

*Облака сгущаются над Рейвенсвуд Блафф,
накрывая сонный городок и его суеверных
обитателей мрачной тенью. Выстиранное белье
колышется на веревках, натянутых между
домиками. Трубы выкашливают из себя клубы
дыма в воздух. Необыкновенные ароматы, будто
из ведьминого котла, проникают сквозь оконные
рамы и под дверьми. Необычно теплый осенний
ветерок гуляет по увитым виноградом стенам и
зловеще шепчет тем, кто отважился пройтись
по пустынным улицам.*

*Матери в тревоге зовут своих детей по домам,
когда за горизонтом раздаются раскаты грома.
Однако если прислушаться повнимательнее, то
можно услышать странные звуки, доносящиеся
из соседнего леса. Под бдительным взором
огромного монастыря силуэты людей мечутся
от двери к двери.*

Те, кто понимают знаки, знают, что это ...



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

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

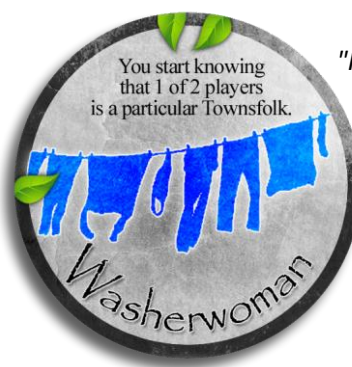
Играя в *Trouble Brewing*...

Хорошим игрокам придется выяснять, кто добрый, а кто злой, используя логику и интуицию. Некоторые игроки, возможно, захотят сразу рассказать, кто они, и поделиться информацией (например, Повар и Сыщик), а другие солгут о своей личности, чтобы Черт - Демон в этом сценарии - не напал на них (например, Гробовщик и Гадалка). Некоторые могут лгать о том, кто они такие, чтобы Черт напал на них (например, Смотритель Воронов и Солдат)!

Другие хорошие персонажи получают информацию, *делая* что-то и наблюдая за результатом. Пожертвовать своей жизнью, номинировав Девственницу, попытаться убить Черта как Истребитель и посмотреть, что из этого выйдет, или намеренно убивать хороших игроков, чтобы Гробовщик мог подтвердить, кем они были - все это способы пожертвовать жизнью и способностью, чтобы получить информацию и достичь победы.

Злые игроки должны выдавать себя за хороших персонажей и делать это умело, сообщая ложную информацию, чтобы запутать добрую команду, если это необходимо. Имея только достоверную информацию, добрая команда вскоре выяснит, кто является злом. Но если в воздухе витает хоть немного правдоподобной лжи, у зла есть шанс. Отравитель и Шпион, если они будут осторожны, могут внести большую путаницу в ряды доброй команды, тайно используя свои способности. Злу также придется решать, когда идти на жертвы. Убьет ли Блудница Черта, чтобы спасти свою команду? Убьет ли Черт себя, чтобы сделать Демоном более надежного игрока? Проголосует ли команда зла за казнь подозреваемого Приспешника, чтобы выглядеть порядочными горожанами?

Многие другие подсказки и советы по стратегии можно найти на сайте BloodOnTheClocktower.com/wiki



"Пятна крови на пиджаке? Нет.

Это кулинарный херес.

Как небрежно".

Прачка узнает, что определенный Горожанин находится в игре, но не знает, кто им играет.

- В первую ночь Прачка просыпается, видит двух игроков и узнает роль одного из них.
- Она узнает это только один раз за игру.

Примеры

Эвин - Повар, а Эми - Смотритель Воронов. Прачка узнает, что либо Эвин, либо Эми - Повар.

Джулиан - Бес, а Алекс - Девственница. Прачка узнает, что либо Джулиан, либо Алекс - Девственница.

Марианна - Шпион, а Сара - Блудница. Прачка узнает, что одна из них - Смотритель Воронов. Здесь Шпион опознается как горожанин - в данном случае Смотритель Воронов.

Как играть

Во время подготовки первой ночи положите жетон напоминания "Горожанин" Прачки рядом с любым жетоном персонажа Горожанина, а жетон напоминания "Ложный след" Прачки рядом с любым другим жетоном персонажа.

Во время первой ночи разбудите Прачку и укажите на игроков с пометками "Горожанин" и "Ложный след". Покажите жетон персонажа с пометкой "Горожанин" Прачке. Усыпите Прачку. Уберите жетоны напоминания Прачки, когда вам будет удобно.



"Конечно, мадам, обычно вы можете взять Кодекс Малификариум из хранилища библиотеки. Однако, похоже, вы не являетесь членом библиотеки".



"Прекрасный вечер для прогулки, не находите, господин Морозов? Или лучше сказать... БАРОН Морозов?".

Библиотекарь узнает, что конкретный Изгой находится в игре, но не знает, кто им играет.

- В первую ночь Библиотекарь узнает, что один из двух игроков является конкретным Изгоем.
- Он узнает это только один раз за игру.
- Пьяница - Изгой. Если Библиотекарь узнает, что один из двух игроков - Пьяница, он не узнает персонажа, за которого Пьяница себя принимает.

Примеры

Бен - Святой, а Льюис - Барон. Библиотекарь узнает, что либо Бен, либо Льюис - Святой.

Рассказчик решает, что Затворник определяется как Приспешник, а не как Изгой. Других Изгоев в игре нет. Библиотекарь увидит "0".

Абдалла - Пьяница, который думает, что он Монах, а Даг - Гробовщик. Библиотекарь узнает, что либо Абдалла, либо Даг - Пьяница. Пьяница - настоящая роль Абдаллы, хотя он считает себя Монахом.

Как играть

Во время подготовки первой ночи положите жетон напоминания Библиотекаря "Изгой" рядом с любым жетоном Изгоя, а жетон напоминания Библиотекаря "Ложный след" положите рядом с любым другим жетоном персонажа.

Во время первой ночи разбудите Библиотекаря и укажите на игроков с метками "Изгой" и "Ложный след". Покажите жетон персонажа с меткой "Изгой" Библиотекарю. Усыпите Библиотекаря. Уберите жетоны напоминания Библиотекаря, когда вам будет удобно.

Сыщик узнает, что конкретный Приспешник находится в игре, но не знает, кто им играет.

- Во время первой ночи Сыщик узнает, что один из двух игроков является конкретным Приспешником.
- Он узнает это только один раз за игру.

Примеры

Эми - Барон, а Джулиан - Мэр. Следователь узнает, что либо Эми, либо Джулиан - Барон.

Лахлан - Шпион, а Льюис - Отравитель. Следователь узнает, что либо Лахлан, либо Льюис - Шпион.

Эвин - Затворник, а Марианна - Черт. Следователь узнает, что либо Эвин, либо Марианна - Отравитель. Здесь Затворник определяется как Приспешник - в данном случае Отравитель.

Как играть

Во время подготовки первой ночи положите жетон напоминания Следователя "Приспешник" рядом с любым жетоном Приспешника, а жетон напоминания Следователя "Ложный след" положите рядом с любым другим жетоном персонажа.

Во время первой ночи разбудите Следователя и укажите на игроков с метками "Приспешник" и "Ложный след". Покажите жетон персонажа с пометкой "Приспешник" Следователю. Усыпите Следователя. Уберите жетоны напоминания Следователя, когда вам будет удобно.



"Бронирование на этот вечер кажется странным. Никогда прежде миссис Мейвезер не составляла компанию этому мерзавцу с Хадсон-Лейн. Но сегодня у них заказан столик на двоих. Странно".



"Мурашки по коже. Что-то здесь не так. Я чувствую это".

Повар узнает, сидят ли злые игроки рядом друг с другом.

- В первую ночь Повар узнает, сколько всего пар злых игроков в игре. Пара - это два игрока, но один игрок может быть частью двух пар. Таким образом, два игрока, сидящие рядом друг с другом, - это одна пара. Три игрока, сидящие рядом друг с другом, - это две пары. Четыре игрока, сидящие рядом - три пары. И так далее.
- Повар выявляет злых Путников, так же как и персонажей других типов, но только если эти Путники присоединились к игре до действий Повара.

Примеры

Злые игроки не сидят рядом друг с другом. Повар увидит "0".

Черт сидит рядом с Бароном. Напротив них Отравитель сидит рядом с Блудницей. Повар увидит "2".

Злой Козел Отпущения сидит между Чертом и Блудницей. Напротив них Отравитель и Барон сидят рядом друг с другом. Повар увидит "3".

Затворник сидит между Чертом и Отравителем. Повар увидит "1". Здесь Затворник определяется как злой для пары Черт-Затворник, но как добрый для пары Отравитель-Затворник.

Как играть

В первую ночь разбудите Повара. Покажите ему пальцами (0, 1, 2 и т.д.), количество пар сидящих рядом злых игроков. Усыпите Повара.

Эмпат постоянно узнает, являются ли его соседи злыми.

- Эмпат узнает сколько у него злых соседей, а не *кто* из них злой.
- Эмпат не распознает мертвых игроков. Поэтому, если Эмпат сидит рядом с мертвым игроком, он не получит информацию об этом мертвом игроке. Вместо этого он получит информацию о ближайшем живом игроке в этом направлении.
- Эмпат действует после Демона, поэтому если Демон убьет одного из живых соседей Эмпата, Эмпат не узнает о мертвом игроке. Информация Эмпата точнее на рассвете, а не на закате.

Примеры

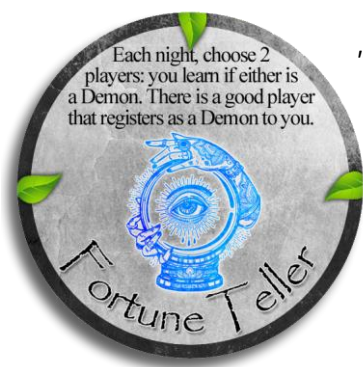
Соседи Эмпата - два добрых игрока: Солдат и Монах. Эмпат увидит "0".

На следующий день Солдата казнят. Той же ночью Монах убит Чертом. Теперь Эмпат определяет живых игроков, сидящих рядом с Солдатом и Монахом, - Библиотекаря и злого Стрелка. Эмпат теперь увидит "1".

Позже, ночью, в живых осталось только три игрока: Эмпат, Бес и Барон. Независимо от того, кто где сидит, Эмпат увидит "2".

Как играть

Каждую ночь будите Эмпата. Покажите ему пальцами (0, 1 или 2), количество злых игроков, находящихся по соседству. Усыпите эмпата.



"Я чувствую великое зло в твоей душе! Но... возможно, это просто твой парфюм. У меня аллергия на бузину".



"Хммм... что у нас здесь? Левый сапог сношен до пят, за голенищем кремневая стружка. Это одежда военного".

Гадалка может определить, кто является Демоном, но иногда считает Демоном добрых игроков.

- Каждую ночь Гадалка выбирает двух игроков и узнает, является ли один из них Демоном. Она не узнает, кто именно из них Демон. Если ни один из них не является Демоном, она узнает об этом.
- К сожалению, один из игроков, является для Гадалки Ложным Демоном, который в случае выбора будет определяться как Демон. Ложный Демон - это один и тот же игрок на протяжении всей игры. Этим игроком может быть любой добрый игрок, даже сама Гадалка, и Гадалка не знает, кто это.
- Гадалка может выбрать любых двух игроков - живых или мертвых, или даже себя. Если она выбирает мертвого Демона, то все равно получает утвердительный ответ.

Примеры

Гадалка выбирает Мэра и Гробовщника и увидит "нет".

Гадалка выбирает Черта и Эмпата и увидит "да".

Гадалка выбирает живого Черта и мертвого Черта и увидит "да".

Гадалка выбирает себя и Святого, который является Ложным Демоном. Гадалка увидит "да".

Как играть

Во время подготовки первой ночи положите жетон напоминания "Ложный Демон" Гадалки на любой жетон доброго персонажа, отметив этого игрока как Ложного Демона.

Каждую ночь будите Гадалку. Гадалка указывает на любых двух игроков. Если выбранный игрок - Демон или Ложный Демон, утвердительно кивните "да". В противном случае покачайте головой "нет". Усыпите Гадалку.

В играх с небольшим количеством игроков иногда рекомендуется сделать саму Гадалку Ложным Демоном, чтобы она получала больше информации.

Гробовщик узнает, кто из персонажей был казнен сегодня.

- Игрок должен умереть от казни, чтобы Гробовщик узнал, кто он такой. Смерти в течение дня по другим причинам, таким как выбор Стрелком игрока для убийства или изгнание Путника, не считаются.
- Гробовщик просыпается каждую ночь, кроме первой, так как казней еще не было.
- Если сегодня никто не умер, Гробовщик ничего не узнает. Рассказчик либо не будит его ночью, либо будит, но не показывает жетон.
- Если Пьяницу казнят, Гробовщик увидит жетон персонажа Пьяницы, а не жетон Горожанина, которым считал себя Пьяница.

Примеры

Сегодня казнят Мэра. Этой ночью Гробовщику показывают жетон Мэра.

Пьяница, который считает себя Девственницей, сегодня казнен. Гробовщик получает жетон Пьяницы, потому что Гробовщик узнает настоящую роль игрока, а не ту, о которой игрок думает.

Шпион казнен. Двое Путников изгнаны. Этой ночью Гробовщику показывают жетон Дворецкого, потому что Шпион регистрируется как Дворецкий, и потому что изгнание не является казнью.

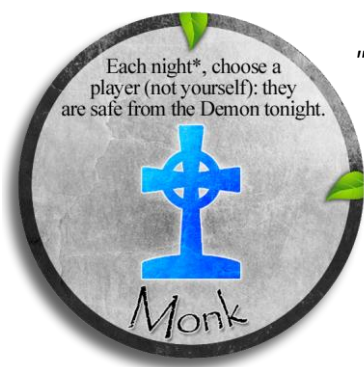
Сегодня никто не был казнен. Этой ночью Гробовщик не просыпается.

Как играть

Если игрок умирает от казни, положите жетон напоминания "Умер сегодня" Гробовщика рядом с жетоном умершего игрока.

Каждую ночь, кроме первой, если какой-либо игрок сегодня умер от казни, разбудите Гробовщика. Покажите ему жетон персонажа с отметкой "Умер сегодня". Усыпите Гробовщика. Уберите его жетон напоминания, когда вам будет удобно.

В Trouble Brewing в день может быть только одна казнь, и каждая казнь приводит к смерти игрока. В других изданиях может быть более одной казни в день (в этом случае Рассказчик выбирает, какого персонажа показать Гробовщику) или казнь не приводит к смерти (в этом случае Гробовщик ничего не узнает).



"Сегодня ночью бушуют злые и гибельные ветра. Пойдем, брат мой, укроемся в монастыре, пока бушует буря. Клянусь словом или жизнью, ты будешь в безопасности".



"Мои птицы отомстят за меня! Летите! Летите, мои милые и послушные птички! В поместье и за реку! В переулки и дома! Летите!"

Монах защищает других от Демона.

- Каждую ночь, кроме первой, Монах может защитить любого игрока, кроме себя.
- Если Демон атакует игрока, который был защищен Монахом, то этот игрок не умирает. Демон не сможет напасть на другого игрока - сегодня ночью просто не будет смерти.
- Монах не защищает от того, что Демон номинирует кого-то на казнь.

Примеры

Монах защищает Гадалку. Черт нападает на Гадалку. Сегодня никто не умирает.

Монах защищает Мэра и Черт атакует Мэра. Способность Мэра "другой игрок умирает" не срабатывает, потому что Мэр защищен от Черта. Сегодня никто не умрет.

Монах защищает Черта. Черт решает убить себя сегодня ночью, но ничего не происходит. Черт остается в живых, и новый Черт не появится.

Как играть

Каждую ночь, кроме первой, будите Монаха. Монах указывает на любого игрока, кроме себя. (Если Монах указывает на себя, покачайте головой и попросите его указать на другого игрока). Усыпите Монаха. Положите жетон напоминания Монаха "Защищен" рядом с жетоном персонажа выбранного игрока.

Если Демон атакует игрока, помеченного жетоном "Защищен", этот игрок остается в живых. (Не помечайте его жетоном напоминания Демона "Умирает" и не добавляйте саван, как вы обычно делаете). На рассвете объявите, что ночью никто не умер. (Не говорите почему.)

На рассвете уберите жетон напоминания "Защищен".

В других сценариях Демоны могут обладать и другими способностями, кроме убийства. Защита Монаха также предотвращает все другие негативные эффекты способности Демона, такие как отравление или превращение защищаемого игрока в злого.

Смотритель Воронов, если умирает ночью, узнает роль любого игрока.

- Смотритель Воронов просыпается в ночь своей смерти и сразу же выбирает игрока.
- Смотритель Воронов может выбрать мертвого игрока, если пожелает.

Примеры

Смотритель Воронов убит Чертом, проснувшись, он выбирает игрока. После некоторого раздумья он выбирает Бена. Бен - Эмпат, и Смотритель Воронов узнает об этом.

Черт нападает на Мэра. Мэр не умирает, но вместо него умирает Смотритель Воронов, из-за способности Мэра. Смотритель Воронов просыпается и выбирает Дага, который является мертвым Затворником. Смотритель Воронов узнает, что Даг - Блудница, поскольку Затворник опознается как Приспешник.

Как играть

Если Смотритель Воронов умер сегодня ночью, разбудите его. Он указывает на любого игрока. Покажите ему жетон персонажа выбранного игрока. Усыпите Смотрителя Воронов.

Мы советуем вам запретить игрокам говорить о том, что они делают ночью.



"Я непорочна. Пусть те, кто очерняет, падут вместо меня. Моя репутация не будет запятнана вашими грязными обвинениями".



"Умри."

Девственница защищена от казни... возможно. Игроки, номинирующие Девственницу, обычно умирают.

- Если Горожанин номинирует Девственницу, его немедленно казнят. Так как в день может быть только одна казнь, процесс номинаций немедленно заканчивается, даже если кто-то из игроков должен был скоро умереть.
- Благодаря способности Девственницы казнят только горожан. Если Путник, Приспешник или Демон номинирует Девственницу, ничего не происходит, и голосование продолжается.
- Способность Девственницы сильна тем, что если Горожанин номинирует ее и умирает, то оба персонажа почти наверняка являются Горожанами.
- После первой номинации Девственница теряет свою способность, даже если номинировавший не умер, и даже если Девственница была отравлена или пьяна.

Примеры

Прачка номинирует Девственницу. Прачка умирает, и голосование заканчивается.

Пьяница, который считает себя Поваром, номинирует Девственницу. Пьяница остается в живых, а Девственница теряет свою способность, потому что Пьяница - Изгой, а не Горожанин. Теперь игроки могут проголосовать за то, казнить ли Девственницу или нет.

Мертвый игрок номинирует Девственницу. Однако мертвые не могут номинировать. Рассказчик объявляет, что эта номинация не засчитывается. Девственница не теряет своих способностей.

Как играть

Если первым игроком, номинировавшим Девственницу, является Горожанин, немедленно объявите, что номинировавший игрок казнен. Этот игрок **умирает** - наложите саван на его жетон персонажа в Гримуаре.

Девственница теряет свою способность - положите жетон напоминания "Нет Способности" рядом с жетоном Девственницы. Завершите процесс номинаций и перейдите к ночной фазе. (*Сегодня больше никто не может быть казнен*).

Если первый игрок, который когда-либо номинировал Девственницу, не является Горожанином, продолжайте голосование в обычном режиме. **Девственница теряет свою способность** - положите жетон напоминания "Нет способности" Девственницы на ее жетон.

Истребитель может убить демона, угадав, кто это.

- Истребитель может использовать свою способность в любое время в течение дня и должен объявить всем, когда он ее использует. Если Истребитель выбирает Демона, Демон немедленно умирает. В противном случае ничего не происходит.
- Игроки не узнают роль умершего игрока. В конце концов, это мог быть Затворник!
- Истребитель, использовавший свою способность, будучи отравленным или пьяным, не может использовать ее снова.
- Истребитель предпочтет выбрать живого игрока. Даже если Истребитель выберет мертвого Черта, ничего не произойдет, потому что мертвый игрок не может умереть снова.
- Игроки могут говорить все, что хотят, в любое время, поэтому игрок, притворяющийся Истребителем, может притвориться, что использует способность.

Примеры

Истребитель выбирает Черта. Черт умирает, и добро побеждает!

Истребитель выбирает Затворника. Тот умирает, но игра продолжается, потому что Затворник опознавался как Черт.

Черт блефует как Истребитель. Он заявляет, что использует свою способность Истребителя на Блуднице. Ничего не происходит.

Как играть

В течение дня Истребитель может объявить, что он хочет использовать свою способность. В этом случае он указывает на любого игрока. Если выбранный игрок - живой Демон, объявите, что тот **умирает** - наложите саван на его жетон персонажа в Гримуаре. Если выбранный игрок не является живым Демоном, скажите: "Ничего не происходит".

В любом случае, **Истребитель теряет свою способность** - положите жетон напоминания "Нет Способности" рядом с жетоном Истребителя.

Если игрок блефует в роли Истребителя и заявляет, что хочет использовать свою способность, ведите себя так, как будто он действительно Истребитель - дайте время на обсуждение, позвольте ему принять решение и ведите себя так, будто вы возитесь с жетонами в своем Гримуаре, а затем скажите: "Ничего не происходит".

Когда Истребитель объявляет, что хочет использовать свою способность, дайте группе пару минут на обсуждение того, кого должен выбрать Истребитель. Это позволит группе почувствовать ответственность за победу (или поражение!), но окончательный выбор всегда остается за Истребителем.



"Как Давид сказал Голиафу, как Тесей сказал Минотавру, как Арджуна сказал Бхагадатте... Нет".



"Мы должны отбросить наши разногласия и прекратить эти бессмысленные убийства. В конце концов, мы все налогоплательщики. Ну, большинство из нас".

Солдат не может быть убит Демоном.

- Солдат не может умереть от способности Демона. Поэтому, если Черт нападет на Солдата ночью, ничего не произойдет. Никто не умрет. Черт не сможет выбрать другого игрока, чтобы напасть на него.
- Солдат все еще может умереть от казни, даже если его номинировал Демон. Солдат защищен от способности Демона убивать, а не от действий Демона-игрока.

Примеры

Черт нападает на Солдата. Солдат не умирает, поэтому в эту ночь никто не умирает.

Отравитель травит Солдата, затем Черт атакует Солдата. Солдат умирает, потому что у него нет способности, пока он отравлен.

Черт нападает на Мэра. Рассказчик выбирает, что вместо него умрет Солдат. Однако, поскольку Солдат не может быть убит Демоном, в эту ночь никто не умирает.

Как играть

В течение ночи, если Демон нападает на Солдата, Солдат остается в живых. *(На рассвете объявите, что ночью никто не умер).*

В других сценариях Демоны могут обладать и другими способностями, кроме убийства. Солдат также защищен от всех других негативных эффектов способности демона, таких как отравление или превращение Солдата в злого.

Мэр может победить мирно в последний день.

- Чтобы выжить, Мэр иногда "случайно" убивает кого-то другого. Если на Мэра напали и он должен был умереть, Рассказчик может решить, что умрет другой игрок. Ночью никто не узнает, как он умер, только то, что он умер.
- Если в конце дня в живых остаются только три игрока, и в этот день не было казней, то игра заканчивается, и побеждает добро.
- Путники считаются игроками, поэтому для победы Мэра, сначала должны быть изгнаны. Помните, что изгнание - это не казнь.
- Сказочники не считаются игроками для победы Мэра, так как Рассказчик не является игроком.
- Если Демон атакует Мэра, а Рассказчик вместо этого выбирает мертвого игрока, Солдата или игрока под защитой Монаха, то сегодня ночью никто не умирает.

Примеры

Черт нападает на Мэра. Рассказчик решает, что вместо него умрет Смотритель Воронов. На следующий день в живых остаются три игрока. Кандидатов на казнь нет. Добро побеждает.

В живых остаются пять игроков, включая двух Путников. Оба Путника изгнаны, а голоса за оставшихся игроков равны. Поскольку ничья означает, что никто из игроков не будет казнен, побеждает добро.

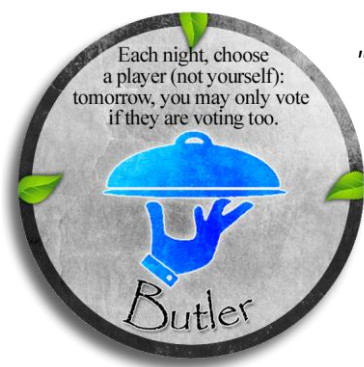
Как играть

В течение ночи, если Мэр должен умереть, вы выбираете, умрет ли Мэр на самом деле, или вместо него **умрет** другой персонаж - положите жетон напоминания Демона "Мертв" на жетон этого персонажа вместо Мэра, и наложите саван. На рассвете объявите, что игрок с пометкой "Мертв" умер ночью. *(Не говорите, как он умер).*

На закате, если в живых осталось ровно три игрока и ни один из них не был казнен сегодня, объявите, что игра заканчивается и побеждает добро.

Мы рекомендуем вам оставить Мэра в живых до последнего дня, поскольку так будет интереснее для игроков. В редких случаях, если в начале игры большинство игроков убеждены, что Мэр - это Мэр, позвольте ему умереть, чтобы у зла был шанс на победу.

В Trouble Brewing формулировка Мэра "ваша команда побеждает" всегда будет означать "добро побеждает", потому что Мэр всегда добрый. В других сценариях если Мэр злой, это значит "побеждает зло".



"Да, сэр...
Нет, сэр...
Конечно, сэр."



"Я всего лишь *ик* люблю выпить,
моя дорогая. Признаться, мне
тяжело *ик* общаться
с людьми".

Дворецкий может голосовать только когда голосует его Хозяин.

- Каждую ночь Дворецкий выбирает игрока, который будет его Хозяином. Это может быть тот же игрок, что и прошлой ночью, или другой.
- Если Хозяин поднял руку для голосования, или если голос Хозяина уже подсчитан, Дворецкий может поднять руку для голосования.
- Если Мастер опустил руку, показывая, что он не голосует, или до подсчета его голоса, Дворецкий тоже должен опустить руку.
- В обязанности Рассказчика не входит контроль за Дворецким. Он сам отвечает за свое голосование. Умышленный обман, считается жульничеством.
- Поскольку на изгоняемых не влияют способности, Дворецкий может свободно голосовать за изгнание.
- Мертвые игроки могут голосовать, только если у них есть жетон голоса. Если Дворецкий выбирает мертвого игрока в качестве своего хозяина, это правило остается в силе.
- Дворецкий не обязан голосовать.
- Голос Дворецкого может быть подсчитан до или после голоса его Хозяина. Место в кругу не имеет значения.

Примеры

Дворецкий выбирает Абдаллу своим Хозяином. Завтра, если Абдалла поднимет руку, чтобы проголосовать за казнь, дворецкий тоже может это сделать. Если нет, то дворецкий не сможет поднять руку.

Идет номинация. Дворецкий и его Хозяин оба подняли руки для голосования. Когда Рассказчик подсчитывает голоса, Хозяин в последнюю секунду опускает руку. Дворецкий должен немедленно опустить руку.

Дворецкий мертв. Поскольку у мертвых игроков нет способностей, Дворецкий может проголосовать своим жетоном в любое время.

Как играть

Каждую ночь будите Дворецкого. Он указывает на любого игрока. Отметьте этого игрока жетоном напоминания "Хозяин". Усыпите дворецкого.

Во время номинации Дворецкий может поднять руку для голосования, только если Хозяин поднял руку для голосования или если голос Хозяина уже подсчитан.

Если Дворецкий случайно проголосовал нечестно, все равно подсчитайте его голос. Если вы этого не сделаете, общее количество голосов будет меньше, чем должно быть, и все игроки будут знать, кто именно является Дворецким, что нечестно для злой команды. Ошибки случаются. Просто играйте дальше и поговорите с Дворецким приватно позже.

Пьяница считает себя Горожанином и не подозревает, что на самом деле он - Пьяница.

- Во время подготовки жетон Пьяницы не кладется в мешок. Вместо него кладется жетон Горожанина, и игрок, который вытянет этот жетон, станет Пьяницей на всю игру. Рассказчик знает об этом. Игрок не знает.
- У Пьяницы нет способностей. Всякий раз, когда способность его Горожанина могла бы как-то повлиять на игру, она не влияет. Однако Рассказчик притворяется, что игрок - это Горожанин. Если такой персонаж должен был проснуться ночью, Пьяница просыпается и действует так, как будто он и есть этот Горожанин. Если он получает информацию, Рассказчик может дать ему ложную - и Рассказчику рекомендуется делать это.

Примеры

На Пьяницу, который думает, что он Солдат, нападает Черт. Пьяница умирает.

Пьяница, считающий себя Эмпатом, просыпается и видит "0", несмотря на то, что сидит рядом с одним злым игроком. На следующую ночь он увидит "1".

Пьяницу, считающего себя Смотрителем Воронов, убивают ночью. Он выбирает Святого, но узнает, что этот игрок - Отравитель.

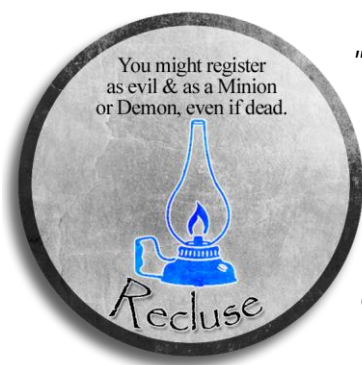
Гадалку казнят. Ночью Пьяница, считающий себя Гробовщиком, узнает, что сегодня умер Пьяница.

Как играть

Во время подготовки игры, прежде чем положить жетоны персонажей в мешок, уберите жетон Пьяницы и добавьте жетон Горожанина. Добавьте жетон напоминания "Пьяница" в Гримуар. Положите в мешок жетон персонажа Горожанина, вместо Пьяницы.

Во время подготовки первой ночи положите жетон напоминания "Пьяница" на любой жетон Горожанина, заменяя персонажа этого игрока на **Пьяницу**. Теперь он - Изгой, и у него нет способностей Горожанина. (*Но он думает, что они есть*).

Во время игры действуйте так, как будто Пьяница на самом деле является Горожанином. (*Если этот персонаж просыпается, чтобы действовать ночью, то Пьяница просыпается, чтобы действовать. Если его способность даст ему информацию, вы можете дать ему ложную информацию, если хотите. См. раздел ""Опьянение и Отравление" в правилах*).



"Garn git ya darn grub ya mitts ovma lorn yasee. Grr. Natsy pikkins yonder southwise eye begittin afta ya! Git! Me harvy no so widda licks and demmons no be fightin' hadsup ne'er ma kin. Git, assay!"



"Мудрость дарует мир. Терпение рождает мудрость. Не бойтесь, ибо придет время, когда и страх пройдет. Давайте молиться, и пусть единство нашего мнения сделает всех нас святыми".

Затворник выглядит злым, но на самом деле он добрый.

- Всякий раз, когда определяют принадлежность Затворника, Рассказчик выбирает, будет ли он добрым или злым.
- Всякий раз, когда на Затворника направлена способность, воздействующая на определенных Приспешников или Демонов, Рассказчик выбирает, будет ли Затворник определяться как конкретный Приспешник или Демон.
- Затворник может определяться как добрый или злой, или как Изгой, Приспешник или Демон в разные моменты одной и той же ночи. Рассказчик выбирает то, что наиболее интересно.
- Затворник, который определяется как конкретный Приспешник или Демон, не обладает способностями этого персонажа. Например, Отшельник, определяющийся как Отравитель, не просыпается ночью и не может отравить игрока.

Примеры

Истребитель использует свою способность на Затворника. Рассказчик решает, что Затворник определяется как Черт, поэтому Затворник умирает. Истребитель считает, что только что убил Черта.

Эмпат, который соседствует с Затворником и Монахом, узнает, что соседствует с одним злым игроком. На следующую ночь Эмпат узнает, что среди соседей нет злых.

Сыщик узнает, что либо Затворник, либо Святой - Блудница.

Затворник казнен. Гробовщик узнает, что Черт был казнен.

Затворник соседствует с Чертом и злым Путником. Поскольку показать "2" Повару может оказаться слишком откровенным, Сказочник дает Повару верную информацию - "0".

Как играть

Каждый раз, когда Затворник становится целью способности, которая обнаруживает или воздействует на злых персонажей, выберите, в качестве какого персонажа и принадлежности определяется Затворник. *(Сделайте все, что потребуются, например, покажите жетон злого персонажа, кивните, подайте знак пальцем или разрешите сработать способности, которые обычно действуют только на злых, Приспешников или Демонов).*

Если **Святого** казнят, игра заканчивается.

- Если святой умирает в результате казни, игра заканчивается. Добро проигрывает, а зло побеждает.
- Если Святой умирает каким-либо другим способом, кроме казни, - например, его убивает Демон, - игра продолжается.

Примеры

В живых осталось семь игроков, идут номинации. Святой получает четыре голоса и вот-вот умрет. Затем номинируется Барон, но получает только три голоса. Больше номинаций сегодня не происходит. Святой казнен, и зло побеждает.

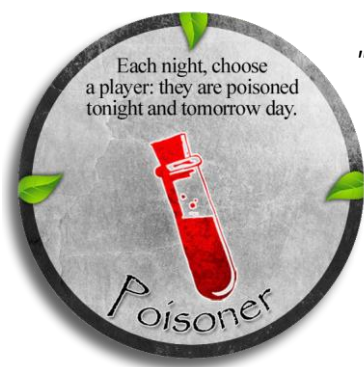
Номинируют Черта, и игроки голосуют. Стрелок убивает Святого. Святой умирает, но игра продолжается.

Святой казнен. Однако срабатывает способность Козла Отпущения, поэтому он умирает вместо Святого. Игра продолжается, потому что Святой не умер.

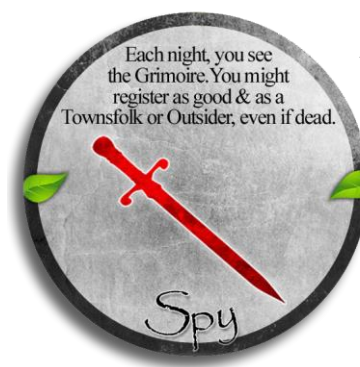
Как Играть

Если Святой умирает в результате казни, объявите, что игра заканчивается и зло побеждает.

Способность Святого имеет странную фразу "ваша команда проигрывает". В Trouble Brewing это всегда будет означать "зло побеждает", потому что Святой всегда добрый. В других сценариях персонажи могут менять принадлежность. Если злой Святой будет казнен, победит добро.



"Добавляем компонент А к компоненту Б... НЕ ТАК МНОГО!".



"Думаете я что-то скрываю от вас? Я Шпион. У моих секретов есть собственные секреты."

Отравитель тайно отменяет способности персонажей.

- Каждую ночь Отравитель выбирает того, кто будет отравлен в течение этой ночи и всего следующего дня.
- У отравленного игрока нет никаких способностей, но Рассказчик делает вид, что они есть. Они не влияют на игру никаким образом. Однако, чтобы поддерживать иллюзию того, что отравленный игрок не отравлен, Рассказчик будит его в нужное время и проводит все действия так, как будто он не отравлен. Если его способность дает информацию, Рассказчик может дать ложную.
- Если отравленный игрок использует способность "один раз за игру", будучи отравленным, он не сможет использовать свою способность снова.

Примеры

Ночью Отравитель отравляет Истребителя. На следующий день Истребитель пытается убить Черта. Ничего не происходит. Теперь у Истребителя нет способности.

Отравленный Эмпат, который соседствует с двумя злыми игроками, видит "0". На следующую ночь уже здоровый Эмпат видит правильную информацию: "2".

Сыщик отравлен. Он узнает, что один из двух игроков - Барон, хотя ни один из них не является Приспешником. (Или он может узнать нужных игроков, но неверный тип Приспешника).

Гробовщик отравлен. Несмотря на то, что Черт умер сегодня, он узнает, что умерла Девственница. Через несколько дней отравленный Святой казнен и умирает, игра продолжается.

Отравитель отравляет Мэра, затем становится Бесом. Мэр больше не отравлен, потому что в игре нет Отравителя.

Как играть

Каждую ночь будите Отравителя. Он указывает на любого игрока. Выбранный игрок становится **отравленным** - положите жетон напоминания "Отравлен" рядом с жетоном персонажа выбранного игрока. Усыпите Отравителя. (Отравленный игрок просыпается и действует как обычно. У него нет способностей, но он думает, что они есть. Если его способность дает ему информацию, вы можете дать ложную, если хотите. См. раздел ""Опьянение и Отравление" в правилах").

Каждый закат отравленный игрок становится **здоровым** - снимите с него напоминание "Отравлен".

Шпион знает, кто есть кто. Он кажется добрым, но на самом деле злой.

- Если у любого персонажа есть способность, которая может обнаружить или повлиять на доброго игрока, то Шпион может определяться как добрый для этого персонажа. Если у любого персонажа есть способность, которая обнаруживает Горожан или Изгоев, то Шпион может определяться как конкретный Горожанин или Изгой для этого игрока. Рассказчик сам решает, кем будет определяться Шпион, даже если в течение одной ночи у него будет несколько принадлежностей или Персонажей.
- Шпион, который определяется как конкретный Горожанин или Изгой, не обладает способностями этого персонажа. Например, Шпион, который опознается как Истребитель, не может убить Демона.

Примеры

Прачка узнает, что либо Абдалла, либо Даг - Смотритель Воронов. Абдалла - Монах, а Даг - Шпион, определяющийся как Смотритель Воронов.

Шпион соседствует с Чертом и Эмпатом. Повар узнает "1", потому что Шпион определяется как злой. Позже той же ночью Эмпат узнает "0", потому что Шпион теперь определяется как добрый.

Шпион номинирует Девственницу и его казнят ее способностью, потому что Рассказчик решил, что Шпион определяется как Горожанин. Этой ночью Гробовщик узнает, что Пьяница умер сегодня, потому что Шпион теперь определяется как Пьяница.

Как играть

Каждую ночь будите Шпиона и показывайте ему Гримуар столько, сколько нужно. Усыпите Шпиона.

Каждый раз, когда Шпион становится целью способности, которая обнаруживает или воздействует на добрых персонажей, выберите, каким персонажем и какой принадлежности определится Шпион. (Сделайте все необходимое, например, покажите жетон доброго персонажа, кивните, подайте знак пальцем или разрешите сработать способности, которые обычно действуют только на добрых игроков, Горожан или Изгоев).

Не забывайте следить за актуальностью своего Гримуара и показывать его Шпиону в правильной ориентации, чтобы Шпион мог легко понять, кто есть кто.



"Этот город превратился в гадюшник, да? Дешевая иностранная рабочая сила... вот в чем дело. Засуньте их в шахту, я считаю. Немного тяжелой работы никогда никому не повредит, и надавать по ушам любому наглецу, который говорит обратное. Все дело в конечном результате, верно?"

Барон меняет количество Изгоев в игре.

- Это изменение происходит во время подготовки, и оно не отменяется, если Барон умирает. Смена персонажей во время подготовки, независимо от того, что происходит во время игры, указывается на листах персонажей и жетонах в квадратных скобках в конце описания персонажа - например [так].
- Добавленные Изгои всегда заменяют Горожан, а не другие типы персонажей.

Примеры

Игра готовится для семи игроков, с пятью Горожанами, одним Приспешником и одним Демоном. Поскольку Приспешник является Бароном, Рассказчик убирает два жетона Горожан и добавляет жетоны Святого и Дворецкого. В общей сложности в мешочек для игроков попадают жетоны трех горожан, двух Изгоев, одного Приспешника и одного Демона.

Игра проводится для пятнадцати игроков, с девятью Горожанами, двумя Изгоями, тремя Приспешниками и одним Демоном. Поскольку в игре находится Барон, Рассказчик должен добавить Пьяницу и Затворника. Поэтому он убирает жетон Монаха и добавляет жетон Затворника. Затем, вместо того, чтобы добавить жетон персонажа Пьяницы, он добавляет в Гримуар жетон-напоминание "Пьяница"... потому что в этой игре один из игроков не Горожанин - он Изгой: Пьяница. Все эти жетоны персонажей отправляются в мешок, из которого игроки будут тянуть роли.

Как играть

Во время подготовки игры уберите любые два жетона персонажей Горожан и добавьте любые два жетона персонажей Изгоев. (Если вы добавляете Пьяницу, не забудьте выполнить инструкции по его подготовке.) Эти жетоны Изгоев отправляются в мешок вместо жетонов Горожан.



"Ты показал мне секреты Совета Багряного Пламени. Мы слились воедино в огне, в похоти и в животной страсти, и я навсегда осталась твоей рабыней. Но сегодня, мой дорогой, я твоя госпожа".

Блудница становится Демоном, когда Демон умирает.

- Если перед смертью Демона в живых осталось пять или больше игроков, то есть четыре или больше игроков после смерти Демона, то Блудница немедленно становится Демоном, и игра продолжается как ни в чем не бывало.
- Путники не учитываются как игроки, чтобы способность Блудницы сработала.
- Если на момент казни Демона в живых осталось менее пяти игроков, игра заканчивается, и побеждает добро.
- Если пять или более игроков остаются в живых, когда Черт убивает себя ночью, Блудница должна стать новым Чертом.
- Если Блудница становится Демоном, то она становится Демоном во всех отношениях. Добро побеждает, если ее казнят. Она нападает каждую ночь. Она определяется как Демон.

Примеры

В живых осталось семь игроков: Черт, Блудница, два Горожанина и три Путника. Черт казнен, игра заканчивается, и побеждает добро, потому что Путники не учитываются при подсчете игроков для способности Блудницы.

В живых осталось пять игроков: Черт, Блудница, Барон и два Горожанина. Черт казнен. Блудница становится Чертом, и игра продолжается.

Лахлан - Блудница. Гадалка выбирает Лахлана и Сару и узнает "нет". Позже Черт умирает, и Лахлан становится Чертом. Гадалка снова выбирает Лахлана и Сару и узнает "да".

Как играть

Если Демон умирает и непосредственно перед смертью Демона было пять или более живых игроков, замените жетон Блудницы на запасной жетон Черта, превратив персонажа этого игрока из Блудницы в Черта. (Теперь он Демон и обладает способностями Черта. Если он умрет, победит добро).

Этой ночью разбудите нового Черта, покажите ему информационный жетон "Теперь ты", а затем покажите ему жетон Черта.

В "Trouble Brewing" есть только один Демон - Черт. В других сценариях существует несколько возможных Демонов. Если Блудница становится Демоном, то она становится Демоном того же типа, что и умерший и получает способности этого Демона. Когда это произойдет, пометьте Блудницу жетоном "Это Демон" и обратитесь к инструкциям этого Демона "Как Играть".



"Мы должны сохранять ясные умы и острые мечи. Зло ходит среди нас и не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить нас, добрых, простых людей, доведя наш прекрасный город до разрушения. Не доверяйте никому. Но если вы хотите кому-то доверять, доверьтесь мне".

Черт убивает по ночам и может создавать собственные копии... ужасной ценой.

- Каждую ночь, кроме первой, Черт выбирает игрока для убийства. Поскольку большинство персонажей действуют после Демона, этот игрок, скорее всего, не сможет использовать свою способность сегодня ночью.
- Черт, поскольку он Демон, знает, какие игроки являются его Приспешниками, и знает трех не участвующих в игре добрых персонажей, за которых он может безопасно блефовать.
- Если Черт умирает, игра заканчивается, и добро побеждает. Однако, если Черт убивает себя ночью, он умирает, а живой Приспешник становится Чертом. Этот новый Черт не действует в ту же ночь, но теперь является Чертом во всех других отношениях - он убивает каждую ночь и проигрывает, если умирает.

Примеры

Это первая ночь. Черт узнает, что Эвин и Сара - Приспешники. Черт также узнает, что Монах, Повар и Библиотекарь не участвуют в игре. Черт блефует как Повар, а позже как Мэр. В конце концов, Черта казнят, и добро побеждает.

Ночью Черт просыпается и выбирает игрока, который умирает. На следующую ночь Черт выбирает себя, чтобы умереть. Черт умирает, и Отравитель становится Чертом.

Как играть

Каждую ночь, кроме первой, будите Черта. Он указывает на любого игрока. Усыпите Черта. Выбранный игрок **умирает** - положите в Гримуар напоминание "Умирает" Черта рядом с жетоном персонажа выбранного игрока и накиньте на него саван.

Если Черт убил себя ночью, выберите живого Приспешника и замените его жетон персонажа на запасной жетон Черта. Разбудите нового Черта, покажите ему жетон информации "Теперь ты", затем покажите ему жетон Черта. Усыпите нового Черта.

На рассвете объявите, кто из игроков умер ночью. (*Не говорите, как они умерли*).

Если Черт атакует мертвого игрока ночью, позвольте ему это сделать. Если способность персонажа говорит "выберите игрока", это означает, что может быть выбран любой игрок - живой или мертвый. Возможно, Черт планирует блефовать в роли Солдата, и такая вещь помогает блефу выглядеть убедительнее.