me atacasse, mas infelizmente não funcionou. Mas sim, sem mentiras, eu sou o Sábua.” Em vez disso, Sarah permanece em

silêncio, e como o Narrador acredita que Sarah não está se esforçando muito para convencer as pessoas de que ela é a Sábia, o Narrador está livre para executá-la.

Os jogadores nunca são forçados a ficar com raiva. Os jogadores podem dizer o que quiserem a qualquer momento, eles nunca são forçados a dizer nada que não queiram dizer. Com a Loucura, no entanto, eles são encorajados a dizer certas coisas e desencorajados a dizer outras. Se um jogador disser abertamente: “Estou louco” ou insinuar isso, o narrador pode impor a penalidade ou remover o benefício correspondente. Esse tipo de declaração geralmente é a maneira do jogador dizer: “Não quero ficar insano por causa disso e prefiro aceitar a penalidade”. Mesmo que um jogador simplesmente indique que está bravo, isso conta.

Um jogador anteriormente Insano pode falar sobre isso sem penalidade. Quando não estiverem mais insano, os jogadores podem deixar o grupo saber que estavam bravos sem sofrer nenhuma consequência. Por exemplo, um Jogador que foi escolhido pelo Cerenovus duas noites atrás, mas não na noite passada, pode contar alegremente ao grupo sobre isso sem medo de ser Executado. Um Mutante Morto não tem mais sua Habilidade, então ele não precisa temer suas consequências.

Você, o Narrador, é o juiz final para decidir quem está agindo como louco e quem não está. Não há regras sobre o que deve ou não ser dito. O que importa é o que você acha que o Jogador está tentando fazer.

Voltando ao exemplo do Mutante, se você acha que o Jogador está tentando convencer o grupo de que ele não é o Mutante, ele não está insano por ser o Mutante. Mas se você acha que ele está tentando convencer o grupo de que ele é um estranho, mesmo que sutilmente, então é isso. Execute-os à vontade.

Voltando ao exemplo de Cerenovus acima, se você acredita que o Jogador que Cerenovus ordenou que enlouquecesse é na verdade, fazendo o melhor que pode para convencer o grupo (verbalmente) de que ele é o Sábio, então ele é louco por ser o Sábio e, portanto, está seguro. Mas se você acha que eles estão apenas dizendo algumas palavras sem entusiasmo e

esperam que não acreditem, ou mesmo se você acha que eles estão fazendo tudo o que podem para não serem acreditados, então eles pagam a pena de serem executados por conta própria. Em geral, seja firme em seu julgamento. Se os jogadores chegarem à conclusão de que tudo o que precisam fazer é fazer esforços medíocres para evitar a penalidade de Insanidade, então é isso que eles farão. Não é o fim do mundo se isso acontecer, mas a graça de estar insano é ser encorajado a espalhar mentiras e desinformação para seu próprio time e não ser capaz de reconhecer isso até voltar ao jogo.

Jogadores avançados devem saber jogar bem com a Insanidade, enquanto iniciantes podem se sentir confusos. Tenha isso em mente ao decidir se deve ou não penalizar um Jogador por Insanidade.

Por exemplo, se Abdallah, um Jogador Avançado, foi instruído a ficar insano por ser a Floristas, então é melhor ele dizer ao grupo em quais Dias o Demônio votou ou não. Se Abdallah fosse a Florista realmente estivesse lá e revelasse seu Personagem ao grupo, haveria pouca razão para ela esconder suas informações sobre a Florista. Abdallah é um jogador avançado, então ele não deve receber passes livres. Se ele se esforçar para convencer o grupo de que ele é a Menina das Flores, ele sobrevive! Jogadores iniciantes devem ter um pouco mais de liberdade. Se você sentir que eles estão realmente tentando convencer o grupo, você pode ser mais tolerante. Os jogadores não precisam convencer ninguém a ser considerado Louco... eles só precisam fazer um esforço aparentemente sincero.

PERSONAGENS VIAJANTES

OS VIAJANTES SÃO PERSONAGENS PARA JOGADORES que chegam atrasados ou têm que sair mais cedo. Viajantes geralmente têm Habilidades extremamente eficazes, mas ganham pouca informação. Eles têm o máximo de poder e o mínimo de responsabilidade.

ADICIONANDO VIAJANTES

Para incluir um Viajante no seu jogo, faça o seguinte:

1. **DEIXE O JOGADOR ESCOLHER UM VIAJANTE:** Leve o Jogador para um canto e dê a ele a Folha do Viajante, que fica guardada na Praça da Cidade. Esta folha detalha quais viajantes estão disponíveis para este jogo e quais são suas habilidades. Peça ao jogador para escolher um viajante para jogar. Os cinco Viajantes recomendados para TROUBLE BREWING são o Bode Expiatório, o Mendigo, o Pistoleiro, o Burocrata e o Ladrão. Todos esses personagens funcionam bem para a edição que você está jogando. Você pode oferecer Viajantes recomendados para uma edição diferente, mas eles podem não interagir bem com os Personagens da edição que você está jogando. Por exemplo, se você adicionar um Juiz Maligno ao TROUBLE BREWING, ele pode usar sua Habilidade para executar automaticamente o Santo e encerrar o jogo, o que é injusto com a equipe do Bem. Use seu critério sobre quais viajantes você deseja incluir caso você não esteja entre os cinco recomendados.
2. **ESCOLHER ALINHAMENTO:** Diga ao Jogador Viajante em particular se ele é Bom ou Mau. Se você tornou o Viajante Maligno, ele saberá qual Jogador é o Demônio, mas não quais Jogadores são os Lacaios.
3. **AJUSTE O GRIMÓRIO:** Peça ao Viajante para se sentar e, em seguida, coloque a ficha de Personagem Viajante dele no seu Grimório para corresponder à posição dele sentado. Coloque as fichas do Viajante Maligno viradas para baixo e as fichas do Viajante Bom viradas para cima. Acima.
4. **COLOQUE SUA FICHA DE VIDA:** Coloque a Ficha de Vida do Viajante na Praça da Cidade. A Folha de Vida do Viajante é de uma cor diferente. (Isso representa que ele é um Viajante e ajuda outros Jogadores a lembrar que Viajantes não contam como a condição de vitória dos Jogadores Malignos de “vitória quando há dois Jogadores Vivos”).

5. **INFORMAR O GRUPO:** Declare que um Viajante está em jogo, qual Jogador e Personagem é, e qual é sua Habilidade. (Não declare seu Alinhamento).

Os viajantes podem entrar no jogo a qualquer momento. Como os jogos do CLOCKTOWER geralmente duram cerca de uma hora e podem incluir até vinte pessoas, alguém que chega dez minutos atrasado pode se juntar à diversão assim que chegar. Eles podem jogar com um Viajante mesmo se entrarem cinco minutos depois de você configurar o jogo, mas antes de começar a Primeira Noite – apenas certifique-se de que eles fechem os olhos na Primeira Noite e, em seguida, deixe-os escolher um Viajante no primeiro Dia.

Dito isso, não recomendamos adicionar Viajantes se o jogo estiver quase acabando. Considere adicionar um Viajante somente se houver sete ou mais Jogadores Vivos. Adicione um Viajante ao jogo no último Dia, ou mesmo o penúltimo, pode fazer que os jogadores acham que sua vitória ou derrota foi devido a uma adição injusta de última hora, e não por conta do seu próprio esforço.

Os viajantes podem entrar no jogo antes da Primeira Noite, se desejarem. Se for assim, eles se apresentarão na Primeira Noite. Em todos os jogos com mais de quinze jogadores, os Viajantes são incluídos no jogo e começam ao mesmo tempo que os outros Jogadores.

Se um jogador precisar sair antes do jogo terminar e for gentil o suficiente para avisar enquanto você estiver preparando o jogo, você pode dar a ele um Viajante. Este jogador pode sair a qualquer momento; Ao fazer isso, ele simplesmente remove seu marcador de Personagem do Grimório e remove seu marcador de Vida da Praça da Cidade. Recomendamos dar Viajantes a esses Jogadores porque o jogo não pode continuar se o Demônio for embora no meio do caminho... e você nunca sabe qual Jogador fará isso.

Faça com que os viajantes sejam bons na maior parte do tempo. Você quer manter o jogo equilibrado, então os Viajantes devem ser Malignos apenas um terço do tempo, já que um Viajante Maligno dá à equipe Maligna um voto extra, o que é muito poderoso. Adicionar vários Viajantes Malignos pode ser devastador.

Adicionar vários Bons Viajantes dá à equipe do Bem alguns votos extras, mas os Bons Viajantes não sabem quem é Bom ou Mau, ao contrário dos Bons Viajantes.

Portanto, se apenas um Viajante entrar no jogo, ele quase sempre deverá ser Bom. Se dois Viajantes se juntarem ao seu grupo, ambos podem ser Bons, mas geralmente é mais interessante tornar um deles Maligno.

Se três, quatro ou cinco Viajantes entrarem no jogo, tornar um ou às vezes dois deles Malignos geralmente é a coisa certa a fazer.

No entanto, isso depende inteiramente de você. Se você estiver jogando um jogo com quinze jogadores e oito deles ainda estiverem vivos, mas todos os subordinados estiverem mortos, sinta-se à vontade para fazer mais viajantes malignos do que o normal. Ou se o time do Bem estiver sendo esmagado, torne todos os Viajantes do Bem. De vez em quando, porém, torne o único Viajante do jogo Maligno, só para manter os Jogadores curiosos sobre o que você está fazendo!

GESTÃO DE VIAJANTES

OS VIAJANTES TRABALHAM DA MESMA FORMA QUE OS OUTROS PERSONAGENS na maioria dos aspectos. Eles podem nomear, podem votar, podem agir à noite, podem ser mortos pelo Demônio, eles se registram como Personagens normais, perdem suas Habilidades quando estão Mortos, Bêbados ou Envenenados, e até recebem um voto ao morrer. Por exemplo, um Empata sentado entre dois Viajantes detectará o Alinhamento deles. Se o Demônio atacar um Viajante, ele morre. Os viajantes diferem dos personagens normais apenas nas seguintes maneiras.

Os viajantes não contam para determinar se a equipe do Mal vence com apenas dois jogadores vivos. Por exemplo, se houver cinco Jogadores Vivos, mas três deles forem Viajantes, então o Mal vence.

PORQUE? Essa regra existe porque todos sabem que os Viajantes não podem ser o Diabo. Como chegaram tarde, o Diabo já estava decidido. Os viajantes recebem uma Ficha de Vida de uma cor diferente para colocar na Praça da Cidade e lembrar a todos.

Viajantes são exilados, não executados. A qualquer momento durante o Dia, qualquer Jogador pode pedir que um Viajante seja Exilado, forçando-o a morrer no deserto. Qualquer Jogador, mesmo um Morto, pode solicitar Exílio. Você pode fazer isso antes que o Narrador peça as indicações, ou depois, quando as indicações normalmente ocorrem. Solicitar um Exílio não é uma Nomeação, então um Jogador que solicita um Exílio também pode indicar alguém no mesmo Dia.

Quando um Jogador pede Exílio, todos os Jogadores decidem se apoiam ou se opõem ao Exílio. Essa decisão de grupo funciona da mesma forma que um Voto para Execução — os jogadores levantam as mãos e o Narrador as conta — mas não é considerada um Voto.

Qualquer Jogador, mesmo um Morto, pode apoiar um Exílio de Viajante. Jogadores mortos que apoiam um Exilado não perdem sua Ficha de voto.

O processo de Exílio de um Viajante não é afetado por Habilidades. É uma decisão puramente baseada em grupo. Por exemplo, Personagens que modificam votos (Ladrão, Burocrata, etc.) não modificam o suporte ao Exílio. Até mesmo o Mordomo pode levantar a mão para apoiar um Exilado sem que seu Mestre levante a mão.

Se, pelo menos, metade dos Jogadores apoiarem o Exilado, ele terá sucesso, e o Viajante Exilado morrerá. Isso conta o número total de jogadores no jogo, não o número de jogadores vivos. Se uma Habilidade impede que o Viajante Exilado morra, ele vive.

Qualquer número de Viajantes pode ser Exilado em um Dia. Exílios não são Execuções, então uma Execução ainda pode ocorrer naquele dia. Assim como com Execuções, cada Viajante só pode ser chamado para ser Exilado uma vez por Dia. Os jogadores podem acreditar que um Viajante é Maligno e querer matá-lo, mas se não houver suporte suficiente para exilá-lo hoje, eles terão que tentar novamente no dia seguinte.

Normalmente, os Viajantes não podem se tornar Personagens não Viajantes, e os não Viajantes não podem se tornar Viajantes. Se um jogador tentar fazer isso por meio de sua habilidade, balance a cabeça dizendo “não” e peça para ele escolher novamente. (Isso ocorre porque os

Jogadores Viajantes podem querer sair do jogo mais cedo, mas não podem fazer isso se se tornarem Personagens não Viajantes. Além disso, o jogo pode se tornar desequilibrado – e até mais burro – se os Jogadores se tornarem Viajantes o tempo todo.)

No entanto, você pode permitir isso. Se você estiver aberto a experimentações e achar que isso tornaria o jogo mais divertido, permita que Habilidades (como Barbearia) transformem Viajantes em não Viajantes, e não Viajantes em Viajantes. Quando isso ocorre, qualquer Jogador que se torna um Viajante trocará sua Ficha de Vida normal por uma Ficha de Vida de Viajante, e qualquer Jogador que se torna um Personagem não Viajante trocará sua Ficha de Vida de Viajante por uma Ficha de Vida normal. Todos os jogadores sempre sabem quais jogadores são viajantes e quais não o são.

Para mais informações sobre o que os viajantes fazem e como eles podem beneficiar sua viagem, leia o TRAVELLERS & FABLED Almanac.

PERSONAGENS DE FÁBULA

AS FÁBULAS SÃO PARA VOCÊ, O NARRADOR.

Elas são regras mais especiais que os próprios Personagens. Eles permitem que os jogadores participem de uma partida de CLOCKTOWER quando, de outra forma, não conseguiriam, ou ajudam o jogo a funcionar sem problemas quando surge um problema no mundo real. Fábulas resolvem problemas que estão fora dos limites usuais do jogo.

Por exemplo, se um Jogador tem uma deficiência intelectual que normalmente o impediria de entender as regras do jogo ou de se comunicar com o grupo, uma Fábula pode permitir que ele participe. Se um novo Jogador tem medo de morrer prematuramente, uma Fábula pode protegê-lo. Se houver muitos jogadores para o tempo disponível, uma Fábula pode fazer o jogo ficar mais rápido. Se alguém for tímido ou pouco falante e tiver dificuldade em chamar a atenção do grupo, uma Fábula pode dar-lhe a palavra sem interrupções. Se o jogo tiver que terminar mais cedo, uma Fábula pode decidir o vencedor. Se você criou sua própria lista de personagens usando a

ferramenta de script (página 28), uma fábula pode ajudar a torná-la mais divertida.

Use Fábulas somente quando precisar delas. Eles podem ser incrivelmente úteis para tornar seus jogos mais divertidos e acessíveis a jogadores de todos os tipos, mas adicioná-los aleatoriamente a todos os jogos é desnecessário e cansa rapidamente. Para incluir uma Fábula no seu jogo, basta escolher uma, dizer ao grupo qual Fábula está em jogo e colocar a ficha de Personagem da Fábula no centro do lado esquerdo do Grimório como um lembrete do que o Personagem faz. Algumas Fábulas são adicionadas no início do jogo, enquanto outras podem ser adicionadas e removidas a qualquer momento. Você pode adicionar várias Fábulas se desejar.

Fábulas não podem morrer ou perder sua Habilidade. Você é o Narrador, não um Jogador, então suas Fábulas são imunes a todos os efeitos do jogo, incluindo Morte, Embriaguez e Envenenamento.

Assim como os Viajantes, as Fábulas não contam como Jogadores para a condição de vitória “dois Jogadores permanecem Vivos” para a equipe do Mal.

Para mais informações sobre o que as Fábulas fazem e como elas podem beneficiar seu jogo, leia o TRAVELLERS & FABLED Almanac.

O GRANDE CONTADOR DE HISTÓRIAS

CONTAS HISTÓRIAS significa ir além da palavra escrita. A verdade é que você já é um grande Narrador. Você só precisa desbloquear sua magnificência por meio da experiência inevitável que vem com a direção jogos.

Felizmente, o conhecimento coletivo daqueles que trilharam esse caminho sagrado em eras passadas é apresentado neste próximo capítulo. Se você quer se tornar um virtuoso contador de histórias, um provedor de passatempos positivos e um verdadeiro titã da arena, isso é para você. Você encontrará relativamente pouco sobre as regras aqui e certamente nada que seja necessário para executar o jogo. Mas, como os bardos e poetas de antigamente sabiam, contar uma história fascinante envolve muito mais do que recitar informações. Como Narrador, você

não é apenas o árbitro, mas também o treinador, o comentarista e o animador, tudo em um.

Você tem a confiança dos seus jogadores em suas mãos, o que é tanto uma responsabilidade quanto uma oportunidade. No capítulo seguinte você encontrará um grande número de truques e dicas que visam permitir que você aproveite o que você aprendeu no livro de regras e traduza esse conhecimento em uma experiência memorável e satisfatória para seus jogadores intrépidos. Essas dicas são divididas em duas subcategorias seguindo:

- **MANTENDO O SIMPLES “SIMPLES”:** aborda tópicos como quando terminar o jogo, como interagir facilmente com os jogadores durante as fases diurna e noturna, como aproveitar ao máximo seu Grimório, onde se posicionar fisicamente com seus jogadores e o que fazer se as coisas saírem do controle.
- **TORNANDO AS COISAS DIVERTIDAS:** Aborda como e quando adicionar um toque criativo à sua narrativa, como lidar com jogadores problemáticos e tópicos tabu, estratégias para criar experiências épicas e como aproveitar ao máximo o caldeirão de personalidades que cada jogo representa.

Quer você esteja comandando jogos para novatos, tentando expandir seu grupo de jogadores ou apenas queira melhorar sua narrativa, este capítulo contém tudo o que você precisa para começar.

MANTENHA O SIMPLES “SIMPLES”!

VOCÊ PODE TERMINAR O JOGO QUANDO A VITÓRIA ESTÁ PRÓXIMA para uma equipe. Se todos os jogadores restantes forem maus, então o bem não pode nomear o diabo, então você pode declarar que o mal venceu.

Quase sempre, quando há quatro Jogadores Vivos e os Bons Jogadores executam um Jogador que não seja o Demônio, você pode terminar o jogo naquele ponto. Se você continuasse o jogo após esta Execução, com apenas três Jogadores restantes, o Demônio mataria um desses Jogadores à Noite,

encerrando o jogo. Não faz muito sentido passar por esse processo, pois o Diabo já sabe que venceu. Entretanto, se um Monge ou Soldado ainda estiver Vivo, o Demônio pode acabar não matando um Jogador naquela Noite, levando a outro Dia de Execuções depois disso.

Use seu bom senso ao declarar o fim do jogo mais cedo. Se houver alguma maneira do time perdedor vencer – não importa quão improvável seja – então continue o jogo.

Durante a noite, confirme as escolhas dos jogadores apontando para baixo. Às vezes, os jogadores apontam para outro jogador muito rapidamente ou apontam de um ângulo que dificulta que você determine qual jogador eles querem escolher. Em vez de adivinhar suas intenções, vá até o Jogador que você acha que ele escolheu e aponte verticalmente para baixo, para o Jogador escolhido, com sua mão acima dele. Isso deixa bem claro para o Jogador Escolhido que você deseja confirmar a escolha dele. O jogador escolhido acena para você. Você acena para o jogador escolhido. Ambos entendem exatamente quem é o Jogador Alvo.

Essa prática, ou qualquer outra que funcione para você, é um bom hábito, pois evita mal-entendidos fáceis.

Mover-se desnecessariamente à noite pode confundir jogadores inteligentes. Se você sempre anda para a mesma parte do círculo no início da noite e seus sapatos fazem barulho, é compreensível que os Jogadores suspeitem que o Demônio está sentado naquela área. Se você caminhar por diferentes áreas do círculo em intervalos aleatórios, o barulho que você fizer não revelará o que realmente está acontecendo.

Pode ser necessário mover fichas no Grimório quando Bons Jogadores, como o Caçador ou o Malabarista, usarem suas Habilidades. Quando Jogadores Malignos blefam como esses Personagens, finja mover suas fichas pelo Grimório da mesma maneira. Jogadores veteranos não conseguirão dizer se o jogador em questão está blefando ou não.

Toque silenciosamente nos ombros ou joelhos dos jogadores que precisam acordar. Se a batida faz barulho, os jogadores vizinhos podem ouvir e suspeitar do jogador atingido. Se o jogador estiver usando roupas grossas e não conseguir

sentir os toques suaves, pressione-os com força com a mão duas vezes.

Indique o texto da Habilidade na Ficha de Personagem do Jogador se você acordar um Jogador à Noite para agir e ele não parecer saber o que fazer. Alguns novos jogadores esquecem que sua habilidade funciona à noite, ou como ela funciona. Basta apontar para o texto na Ficha de Personagem para que eles entendam por que você os acordou.

Mantenha o Grimório nivelado ao movê-lo. As laterais altas do Grimório devem manter seu conteúdo escondido dos Jogadores, desde que você não o incline em um ângulo muito inclinado. Os jogadores devem sentar-se com os olhos abaixo do topo do Grimório para evitar ver acidentalmente o interior.

Segure o Grimório pela espinha central, de cima ou de baixo. Dessa forma, você pode ter uma mão livre para movimentar as peças. Não segure o Grimório apenas pelas bordas esquerda e direita, pois isso fará com que o livro se feche rapidamente... e as fichas podem voar para todos os lados!

Carregue seu Grimório com a lombada voltada para baixo. Se você colocar seu Grimório em uma bolsa, o fato de todo o seu peso ser suportado pela estrutura forte da caixa ajudará a evitar que os cantos da caixa se desfiem ou entortem, mantendo o conjunto em boas condições.

Entre no círculo, total ou parcialmente, para ter certeza de que você será visto e ouvido quando fizer coisas importantes, como liderar uma votação ou dizer: "Última chamada para indicações! 3... 2... 1..." Você não quer monopolizar os holofotes às custas da diversão dos jogadores, então esta dica visual – estar no centro do círculo – é uma maneira fácil de ser visto fazendo algo importante.

Se você cometer um erro, continue jogando e faça o melhor que puder. Não tente “nivelar o campo de jogo” dando qualquer vantagem ao time adversário. Isso é difícil de fazer bem, e significa que Bons Jogadores muitas vezes podem voltar atrás e descobrir qual foi seu erro, descobrindo qual time se beneficiou da sua correção e como.

Todos os contadores de histórias cometem erros em algum momento. Simplesmente acontece.

Talvez você tenha deixado o Demônio matar o Soldado? Talvez você tenha esquecido que o prefeito era o bêbado e declarou que o bem venceu por causa disso? Apenas siga o fluxo. Se o erro beneficiou o time vencedor, então um pedido de desculpas ao time perdedor pode ser apropriado. Se o erro beneficiou o time perdedor, parabéns extra ao time vencedor!

Quando você percebe que cometeu um erro, geralmente é melhor contar ao grupo o mais rápido possível, mas sem contar o que foi. Dessa forma, eles terão informações suficientes para trabalhar, mas não tanto a ponto de prejudicar o time adversário.

Uma exceção: se você esquecer de acordar um Jogador que deveria ter acordado durante a Noite, você pode colocar todos os Jogadores para dormir temporariamente de manhã e acordar apenas aquele Jogador, ou pode solicitar uma conversa privada com aquele Jogador e resolver a Habilidade dele naquele momento. Por exemplo, se você esqueceu de acordar o Mordomo, você pode colocar todos os Jogadores para dormir e resolver a Habilidade do Mordomo, ou chamar o Mordomo de lado e perguntar quem ele queria escolher como Mestre na noite anterior. Se você acha que pode consertar um erro dessa maneira, faça isso.

Se você relaxar e dedicar tempo ao preparar cada Fase Noturna, verá que os erros se tornarão cada vez menos frequentes. Se você estiver com pressa, relaxe e vá com calma. Se você tem alguma dúvida: relaxe e aproveite tempo.

Geralmente é melhor responder perguntas em particular. A maioria das perguntas dos jogadores serão sobre seus personagens. Ao conversar em particular, você pode ser mais honesto e receptivo. Ao responder perguntas em público, lembre-se de se referir ao nome do Jogador, não ao seu Personagem, e de falar de uma forma que não revele muita informação ao grupo. Por exemplo, se o empata lhe perguntar publicamente: “O que significou o sinal de um dedo na noite passada?” e você responder “Significava um ”, você terá confirmado publicamente que o Empata é o Empata. Ou se um Monge perguntar: “Quantos Jogadores posso escolher para a Noite?” e você responde “Um”, então você tem revelado demais. Em

privado, essas conversas podem acontecer muito mais facilmente.

Desencoraje os jogadores de falar sobre seus personagens antes do início da primeira noite. Talvez você até queira proibir esse tipo de comportamento. Se os jogadores revelarem consistentemente seus personagens antes que o demônio tenha recebido os três personagens que não estão no jogo para blefar, isso coloca pressão no demônio para revelar quem eles são antes de estarem prontos. Mesmo que vá contra a regra “Você pode dizer o que quiser a qualquer momento”, pode ser necessário impedir que Bons Jogadores usem essa estratégia. A maioria dos jogadores entende que o jogo não começou de fato até que a Primeira Noite comece, e eles não farão isso. No entanto, se isso se tornar um problema, peça aos Jogadores para não fazerem isso ou chame o Bibliotecário do Inferno, uma das Fábulas (página 21).

Talvez você precise fazer o mesmo se os jogadores falarem continuamente sobre suas habilidades durante a noite enquanto as estiverem usando. Se os jogadores narrarem suas próprias habilidades durante a noite – dizendo coisas como “Estou acordando agora. Aprendi que o Jogador Executado era o Soldado” – então pode ser extremamente difícil para Jogadores Malignos blefarem, pois eles teriam que narrar ações durante a Noite enquanto estão realmente dormindo. Instintivamente, a maioria dos Jogadores percebe que a Fase Noturna é um momento para permanecer em silêncio, ou, pelo menos, não falar sobre suas próprias ações até de manhã. Entretanto, se isso se tornar um problema, peça aos Jogadores para não fazerem isso ou chamem o Bibliotecário do Inferno para o jogo.

É melhor manter os jogadores no círculo enquanto jogam. Isso evita que os jogadores fiquem vagando por aí, dificultando a reunião de todos quando são chamados para fazer indicações. Manter os jogadores dentro do círculo também incentiva os veteranos a conversar com os jogadores mais novos e os jogadores mais novos a conversar entre si. A última coisa que você quer é que seus veteranos saiam um por um e dois por dois, deixando um novo jogador sozinho no círculo.

Isso também incentiva os jogadores a deixarem seus assentos para conversar em particular com os jogadores do lado oposto do círculo, já que todos estão muito próximos. Conversas privadas entre jogadores podem ser uma parte importante de alguns jogos, e é algo que realmente adiciona novos níveis de estratégia ao arsenal de truques do Bem e do Mal.

Se você estiver jogando um jogo muito grande e seus jogadores preferirem que as coisas sejam mais rápidas, mas você preferiria não usar personagens de fábula como o Doomsayer, incentive os viajantes a escolher personagens que acelerem o jogo. O Pistoleiro, Burocrata, Voodooista, Bispo, Açougueiro, Prostituta e Barista tornam a morte ou Execução de Jogadores mais provável, acelerando o jogo até o Dia Final. O Bode Expiatório, Mendigo, Ladrão, Parteira e Deviante desaceleram o jogo, tornando a Morte ou Execução menos provável. Se você tiver algum tempo livre durante a Fase Diurna, poderá ler o texto nas cartas de Personagem em jogo. Isso ajudará você a saber exatamente como cada Personagem funciona e como eles interagem com os outros Personagens no jogo. Isso é muito útil ao jogar uma nova edição pela primeira vez. Alguns dos textos dos personagens são sutis e você pode não perceber tudo na primeira leitura. Normalmente você só precisa saber como os personagens funcionam no jogo. Todos os outros personagens na ficha de personagem têm pouca ou nenhuma relação com o jogo.

Termine o Dia e comece a Fase Noturna quando estiver pronto. Após a execução, a única coisa que você normalmente precisa fazer antes pedir para que os olhos sejam fechados é preparar o Grimório para a Fase Noturna. Reserve um momento para verificar se os Lembretes estão no lugar correto e se os Lembretes Noturnos estão corretos. Isso tornará a Fase Noturna mais curta para os Jogadores.

Personagens como o Caçador, o Fofoqueiro, o Artista, o Sábio e o Malabarista têm Habilidades que são usadas “durante o Dia”. Embora seja melhor incentivar esses jogadores a usar suas habilidades antes que a execução ocorra, alguns jogadores podem perguntar se podem usar suas habilidades depois que a execução ocorrer, mas antes do início da fase noturna. Você decide se

permite ou não. Pode comece a Noite imediatamente após a Execução, e se um Jogador pedir para usar sua Habilidade Diurna depois que você pediu para fechar os olhos, então é tarde demais.

TORNANDO AS COISAS DIVERTIDAS

VOCÊ PODE PERGUNTAR “COMO VOCÊ GOSTARIA MORRER?” para um Jogador pouco antes de ser Executado. Fazer isso em público permite que o Jogador moribundo invente todos os tipos de maneiras interessantes e divertidas de ser Executado. Alguns Jogadores vão querer dar uma longa caminhada em direção a um penhasco, enquanto muitos vão pedir para morrer por meios mais diretos.

Se desejar, você pode narrar os detalhes de sua morte como resposta. Se fizer isso, é melhor mantê-lo curto, divertido e leve. Não torne isso estranho. Por exemplo, se um Jogador responder: “Eu morri por ter sido esfaqueado nas costas em um banquete em minha homenagem”, você pode narrar essa Morte dizendo algo como: “Bem... os habitantes da cidade se reúnem e fazem um grande banquete, e enquanto você está fazendo um discurso, alguém o esfaqueia nas costas com um garfo de bolo, mas você já morreu de tédio por causa dos discursos anteriores”. Se, em vez disso, você responder com uma descrição detalhada de quais ossos e músculos foram rompidos e quão doloroso é, isso só vai enojar as pessoas e torná-las menos propensas a continuar jogando seus jogos no futuro.

Se possível, mantenha a atmosfera divertida e frívola. Se não puder, não diga nada. Lembre-se de que as pessoas podem ser muito sensíveis ao falar em público, especialmente quando se trata de assuntos sexuais ou muito pessoais. Esse tipo de brincadeira espirituosa em grupo exige uma boa noção do que é e do que não é apropriado para o seu grupo.

Você pode narrar o quanto quiser do jogo. Quando o jogo começa, preparar o cenário com um pouco de talento, como “Era uma noite escura e tempestuosa ...” pode adicionar suspense e tom ao jogo. Além disso, dar

contexto e história à Morte de um Jogador à Noite, ou adicionar pequenos toques verbais à reunião dos moradores da cidade durante o dia podem tornar seu jogo especial. Isso requer alguma habilidade com as palavras, bem como criatividade e capacidade de pensar rápido. Felizmente, isso é totalmente desnecessário. Se você se sentir desconfortável, não faça isso. Um Narrador silencioso pode criar jogos perfeitamente funcionais e emocionantes. Os próprios jogadores criarão a maior parte da diversão.

Não quebre as regras. Mesmo que pareça emocionante fazer isso. Não decida simplesmente que os jogadores devem morrer em vez de permanecerem vivos, ou coloque mais ou menos lacaios ou forasteiros. Bons jogadores confiam em todas as informações disponíveis para vencer. Se eles baseiam sua lógica em informações incorretas, mas não têm como saber que suas informações estão incorretas, então eles estão apenas supondo, e não será divertido para eles. Mesmo que você pense que seria loucura não colocar um Demônio em jogo secretamente, adicionar um Bêbado do nada ou alterar alguma outra regra importante, os Jogadores provavelmente não gostarão disso, pois sentirão que a vitória não foi conquistada de forma justa ou que uma derrota foi forçada sobre eles injustamente.

Há mais de duzentos personagens na coleção completa BLOOD ON THE CLOCKTOWER, e um deles fará aquela coisa maluca que você quer fazer, de uma forma divertida e justa.

Deixe que os jogadores tomem suas próprias decisões. Durante a Noite, às vezes parece que os Jogadores tomam decisões estranhas. O Vidente pode escolher os mesmos Jogadores todas as Noites.

Um monge pode proteger um jogador morto. O Demônio pode atacar um Criador de Corvos revelado. O Envenenador pode Envenenar o Demônio. Você nunca sabe o que o jogador em questão pode estar pensando, e é melhor não pressioná-lo a escolher o que você acha que é melhor. Nos exemplos acima, o Vidente pode estar testando para ver se está Bêbado, o Monge pode querer uma Morte Hoje à Noite para deixar três Jogadores Vivos e garantir a vitória do Prefeito, o Demônio pode querer tirar o Criador

de Corvos do caminho mais cedo, e o Envenenador pode estar prestes a blefar como o Soldado e usar o fato de que nenhuma Morte ocorreu como evidência. Se você deixar os jogadores tomarem suas próprias decisões, elas podem não ser as melhores, mas são deles.

Lidar com comportamento negativo é algo que você terá que fazer mais cedo ou mais tarde. Como em todas as reuniões sociais, às vezes um jogador fala desrespeitosamente com outro. **BLOOD ON THE CLOCKTOWER** é um jogo social, o que significa que as ferramentas sociais são úteis para jogá-lo. Existem algumas boas e divertidas, um certo charme e humor, mas numa hora qualquer dois jogadores podem se deixar levar pela emoção e recorrer a algumas das ferramentas sociais mais negativas, como gritos, intimidação ou chantagem emocional. Qualquer comportamento dos jogadores que seja desagradável ou prejudicial ao bom ambiente do jogo deve ser eliminado pela raiz. Esse tipo de comportamento não é aceitável, pois outros jogadores podem se sentir desconfortáveis na melhor das hipóteses ou argumentativos e vitimizados na pior. Todos os jogadores merecem estar em um ambiente onde se sintam aceitos, respeitados e capazes de tomar suas próprias decisões.

Caso você encontre comportamento negativo, fale com o Jogador em particular. Explique que seu tom e comportamento podem ser desagradáveis para um ou mais jogadores. Enfatize que o problema não é a pessoa, mas seu comportamento. A maioria dos jogadores muda imediatamente a maneira como interagem com os outros, pois não percebem o quanto estão exaltados. Eles provavelmente consideraram suas ações como entusiasmadas ou intensas e apreciarão que você os tenha chamado de lado para que eles saibam o contrário.

Jogadores que justificam verbalmente seu próprio bullying ou agressão e culpam os outros não devem ser bem-vindos em jogos futuros até que superem essa tendência.

Da mesma forma, jogadores que fingem estar ofendidos e com sentimentos feridos podem estar usando ferramentas sociais negativas. Por exemplo, se um Jogador fingir estar realmente chateado, magoado ou bravo por ter sido indicado para Execução, isso pode causar uma

atmosfera ruim no jogo. Um ambiente otimista, divertido e respeitoso é mais importante do que se um time ganha ou perde. E é isso.

E o mais importante, você precisa saber se alguma expressão de angústia no jogo é genuína, para que você possa agir de forma adequada e compassiva. Se um jogador abusar dessa confiança fingindo estar genuinamente chateado quando na verdade não está, você deve conversar calmamente com ele para encorajá-lo a não fazer isso novamente.

Julgar o que é ofensivo ou desagradável e o que não é pode ser complicado, então use seu bom senso. Censurar certos tópicos de conversa raramente dá certo, pois geralmente é o tom do Jogador, não suas palavras, que é problemático para os outros. Xingar, insultar ou falar sobre assuntos vulgares ou controversos pode ser aceitável dependendo do seu grupo. Ataques pessoais, insultos ou qualquer coisa que faça um Jogador se sentir inseguro, magoado ou não ouvido não são aceitáveis.

Tópicos tabu ou percebidos como tabu — como morte, sexualidade, gênero e ocultismo — podem ser um obstáculo para algumas pessoas. Da mesma forma, certos personagens podem ofender algumas pessoas ou fazer com que elas se sintam desconfortáveis ao jogar. Embora alguns jogadores possam se sentir desconfortáveis com jogos que envolvam tópicos tabu em geral, é melhor que eles encontrem um jogo diferente. Você pode atender jogadores com aversões a personagens específicos criando listas de personagens com exatamente os personagens que você quer no jogo e nenhum que não queira. Para mais informações, leia **A FERRAMENTA DE SCRIPT** (página 28).

Paradoxalmente, jogadores tímidos geralmente gostam muito da intensa interação social do **CLOCKTOWER**. Muitos permanecerão em silêncio e apenas ouvirão, participando de tempos em tempos, revelando informações e fazendo bom uso do seu voto. No entanto, eles podem deixar que outros jogadores os interrompam quando tentam falar, ou sua voz pode simplesmente não ser alta e autoritária o suficiente para chamar a atenção do grupo. Se você notar um jogador nessa situação, dê a palavra a ele de vez em quando. Silencie o resto

do grupo e deixe o Jogador Tímido dizer o que quiser, sem interrupção. Nunca exija que ele fale, apenas pergunte se ele quiser que você faça isso.

O melhor momento para fazer isso é quando o Jogador Tímido for nomeado, pois é quando a atenção do grupo estará voltada para ele. Até mesmo dizendo “Você foi nomeado. O que você tem a dizer? Pode ser o incentivo que eles precisam para falar e serem ouvidos, sem silenciar o resto do grupo.

Pouco a pouco, ao longo de vários jogos, o Jogador Tímido provavelmente ganhará confiança e começará a participar.

Não silencie um jogador falante, a menos que o resto do grupo também o faça. Dizer para um jogador falante ficar quieto enquanto deixa todo mundo falar fará com que ele sinta que está sendo tratado injustamente. No final das contas, CLOCKTOWER é um jogo sobre conversa. Se você precisar silenciar um tagarela famoso para que você possa ser ouvido, ou para que um jogador tímido possa ser ouvido, então silencie o resto do grupo também.

Se puder, faça o jogo durar até o último dia. Os jogos CLOCKTOWER são mais emocionantes quando há apenas três ou quatro jogadores vivos e uma execução correta ou incorreta pode significar vitória ou derrota. Os jogos que terminam nesse ponto geralmente têm mais tensão, mais drama e uma torcida maior pelo time vencedor. Então... como ajudar o jogo a chegar ao fim? Dia?

Ajude o time mais fraco o máximo possível. Como um contador de histórias, você não está isento das regras, mas há muitos lugares onde você pode decidir dar ao time mais fraco um golpe de sorte invisível.

O Mal está pisoteando completamente o Bem? Você pode dar ao Empata Bêbado informações corretas algumas noites, ou fazer com que o Espião que é Executado seja mostrado como o Espião para o Coveiro. Talvez quando o prefeito for atacado à noite, você possa matar um Lacaio em vez de um Cidadão? O Bem é totalmente devastador para o Mal? Pense cuidadosamente sobre quais informações você dá aos moradores bêbados ou envenenados. Uma desinformação na hora certa pode mudar o destino de um jogo drasticamente.

Se você não sabe qual time ajudar, ou não ajude nenhum time ou ajude o time do Mal. Eles frequentemente precisarão disso sem você nem perceber. Para vencer, o time do Bem só precisa ter sorte uma vez, mas o time do Mal precisa ter sorte todas as vezes.

Nunca é uma boa ideia decidir o time vencedor explorando uma regra. É bem injusto terminar o jogo matando o Fabricante de Brinquedos ou fazer com que um Prefeito atacado mate o último Jogador Maligno Vivo, por exemplo. Entretanto, um Jogador que foi instruído por Cerenovus a enlouquecer pode terminar o jogo sendo Executado, porque isso é muito mais uma escolha do Jogador do que sua. Faça o que cria o jogo mais interessante e o final mais emocionante que os jogadores sintam que merecem.

Ouça os blefes dos jogadores malignos e conduza seu jogo de acordo. Se o Canalha afirma ser o Caçador e quer “usar sua Habilidade de Caçador”, certifique-se de que pareça que essa Habilidade não funcionou. Faça o mesmo esforço como se você fosse realmente o Caçador. Se o Espião for escolhido para ser o Adivinho e for escolhido pelo Criador de Corvos, então escolha o Adivinho para ser o Bom Personagem que o Espião é mostrado ser. Jogadores malignos contam com você de vez em quando para fazer suas mentiras parecerem verdade. Ajude-os sempre que puder.

Por exemplo, se um Jogador Maligno alegar ser o Virgem e for nomeado, nada acontecerá. Para fazer parecer que o Jogador Maligno era na verdade a Virgem, você pode mover suas mãos ao redor do Grimório para fazer parecer que você está colocando o marcador de lembrete de NENHUMA HABILIDADE da Virgem ao lado do marcador de Personagem. Afinal, se a verdadeira Virgem fosse indicada, é isso que você faria. Jogadores iniciantes não notarão essa sutileza, mas os veteranos perceberão. Sim.

Para incentivar uma grande e alegre celebração no final do jogo, declare vitória com algum estilo. Simplesmente dizer “O Mal vence” em voz baixa não encoraja o time do Mal a pular e comemorar. Faça uma pausa dramática no anúncio, chamar a atenção do grupo antes de falar com autoridade ou dizer aos jogadores que eles podem comemorar e se abraçar podem ser

ótimas maneiras de permitir que o time vencedor comemore como quiser. É a sua vitória. Eles mereceram. E depois de experimentar a emoção de vencer como o diabo em um jogo com mais de 15 jogadores, você saberá o quão catártico pode ser desencadear a comemoração no momento. Mesmo uma derrota inesperada em um jogo desse porte será lembrada por meses. Permite estratégias criativas e inesperadas. CLOCKTOWER é um jogo que pode ser extremamente divertido quando o jogador vai além do que é normalmente aceito em um jogo de dedução social. Talvez seus Jogadores Malignos comecem a enviar mensagens de texto uns aos outros durante o jogo? Sem problemas. Talvez os Bons Jogadores mintam descaradamente sobre quem é quem para despistar os Jogadores Maus? Perfeito. É possível que os jogadores, depois de conversarem com você em particular, digam ao grupo algo diferente do que você disse a eles? Ótimo! Quanto mais criativos seus jogadores forem, melhor.

As exceções a essa regra são óbvias. Bullying e humilhação nunca são aceitáveis, e as regras do jogo devem ser respeitadas. Além disso, negócios envolvendo fatores fora do jogo devem ser sempre desencorajados. Um jogador oferecendo dinheiro real por votos ou prometendo algum serviço depois que o jogo acaba não é divertido. Mantenha o ambiente amigável e você não terá problemas. Basicamente, se o comportamento for pouco ortodoxo e criativo e tornar o jogo mais interessante, permita-o. Se o comportamento piora o jogo, não permita.

Despertar o Demônio e os Lacaios juntos no início do jogo pode ser divertido. Os Jogadores Malignos descobrem quem são, olham nos olhos uns dos outros e compartilham um momento de camaradagem.

Em vez de acordar os Lacaios e apontar para o Demônio, depois acordar o Demônio e apontar para os Lacaios, acorde todos eles juntos. Você terá que continuar mostrando as folhas de informações ESTE É O DIABO e ESTES SÃO SEUS LACAIOS, para que os Jogadores saibam quem é o Demônio. Você também precisará colocar os Lacaios para dormir novamente antes de mostrar ao Demônio os três marcadores de

personagem que não estão em jogo como lanternas. Então sim, é um pouco complicado.

Os Lacaios e o Demônio geralmente são despertados separadamente para permitir que Personagens como o Lunático, o Fazendeiro de Papoulas, o Pomo, a Toupeira e o Mago funcionem, e para garantir que os Lacaios não descubram os blefes do Personagem Demônio. Se sua Ficha de Personagem não incluir tais Personagens, você pode experimentar o método que funcionar melhor para você.

Seu objetivo é criar um jogo divertido e envolvente. Só porque você pode fazer algo não significa que você deva fazê-lo. Você está brincando com os jogadores para se divertirem ou está bajulando às custas deles? Só porque você pode fazer o Recluso aparecer como o Demônio quando o Canalha é morto durante a Noite, não significa que será divertido ou equilibrado. Só porque você consegue convencer um Jogador Bom e confuso de que ele é Mau, não significa que o Jogador se divertirá quando descobrir a verdade. Você pode dar informações completamente inúteis ao Acadêmico, mas é melhor dar informações interessantes e únicas.

Em cada jogo, como Narrador, você terá que tomar muitas decisões interessantes. Cada decisão deve ser tomada para o bem do jogo e a diversão do grupo. Normalmente, isso significa que você criará o máximo de confusão possível e levará a equipe do Bem para o caminho errado, porque isso torna o jogo divertido para todos. Mas tenha em mente a justiça do jogo como um todo: você está lá para ajudar os jogadores a se divertirem.

COMO AVANÇAR?

Este é o capítulo final da sua saga pessoal. Também é o mais longo, porque envolverá você se aventurar por conta própria e viver uma vida inteira de jogos e experiências únicas, muito além do escopo deste livro de regras.

Você executou um espião que nomeou a Virgem, viu um caçador matar acidentalmente um recluso, testemunhou como um Gu Fang mentiu sobre ser o Encantador de Serpentes, e você viu um Lunático passar um jogo inteiro convencido de que ele era o Encantador de Serpentes. Agora você tem certeza de que já viu de tudo. Mas isso não significa que não existam mais fronteiras a

serem conquistadas. Um mundo de novas experiências espera por você, para as quais você só precisa de uma conexão com a Internet e uma boa dose de imaginação.

Aprender as regras e executar os scripts fornecidos deve ser mais do que suficiente para aproveitar jogos variados e emocionantes por muitos anos, mas, como em todas as grandes experiências narrativas, usar o material pré-escrito é como você aprende e criar o seu próprio é como você tem sucesso.

O próximo capítulo é dedicado a como você, como dono deste jogo, pode criar experiências novas e emocionantes para você e seus amigos. Nele, explicaremos as habilidades e ferramentas necessárias para criar seus próprios scripts, combinando personagens de várias edições e além, para dar-lhes uma nova vida. Discutiremos maneiras alternativas de jogar para grupos menores, bem como aumentar seu Grupo de Jogadores para atingir aqueles Redemoinhos épicos de vinte Jogadores. Daremos a você uma breve visão geral de cada roteiro oficial, uma prévia do que está por vir no futuro e falaremos sobre passar o manto de Narrador para seus amigos para que você possa vivenciar o jogo de uma perspectiva totalmente nova.

A FERRAMENTA DE SCRIPT

DEPOIS QUE VOCÊ SE FAMILIARIZAR COM OS PERSONAGENS de todas as três edições do jogo base, você pode querer criar suas próprias listas de personagens. Esses são chamados de scripts.

Você tem personagens favoritos que gosta de interpretar em quase todos os jogos? Você já pensou em várias combinações de personagens que criariam situações interessantes e desafiadoras?

Você quer fazer um jogo com uma Anciã, uma Santa, uma Gêmea Maligna e uma Estalajadeira? Talvez você queira combinar Dunga e Espião? Se você tiver acesso à Internet, você pode fazer isso!

Em bloodontheclocktower.com/script, você pode criar um script a partir de qualquer combinação de personagens que você possui. Esta ferramenta também gerará uma Folha Noturna para um jogo com sua lista de

personagens personalizada, tornando mais fácil Execução.

Comparar scripts é uma maneira divertida e desafiadora de melhorar seus designs. Geralmente é uma boa ideia começar com alguns Personagens Principais que você deseja incluir e desenvolver a partir daí. Deve haver uma comunidade ativa comparando suas criações online, em nossa página bloodontheclocktower.com ou em seu grupo local do FACEBOOK ou MEETUP. Nós convidamos você a participar.

Adicionar Viajantes a um jogo personalizado é fácil. Você só precisa fazer isso normalmente. Alguns Viajantes podem não ser apropriados para se misturar com os Personagens em jogo, outros serão. Você pode escolher cinco Viajantes que se encaixem bem no seu roteiro antes do jogo começar, ou tomar uma decisão na hora.

Alguns personagens de Fábula foram criados para ajudar você a criar jogos únicos e interessantes. Criar seu próprio roteiro é uma arte e pode levar várias tentativas até encontrar algo que lhe agrade. Felizmente, você já tem alguns personagens de Fábula para ajudar a fazer seu jogo rodar sem problemas. Talvez você tenha muitos vilões no seu jogo? Ou apenas uma dúzia de personagens?

Personagens de Fábula também podem garantir que seu jogo tenha um número desconhecido de Forasteiros (permitindo que os Jogadores blefem com segurança como eles), ou adicionar desinformação extra quando necessário, ou resolver situações em que as Habilidades dos Personagens entram em conflito.

Confira o Almanaque TRAVELLERS & FABLED para obter mais informações sobre como usar Personagens de Fábulas para tornar seu jogo mais equilibrado e divertido para todos os jogadores.

Lidar com interações estranhas entre personagens é mais arte do que ciência. Ao criar seus próprios scripts, você encontrará situações realmente estranhas. Talvez você tenha um Santo Maligno? Ou acabar com dois Filósofos querendo se tornar o mesmo Personagem ao mesmo tempo? Com mais de duzentos personagens em jogo, algumas situações estranhas surgirão. Embora as regras do CLOCKTOWER tenham sido escritas com isso

em mente, às vezes você pode não ter certeza de como dois personagens se combinam. Use seu melhor palpite. Como Narrador, sua decisão é final, mas não se esqueça de informar aos Jogadores que você está tomando uma decisão. Pode não ser a melhor decisão, mas, pelo menos, será claro.

TEENSYVILLE

SE O SEU GRUPO TEM CINCO OU SEIS

JOGADORES, vocês podem jogar variações virtualmente infinitas de CLOCKTOWER tocando Teensyville. A cidade de Teensyville fica a uma curta caminhada de Ravenswood Bluff e é perfeita para grupos menores de jogadores do que o normal.

Cada enredo de Teensyville contém uma coleção diferente de personagens. Você pode usar a Ferramenta de Script para criá-los. Todos os roteiros de Teensyville são projetados para cinco ou seis jogadores e incluem apenas alguns personagens possíveis na ficha de personagem: seis habitantes da cidade, dois forasteiros, dois servos e um demônio.

Novos jogadores acharão mais fácil saber quais Personagens estão em jogo porque há menos coisas para saber. Jogadores veteranos poderão criar estratégias ainda mais porque os jogos Teensyville podem incluir personagens de qualquer edição.

Criar roteiros para Teensyville é uma ótima maneira de levar suas habilidades de contar histórias para o próximo nível. Ser criativo e descobrir quais personagens combinam de maneiras interessantes permite que você e seu grupo apimentem um pouco as coisas, especialmente depois de jogar sua bilionésima partida de TROUBLE BREWING para cinco jogadores.

Se você gostaria de hospedar jogos de Teensyville, mas prefere usar Fichas de Personagens de Teensyville prontas, você pode baixar alguns dos nossos roteiros favoritos de Teensyville

em bloodontheclocktower.com/teensyville. Cada cópia impressa vem com sua própria Ficha da Noite para o roteiro, garantindo que seus jogos Teensyville funcionem sem problemas.

FAÇA SEU GRUPO CRESCER

QUANTO MAIS MELHOR. Quanto maior for o seu grupo CLOCKTOWER, mais diversão todos terão e mais variados serão os oponentes e aliados com os quais todos poderão jogar.

Procure grupos locais nas redes sociais se precisar de mais jogadores para seus jogos ou quiser participar de jogos organizados por outros. Alguns lugares criaram grupos BLOOD ON THE CLOCKTOWER, ou grupos para jogos de dedução social em geral, no FACEBOOK ou MEETUP.COM. Esses pontos de encontro são uma ótima maneira de conhecer outros jogadores na sua área. Se ainda não houver grupos perto de você, sinta-se à vontade para criar um! Se o FACEBOOK for o diabo, há muitos sites de eventos ao vivo semelhantes que podem ser úteis para se conectar com outros jogadores. Experimente visitar nossa página bloodontheclocktower.com/play e talvez possamos indicar algumas ótimas bandas que conhecemos ao redor do mundo.

Incentive seus jogadores a contar histórias. Depois de dominar os fundamentos da função de Narrador, é hora de entrar no jogo e dominar com seu conhecimento superior! Se você incentivar os jogadores a assumirem o papel de Narrador, eles também verão o quão gratificante isso é e desejarão convidar seus amigos. Os jogadores geralmente estão ansiosos para entrar na internet e começar a criar scripts, então eles precisarão do básico para executar os jogos que criam. Eles podem descobrir lendo este livro de regras ou observando você e ajudando você a narrar por um ou dois jogos, e então pedindo que você os observe e os ajude a narrar por um ou dois jogos.

Seja um líder. O papel do Narrador geralmente tem um elemento de autoridade. Geralmente também é o Narrador quem organiza os horários e locais das brincadeiras. Os jogadores geralmente contarão com você para saber horários e datas, além de um pouco de liderança social. Trate-os bem. Ouça o que eles querem. Adapte os jogos aos seus interesses e estilos de jogo. Acima de tudo, seja acolhedor e prestativo com os novos jogadores do seu grupo. Se você só lida com veteranos, seu grupo não irá vai crescer. Se você está recebendo novos

jogadores, explique as regras para eles, ajude-os quando tiverem dúvidas e mantenha um ambiente amigável e positivo, novos jogadores trarão novos jogadores e seu grupo continuará a crescer.

Incentive os veteranos a serem gentis com os novos jogadores. Muitos jogadores veteranos entusiasmados tendem a explicar demais as coisas para novos jogadores. Muitas regras sem importância, muitas exceções de personagem e poucas dicas de estratégia tendem a confundir, não a esclarecer. Tudo o que um novo jogador precisa saber para começar a jogar é explicado na Ficha de Regras. O resto pode aprender sobre durante a partida.

Se os veteranos mantiverem as coisas simples e ajudarem os novatos, eles permanecerão. Isso também beneficia os veteranos, pois eles podem ganhar aliados úteis no jogo para garantir a vitória. Muitos jogos foram vencidos ou perdidos graças à ajuda de um veterano que conversou com os novos jogadores e os envolveu, para o bem ou para o mal.

Para novos jogadores, mantenha a simplicidade. Não os sobrecarregue com informações. Em vez de disso, dê a eles apenas o suficiente para se envolverem e se divertirem. Embora a maioria dos jogadores aprenda o básico em algum momento do primeiro jogo, muitas vezes é contraproducente explicar todas as regras e estratégias principais de uma vez, pois isso pode sobrecarregá-los.

A Ficha de Regras foi elaborada para que novos jogadores comecem a jogar com o mínimo de complicações. Todas as regras adicionais – Embriaguez, Loucura, interações estranhas entre personagens – podem ser aprendidas enquanto joga. Os veteranos provavelmente ficarão mais do que felizes em explicar como essas coisas funcionam. Veteranos podem ser uma grande ajuda para atrair novos jogadores para o jogo, mas somente se as coisas forem conduzidas no ritmo certo. Incentive-os a envolver novos jogadores, especialmente se eles estiverem mortos. Afinal... eles provavelmente estão no mesmo time.

Alguns novos jogadores subestimarão drasticamente ou entenderão mal como um personagem funciona e pedirão conselhos estratégicos. Às vezes, você notará que um novo

jogador parece completamente confuso, mas não pede sua ajuda.

Não hesite em conversar com eles em particular e dar uma mãozinha. Nunca é uma boa ideia dar a eles um único conselho estratégico, pois isso implica que essa é a única maneira de jogar com um Personagem. Em particular: você nunca quer que um Jogador sinta que “tem” que agir de uma certa maneira, ou empregar uma estratégia específica. Ou você dá a eles algumas dicas estratégicas, das quais eles podem escolher, ou deixa que eles descubram sua própria estratégia à sua maneira, mesmo que eles precisem de um pequeno empurrão na direção certa.

Por exemplo, o Criador de Corvos e a Virgem são dois Personagens que a maioria dos Jogadores iniciantes consideram fracos. O Criador de Corvos é o melhor coletor de informações em TROUBLE BREWING, mas primeiro ele precisa enganar o Demônio para atacá-lo. A Virgem, quando indicada por um Cidadão, confirma que dois Jogadores são Bons... o que é uma informação fantástica, embora ao custo de uma Morte. Em vez de dizer a um Criador de Corvos ou a uma Virgem “você deveria fazer X” ou “você deveria dizer Y”, diga-lhes exatamente por que e quão poderoso é seu Personagem, e muitas vezes eles criarão sua própria estratégia a partir desse ponto.

Dê conselhos estratégicos aos novos jogadores somente se eles realmente precisarem. Novos jogadores precisam aprender rapidamente muitas informações: como vencer, como as Execuções funcionam, como seu Personagem funciona, quais outros Personagens estão no jogo.

O que eles não precisam é que alguém lhes diga (mesmo que peçam!) que “devem fazer isso” ou “não devem fazer aquilo”. Se os jogadores sentem que devem fazer ou não fazer algo, então eles não estão tomando uma decisão independente sobre como jogar o jogo. CLOCKTOWER tem muitas estratégias interessantes que surgirão ao longo do jogo, e novos jogadores descobrirão o que fazer à medida que se familiarizarem com as regras básicas. Se você tiver que aconselhar um novo Jogador sobre o que fazer, seja simples, como dizer aos Bons Jogadores para “revelar seu Personagem, seja para o grupo ou para alguém

em quem você confia, e ouvir o que todos os outros dizem", e apenas dizer aos Jogadores Maus para "escolher um Bom Personagem para personificar" e certificar-se de que eles saibam como esse Personagem funciona, caso as pessoas lhes façam perguntas.

Para crescer, o que a maioria dos novos jogadores realmente precisa não é de bons conselhos estratégicos. Eles precisam saber que não há problema se morrerem. Eles precisam saber que são livres para dizer o que quiserem e a quem quiserem, em público ou em privado. Eles precisam sentir que são uma parte valiosa da equipe. Se essas bases forem cobertas, eles gostarão do seu jogo e voltarão para mais.

Use os viajantes. Sempre que possível, incentive os jogadores atrasados a entrar no jogo como Viajantes. Muitos jogadores vão querer apenas assistir ao jogo em andamento, pois acham que entrar em um jogo atrasado é uma gafe. Nada poderia estar mais longe da verdade. Os viajantes são alguns dos personagens mais poderosos, flexíveis e divertidos do jogo, e sua chegada equilibra o jogo em andamento. A maioria dos jogadores vai querer que os viajantes se juntem ao seu grupo, já que a maioria dos viajantes são bons! Manter essa atmosfera de "entrar a qualquer momento" tornará seus jogos mais acessíveis para todos.

1. Use as Fábulas. Esses personagens foram projetados para que você possa incluir todos os tipos de jogadores e incentivar sua participação. O Anjo ajuda novos jogadores a aproveitar seu primeiro jogo sem medo da Morte. O Revolucionário ajuda os Jogadores a participar quando eles não conseguiriam de outra forma. O budista mantém seus veteranos em silêncio enquanto novos jogadores contribuem. Se você conhece as Fábulas, seu jogo terá a reputação de ser inclusivo, e isso é algo bom.

Confira o guia de estratégia online. Para uma análise mais aprofundada da estratégia de cada personagem, visite a wiki, um compêndio de dicas, truques e conselhos compilados ao longo de anos de jogo e milhares de jogos. Você pode descobrir uma maneira original ou estranha de jogar com um Personagem específico que seu

grupo ainda não experimentou. Descubra tudo sobre isso em bloodontheclocktower.com/wiki Para acomodar jogadores cegos ou com baixa visão, há alguns recursos e links em bloodontheclocktower.com/accessibility que podem ser úteis. Embora o Personagem Revolucionário possa ser útil, ter Folhas de Personagem em Braille ou processos de jogo alternativos pode tornar as coisas ainda mais fáceis, dependendo das necessidades e capacidades do Jogador.

AS EDIÇÕES

A CAIXA BASE BLOOD ON THE CLOCK TOWER inclui três edições para você experimentar: **TROUBLE BREWING**, **BAD MOON RISING** e **SECTS & VIOLETS**. Recomendamos fortemente que você se familiarize com a narrativa do **TROUBLE BREWING** antes de passar para essas edições mais complexas.

O ALMANAQUE DE PERSONAGEM DE TROUBLE BREWING oferece muitos lembretes úteis de conceitos do jogo que o tornam uma referência útil enquanto você joga, enquanto as edições mais complicadas oferecem apenas lembretes para conceitos recém-introduzidos e interações especialmente complexas.

Mais edições estarão disponíveis em breve. Cada edição apresenta 25 personagens novos e exclusivos, projetados para criar uma experiência de jogo única, e as estratégias necessárias para a vitória variam drasticamente em cada uma delas. Algumas edições incentivam sussurros e segredos, outras abrem espaço para compartilhamento. Alguns promovem lógica pura, outros blefes malucos. Se você quiser levar seus jogos **CLOCKTOWER** para o próximo nível, visite nosso site para obter muito mais informações relacionadas em bloodontheclocktower.com

Todos os personagens incluídos nessas edições também aparecem na ferramenta de script, para que você possa misturá-los e combiná-los com outros personagens que você possui, criando os seus próprios jogos!

TROUBLE BREWING

Para novatos, TROUBLE BREWING tem um pouco de tudo. Alguns Personagens recebem informações passivamente, outros precisam agir para descobrir quem é quem, enquanto outros simplesmente querem provocar o Demônio para atacá-los. Tanto o Bem quanto o Mal podem ganhar vantagem fazendo sacrifícios oportunos. TROUBLE BREWING é uma caça ao demônio relativamente direta, mas o Mal tem uma série de truques de desinformação na manga, então os Bons Jogadores devem questionar o que eles acham que sabem se quiserem sobreviver.

Recomendado para jogadores e contadores de histórias iniciantes em BLOOD ON THE CLOCKTOWER ou jogos de dedução social.

BAD MOON RISING

Para jogadores intermediários, BAD MOON RISING é um programa sobre morte. Demônios matam várias vezes por noite e os Lacaios também entram em ação. Bons jogadores podem correr grandes riscos para obter informações confiáveis, mas podem matar acidentalmente seus amigos no processo. Felizmente, há muitas maneiras de manter os jogadores vivos muito depois da data de expiração. Entretanto, se a equipe do Bem não conseguir determinar quais Lacaios e Demônios estão em jogo, sua ruína será quase certa.

Recomendado para jogadores proativos, dedicados ao trabalho em equipe e que não têm medo de morrer.

SECTS & VIOLETS

Para jogadores intermediários, SECTS & VIOLETS é a mais louca das três edições incluídas no jogo base. O Bons personagens ganham informações incríveis todas as noites. Entretanto, a Equipe Malvada é extremamente diversa e ameaçadora, e pode causar confusão. Os personagens mudam o alinhamento. Os jogadores mudam de personagem. Até mesmo a equipe do Mal pode perder a noção de quem é quem. Esta é também a primeira vez que a Loucura aparece, causando todo tipo de confusão problemas.

Recomendado para jogadores que querem fazer coisas selvagens e inesperadas, ultrapassando os limites do que pode ser alcançado em um jogo de blefe.

GARDEN SIN

Para jogadores intermediários, GARDEN SIN é uma catástrofe de pura lógica. Todo Bom Personagem ganha alguma informação, até mesmo os Renegados. Os demônios não atacam durante a Noite, mas vencem automaticamente após um determinado número de Dias. O ritmo tranquilo permite bastante tempo para encaixar todas as peças do quebra-cabeça, mas estranhas condições lógicas e inversões de informações contraintuitivas significam que a Equipe do Bem terá que usar seu poder cerebral combinado — ou perecer.

Recomendado para pessoas de mente fria, solucionadores de quebra-cabeças e contadores de histórias que gostam de ser criativos.

THE TOMB

Para jogadores intermediários, THE TOMB é poder bruto. Os habitantes desta cidade estão entre os mais poderosos que existem... mas eles devem usar suas Habilidades com sabedoria, pois as informações são escassas. Sacrifícios do Bem são necessários para determinar quem é quem.

Recomendado para falastrões, criminosos, malfeitores e qualquer um que queira todo o poder sem nenhuma responsabilidade.

MEIA NOITE NA CASA DOS CONDENADOS

Para jogadores experientes, MEIA NOITE DOS CONDENADOS não é para os fracos de coração. Muitos Personagens ignoram as regras mais importantes ou até mesmo criam as suas próprias. Muitas armadilhas aguardam o cidadão descuidado ou o Lacaios ambicioso. Muitos personagens podem ganhar ou perder o jogo sozinhos, então blefar de forma inteligente e aventureira pode render grandes recompensas.

No entanto, descobrir exatamente quem está na sua equipe pode ser um desafio. Abandonem toda a esperança, vocês que entram aqui.

Recomendado para aqueles que se sentem confortáveis com riscos, desafios e blefes extremamente ambiciosos.

DO INICIANTE AO ESPECIALISTA

O MAIOR ESPETÁCULO DA TERRA é um coleção de cerca de cinquenta personagens extras para você adicionar aos seus jogos BLOOD ON THE CLOCKTOWER que você mesmo cria com a ferramenta Script. Diferentemente das outras edições, esta não inclui uma lista de personagens sugeridos. Muitos personagens selvagens e incomuns demais para serem incluídos em outras edições encontraram seu lugar nesta coleção.

Recomendado para jogadores que querem um pouco mais de tempero, ou para contadores de histórias que querem criar situações extremamente estranhas e desafiadoras para seus jogadores.

GLOSSÁRIO

ALIADO: Um jogador do mesmo alinhamento.

ALINHAMENTO: O time em que um jogador está atualmente. O alinhamento pode ser Bem ou mal. Se um jogador muda de alinhamento, seu personagem permanece o mesmo. Se um jogador muda de personagem, seu alinhamento permanece o mesmo. Os jogadores conhecem seu próprio alinhamento.

AMANHECER: O fim de uma Noite, pouco antes do próximo Dia começar. Personagens que agem “ao Amanhecer” agem depois de quase todos os outros Personagens.

APARECER: Um jogador que “aparece como” um personagem ou conta como aquele personagem ou alinhamento para os propósitos das regras do jogo e para as habilidades de outros jogadores. Por exemplo, se um Bom Jogador “mostra-se como Mal”, ele ainda é Bom (e vence quando o Bem vence), mas conta como Mal para Personagens que detectam o Mal. Registrar-se como um Personagem não transmite a Habilidade daquele Personagem.

BÊBADO: Um Jogador Bêbado não tem Habilidades, mas acredita que tem, e o Narrador age como se tivesse. Se sua Habilidade lhe der informações, o Narrador poderá lhe dar informações falsas. Jogadores bêbados não sabem o que é são.

BLOOD ON THE CLOCKTOWER: o melhor jogo de blefe do mundo!

BOM: O Bom Alinhamento. Os Aldeões e Forasteiros (personagens azuis) começam como bons. O bem vence se o Diabo morrer.

BOM CARÁTER: Cidadãos e Forasteiros.

CIDADÃO: Um tipo de Bom Caráter. Os aldeões têm habilidades que ajudam a equipe do Bem. Normalmente, a maioria dos personagens em jogo são moradores da cidade. A Folha do Viajante indica o número de habitantes da cidade no jogo atual.

COMECE A CONHECER: Abreviações em Fichas de Personagem e cartas. Um Personagem que “começa a saber” ganha conhecimento na Primeira Noite ou, se criado no meio do jogo, naquele momento.

CREPÚSCULO: O começo da Noite, logo após os Jogadores fecharem os olhos. Personagens que agem “ao anoitecer” agem antes quase todos eles outros personagens. As Habilidades que duram “até o anoitecer” terminam assim que os jogadores vão dormir.

DECLARAR: Declare ao grupo para que todos possam ouvir.

DEMÔNIO: Tipo de personagem que começa sendo maligno. Se o Demônio morrer, o time do Bem vence. Os demônios geralmente matam

DEMÔNIOS: O jogador que tem o personagem Demônio. Em um jogo com vários Demônios, cada Jogador Demônio Vivo conta como “o Demônio”. jogadores à noite e têm outras habilidades que prejudicam o time do Bem.

DERROTA: No final do jogo, um time será derrotado. Se um time perder, todos os jogadores naquela escalação perdem, estejam eles vivos ou mortos. O mal perde quando o Diabo morre. O Bem perde quando há apenas dois Jogadores Vivos, sem contar os Viajantes.

DESPERTAR: Um jogador que abre os olhos à noite. O Narrador acorda um Jogador dando-lhe dois toques no joelho ou no ombro, e acorda todos os jogadores dizendo “olhos abertos, todos” ao amanhecer.

DIA: A fase do jogo em que os jogadores ficam de olhos abertos, conversam entre si e votam em uma Execução. Cada dia é seguido por uma noite. Cada noite é seguida por um dia.

EDIÇÃO: Um cenário CLOCKTOWER contendo um conjunto de fichas, Fichas de Personagem e um Almanaque de Personagem. Por exemplo, **TROUBLE BREWING**. Cada edição tem um tema, uma estratégia e um tom unificados.

EM JOGO: Personagem que existe no jogo atual, Vivo ou Morto.

ENVENENADO: Um Jogador Envenenado não tem Habilidades, mas acredita que as tem, e o Narrador age como se as tivesse. Se sua Habilidade lhe der informações, o Narrador poderá lhe dar informações falsas. Jogadores envenenados não sabem que estão envenenados. (Ver Bêbado.)

EQUIPE: Todos os jogadores que compartilham uma escalação. “Sua equipe” significa “Você e todos os outros jogadores que têm o mesmo alinhamento que você”. Você”.

ESCOLHER: Esta palavra na Habilidade de um Personagem indica que seu Jogador decide algo. Se esta palavra estiver ausente, o Narrador decide.

ESTADO: Propriedade atual de um jogador. Um jogador está sempre bêbado ou sóbrio, envenenado ou saudável, vivo ou morto, bom ou mau, louco ou são.

EXECUÇÃO: A decisão do grupo de matar um jogador não – viajante durante o dia. Há um máximo de uma execução por dia, mas pode não haver nenhuma. Um Jogador indicado é Executado se receber votos iguais a pelo menos metade do número de Jogadores Ao Vivo e mais votos do que qualquer outro Jogador.

EXÍLIO: A decisão do grupo de matar um Viajante durante o Dia. Pode haver qualquer número de Exilados por Dia, até mesmo nenhum. Qualquer jogador pode apoiar um exilado, incluindo jogadores mortos, sem um marcador de votação. As habilidades não podem afetar a decisão de um Exilado de forma alguma. Embora um Exílio seja semelhante a um Voto para Execução, o processo não é um Voto, e um Exílio não é uma Execução. (Ver Votar e Execução).

FÁBULA: Um tipo de personagem para o narrador. Os personagens da fábula são neutros, escolhidos publicamente pelo Narrador e Eles geralmente tornam o jogo mais justo em situações estranhas.

FERRAMENTA DE ROTEIRO: O gerador de lista de personagens online, permitindo que você crie roteiros a partir de qualquer combinação de fichas de personagens que você possui. Use a ferramenta de script na página seguinte bloodontheclocktower.com/roteiro

FICHAS DE INFORMAÇÕES: Fichas retangulares que fornecem informações e às vezes são mostradas aos jogadores à noite. Por exemplo, a ficha informativa **ESTE É O DIABO**.

FICHAS DE PERSONAGEM: A ficha grande e redonda que cada jogador recebe no início do jogo e que indica seu personagem. Os jogadores não podem ver as fichas de personagem uns dos outros.

FICHAS DE LEMBRETE: Pequenas fichas que ajudam o Narrador a lembrar de todos os tipos de coisas. Os Fichas de Lembrete são específicos para um Personagem em particular.

FICHAS DE VIDA: Essas fichas são colocadas na Praça da Cidade, correspondendo às posições dos Jogadores, e mostram quais Jogadores estão Vivos ou Mortos. O lado claro mostra que o Jogador está Vivo, e o lado escuro mostra que o Jogador está Morto.

FICHAS DE VOTAÇÃO: A ficha redonda que é colocada na Ficha de Vida de um Jogador quando ele morre. Quando um Jogador Morto vota, ele remove sua ficha de voto e não pode votar pelo resto do jogo.

FICHAS NOTURNAS: Fichas que o Narrador coloca ao lado da Folha Noturna para indicar quais Personagens podem precisar agir nesta Noite. As Fichas Noturnas necessárias são indicados pelas Folhas nos lados esquerdo e direito de cada Folha Noturna.

FICHA DE PERSONAGEM: Folhas de papel laminado que listam todos os personagens possíveis e suas habilidades para a edição escolhida.

FOLHA DE CONFIGURAÇÃO: Folha que detalha o que o Narrador deve fazer antes de iniciar um jogo.

FICHA DE REGRAS: Folha que é lida em voz alta no início do jogo para que novos jogadores possam aprender as regras importantes. Novos jogadores podem ler a ficha em particular, se desejarem.

FICHA DO VIAJANTE: A folha colocada sob a Praça da Cidade. Indica quantos habitantes da cidade, forasteiros e lacaios existem no jogo atual e quais são as habilidades dos viajantes.

FOLHA: Os pequenos símbolos coloridos em muitas fichas de Personagem que ajudam o Narrador a conduzir o jogo. As folhas verdes no topo mostram o número de fichas de lembrete que precisam ser adicionadas ao Grimório. Uma Folha verde à esquerda indica que o Personagem precisa de um marcador de Noite na Primeira Noite. Uma Folha verde à direita indica que o Personagem precisa de uma ficha de Noite nas noites restantes. Uma flor laranja significa que a configuração do personagem é diferente do normal neste jogo.

FOLHA NOTURNA: Esta é a ficha que o Narrador usa para saber quais Personagens agem e em que ordem durante a Noite. A ficha da Noite tem um lado para uso na Primeira Noite e outro lado para uso no resto da Noite.

FORASTEIRO: Tipo de personagem que começa como Bom. Os forasteiros têm habilidades que não ajudam a equipe do Bem. A Folha de Viajante indica quantos Forasteiros estão no jogo atual.

GRIMÓRIO: Caixa que contém as peças da TORRE DO RELÓGIO, mantida e atualizada pelo Narrador. Os jogadores não podem olhar dentro do Grimório. O Grimório mostra os estados reais de todos os personagens, como quem está vivo ou morto, quem está envenenado, quem age à noite, etc

HABILIDADE: Poder ou penalidade especial de um personagem, impresso em sua ficha de personagem, na Ficha de Personagem e no Almanaque de Personagem da edição escolhida. O texto final da Habilidade é impresso na Ficha de Personagem, e o Almanaque do Personagem é usado como guia. Personagens não têm habilidades quando estão mortos, bêbados ou envenenados.

INFORMAÇÕES DO DEMÔNIO: Abreviação na Folha da Noite que representa as informações que o Demônio recebe na Primeira

Noite, se houver sete ou mais Jogadores. O Demônio sabe quais Jogadores são Lacaios e vê três Personagens Bons que não estão em jogo para ajudá-lo a blefar.

INFORMAÇÕES DOS LACAIOS: Abreviação na Folha Noturna que representa as informações que os Lacaios recebem na Primeira Noite se houver sete ou mais jogadores. Os Lacaios sabem quais outros Jogadores são Lacaios e qual Jogador é o Demônio.

INFORMAÇÕES FALSAS: Informações falsas, como uma declaração, gesto ou ficha de personagem que não são verdadeiras. O Narrador pode dar informações falsas quando um Personagem estiver personificando um Personagem ou Alinhamento diferente, ou quando um Jogador estiver Bêbado ou Envenenado. (Veja Informações Verdadeiras).

INFORMAÇÕES VERDADEIRAS: Informações verdadeiras, como uma declaração verdadeira, um gesto ou um símbolo de personagem. O Narrador deve sempre dar informações verdadeiras sobre as regras. (Veja Informações Falsas).

INSANIDADE: Um jogador que está "Insano" por alguma coisa tenta convencer o grupo de que algo é verdade. Se o Narrador acreditar que um Jogador não tentou convencer o grupo do motivo pelo qual ele foi considerado insano, ele pode aplicar uma penalidade ao personagem. Alguns Jogadores são instruídos a não Ficar Insanos com alguma coisa: se o Narrador acreditar que um Jogador tentou convencer o grupo disso, uma penalidade pode ser aplicada.

JOGADOR: Qualquer pessoa que tenha um Personagem em jogo, não incluindo o Narrador.

LACAIO: Um tipo de personagem que começa mal. Os Lacaios têm habilidades que ajudam a equipe do Mal. Geralmente há de um a três Lacaios por jogo. A Folha do Viajante indica o número de Lacaios no jogo atual.

MAL: O alinhamento maligno. Lacaios e Demônios (Personagens Vermelhos) começam como Malignos. O Mal vence quando há apenas dois Jogadores Vivos, sem contar os Viajantes.

MANHÃ: A Fase Diurna e a Fase Noturna que seguem a Fase Noturna atual.

MORTO: Um jogador que não está vivo. Jogadores mortos só podem votar mais uma vez

durante o jogo. Quando um Jogador morre, sua Ficha de Vida é virado e ele ganha um Ficha de voto, ganha uma Mortalha no Grimório, perde imediatamente sua Habilidade e quaisquer efeitos remanescentes de sua Habilidade terminam imediatamente.

NARRADOR: A pessoa que comanda o jogo. O Narrador fica com o Grimório, segue as regras do jogo e toma a decisão final sobre o que acontece quando uma situação precisa ser resolvida.

NÃO ESTÁ EM JOGO: Um personagem que não existe no jogo atual, mas está na Ficha de Personagem.

NOITE: Fase do jogo em que os Jogadores fecham os olhos e certos Personagens acordam para agir ou receber informações. O jogo começa com a Fase Noturna. Cada dia é seguido por uma noite. Cada noite é seguida por uma Dia.

NOMEAÇÃO: O ato de declarar um voto de grupo para executar um Jogador, que é reconhecido pelo Narrador. Cada Jogador pode nomear uma vez por Dia, e cada Jogador pode ser nomeado uma vez por Dia. Apenas Jogadores Vivos podem nomear.

PENSANDO: Um Jogador que pensa que é um Personagem diferente recebe uma ficha de Personagem que não corresponde ao seu verdadeiro Personagem no Grimório. O Narrador finge para o Jogador que ele é um Personagem falso.

PERSONAGEM: O papel que um Jogador desempenha, como o Mordomo, conforme aparece na Ficha de Personagem e no Almanaque do Personagem da edição escolhida. Os personagens podem ou não estar em jogo.

PRESTES A MORRER: O Jogador que tem votos suficientes para ser Executado e mais votos do que qualquer outro Jogador naquele momento.

PERSONAGEM MALIGNO: Lacaio e Demônios. **PRAÇA DA CIDADE:** O quadro roxo, localizado no centro do círculo de assentos. A Praça do

A cidade tem os marcadores de Vida e Voto dos Jogadores, e a Folha do Viajante embaixo.

PODE: Abreviação de fichas de personagem e fichas. Algo que “pode” acontecer significa que o Narrador decide se acontece ou não.

PRIMEIRA NOITE: A Fase Noturna que inicia o jogo. Alguns personagens atuam apenas durante a Primeira Noite. Alguns personagens se apresentam todas as noites, exceto a primeira. Os jogadores podem falar sobre seus personagens somente após a primeira noite.

PRIVADO: Qualquer coisa sussurrada entre dois Jogadores, ou entre um Jogador e o Narrador, de forma que os outros Jogadores não possam ouvir.

PÚBLICO: Qualquer coisa dita ou feita de modo que a maioria dos Jogadores, assim como o Narrador, saibam que aconteceu.

RESSUSCITADO / REGURGITADO / RENASCIDO: Um jogador

Homem morto voltando à vida. Quando isso acontece, o Jogador recupera sua Habilidade, mesmo que tenha sido usada uma Habilidade “uma vez por jogo”. Se esta habilidade funcionar apenas na primeira noite, ela funcionará nesta Noite.

ROTEIRO: Uma coleção de personagens, criada por meio da ferramenta Script, que pode ser impressa para criar fichas de personagens.

SAUDÁVEL: Não Envenenado.

SÓBRIO: Não Bêbado.

SUDÁRIO: O símbolo em forma de faixa preta usado no Grimório para indicar que um Jogador está Morto.

TIPO: Uma classe de personagem: Cidadão, Forasteiro, Lacaio, Demônio, Viajante ou Fábula.

TODAS AS NOITES: Fase Todas as Noites.

TODAS AS NOITES*: Abreviação nas Fichas de Personagem e fichas que significa “Todas as Fases Noturnas, exceto a primeira Fase Noturna”.

UMA VEZ POR JOGO: Uma habilidade que só pode ser usada uma vez. Se um Jogador usar esta Habilidade, mesmo que esteja Bêbado ou Envenenado, ele não poderá usá-la novamente. Se um jogador morrer sem usar sua habilidade uma vez por jogo, ele a perde.

VIAJANTE: Um tipo de personagem para jogadores que chegam tarde ou planejam sair mais cedo. O Jogador escolhe seu Personagem, e o Narrador escolhe seu Alinhamento. Os viajantes têm grande poder, mas podem ser exilados pelo grupo.

VIVO: Um jogador que não morreu. Jogadores ao vivo têm sua habilidade, podem votar quantas vezes quiserem e podem indicar jogadores. Enquanto houver três ou mais jogadores vivos, o jogo continua.

VIZINHOS: Os dois jogadores sentados em um assento no sentido horário e anti-horário do jogador em questão. Por exemplo, " Vizinhos Vivos " são os Jogadores Vivos mais próximos, um no sentido horário e um no sentido anti-horário, e " Vizinhos da Cidade" são os Cidadãos mais próximos, um no sentido horário e um no sentido anti-horário.

VIZINHOS VIVOS: Os dois Jogadores Vivos sentados mais próximos – um no sentido horário e um no sentido anti-horário – do Jogador em questão, sem incluir nenhum Jogador Morto sentado entre eles.

VITÓRIA: No final do jogo, um time vencerá. Se um time vencer, todos os jogadores naquela escalação vencem, estejam eles vivos ou mortos. O bem vence quando o Diabo morre. O mal vence quando há apenas dois jogadores vivos, sem contar o Viajantes.