



Véres
órátorony

KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐ, MŰVÉSZETI IGAZGATÓ ÉS TECHNIKAI VEZETŐ

Steven Medway

GYÁRTÁS, MARKETING ÉS ÜZLETI VEZETŐ

Evin Donohoe

KÖZÖSSÉGI MÉDIA, FOTÓZÁS, HÁTTÉRMUNKÁK

Andy Churchill

ALKALMAZÁSFEJLESZTÉS

Steffen Baumgart

TWITCH ÉS YOUTUBE

Ben Burns

KÖZÖSSÉGI KAPCSOLATTARTÁS

Edd Gabriel

LOGISZTIKA ÉS ÜGYFÉLKAPCSOLATOK

Reggie Neeson

ILLUSZTRÁCIÓ

John VanFleet, Micaela Dawn, Grace VanFleet, Aidan Roberts

GRAFIKAI TERVEZÉS

Chloe McDougall, Steven Medway, John Hanna

TOVÁBBI VIZUÁLIS ELEMEL

Anica Kelsen, Matt Hughes, Z. Benetatos, John Grist,
Chris Allen, Caitlin Murphy, Marianna Carr

WEBOLDAL ÉS ONLINE ESZKÖZÖK

Jimmy Nguyen

KVÍZMESTER

Lachlan McCubbin

GYÁRTÁSI PROJEKTMENEDZSMENT

Emma Hellon, Joe Wiggins (Panda GM)

MAGYAR KIADÁS

A-Z kiadó

MAGYAR FORDÍTÁS

Treczker Klára

JÁTÉKSZABÁLY-LEKTORÁLÁS

Banitz István, Gregor Lilla

JÁTÉKSZABÁLY-SZERKESZTÉS

Jakab Zoltán, Szabados Krisztián

TARTALOMJEGYZÉK

AZ ALAPOK	4
Miről szól a játék?	4
Mit tartalmaz a doboz?	6
Mi az a főtér?	7
Mi az a grimoár?	8
A JÁTÉK MENETE	10
Előkészületek	10
Az éjszaka	12
A nappal	14
A játék befejezése	16
A JÁTÉK SAVA-BORSA	19
Képességek	20
Állapotok	21
Utazó karakterek	24
Meseszövvő karakterek	25
TÖRTÉNETMESÉLÉS	27
Gördülékeny játékvezetés	28
A szórakoztató mesélés titkai	30
TIPPEK HALADÓKNAK	35
A szkriptkészítő eszköz	36
Cseppfalva	36
A csapat bővítése	37
A szkriptek	40
SZÓSZEDET	42





TE VAGY A MESÉLŐ. Ebben a játékban a te szavad a törvény. Te olvasod fel a szabályokat, te vezeted a játékot, te teremtéd meg a zűrzavaros és szórakoztató helyzeteket a játékosaid számára. Sokak szerint a mesélő a legkreatívabb, legizgalmasabb és egyben legélvezetesebb szerep mind közül. Ez a könyv neked íródott, és egy részét el kell olvasnod, hogy mesélőként belevághass az első játékodba.

Ha játszottál már a VÉRES ÓRATORONY játékkal, és nagyjából tudod, hogy hogyan működik a grimoár, előrelapozhatsz A JÁTÉK MENETE fejezethez (10. oldal). De ha nem...

A következőképpen készülj fel az első játékra:

1. **Olvasd el AZ ALAPOKAT** (4. oldal). Ez a fejezet áttekintést nyújt a játékról, hogy megérthesd a lényegét. Ha játszottál már olyan dedukciós társasjátékokkal, mint a Rettegés éjszakája: Vértfarkas, az Alszik a város vagy a Maffia, akkor a játék egyes elemei biztosan ismerősek lesznek.
2. **Olvasd el A JÁTÉK MENETE** fejezetet (10. oldal), amelyből megismerheted a játék alapvető szabályait. Ez bemutatja, hogyan kezdj el egy játékot, hogyan fejezd be, és mit tegyél a kettő között.
3. **Olvasd el a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK karaktereinek almanachját.** A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK a játék legegyszerűbb szkriptje, javasoljuk, hogy mindenképp ezzel kezd a mesélést. Vess egy pillantást a benne szereplő karakterekre, ismerkedj meg mindegyikkel. Nem kell minden karakterkombináció minden részletét megtanulnod – elég, ha nagyjából megérted a működésüket.

Ha ezzel végeztél, máris készen állsz az első játékod levezetésére!

- ◆ **Ha játék közben gyorsan tisztáznod kell egy szabályt,** olvasd el a SZÓSZEDETET (42. oldal). Ez sokkal több, mint egyszerű kifejezésgyűjtemény, a játék összes fontos szabályát tartalmazza betűrendbe szedve.
- ◆ **Ha valaki kicsit részletesebben kíváncsi egy karakter működésére,** keresd ki a karakterek almanachjának megfelelő bejegyzését, ahol minden apró részletet megtalálsz a karakter képességével és más karakterekhez való viszonyával kapcsolatban.

Miután levezetted az első néhány játékodat, érdemes továbbolvasnod a játékszabályt:

- ◆ **A JÁTÉK SAVA-BORSA** fejezet (19. oldal) a karakterek képességeit és a szabályokat értelmező iránymutatásokat, valamint az egyes karaktertípusokra vonatkozó információk sokaságát tartalmazza.
- ◆ **A TÖRTÉNETMESÉLÉS** fejezetben (27. oldal) olyan tanácsokat és eszközöket találsz, melyek segítségével magasabb szintre emelheted a játékélményt.
- ◆ **A TIPPEK HALADÓKNAK** fejezet (35. oldal) leírja, hogyan hozhatsz létre egyedi karakterlistákat, tanácsot ad a csoportod bővítésére, és felsorol sok újabb szkriptet, vagyis karakterkészletet, mellyel színesebbé teheted a játékot. Ez a fejezet segít abban, hogy a játékkalkulációk gördülékenyebbek, szórakoztatóbbak, megunhatatlanul változatosak és ördögien agyafúrtak legyenek.
- ◆ **A ROSSZ HOLD KELT FÖL és a BŰBÁJ ÉS TÉBOLY almanachokat** elég azt megelőzően elolvasnod, hogy azokkal játszanátok. Amíg erre nem kerül sor, hagyd őket figyelmen kívül.

Fontosabb, hogy értsd a játékot, mint hogy vakon kövesd a leírt szabályokat. Ezért ahelyett, hogy egy nehezen emészthető tömbben ismertetnénk a játék összes szabályát és abban reménykednénk, hogy képes leszel mindet egyszerre befogadni, ezt a könyvet inkább úgy írtuk meg, hogy fokozatosan ismerd meg a szabályokat, miközben megtanulod a mesélő teendőit is. Az alapok elsajátítását követően bővítheted a tudásodat, és színesebbé teheted a játékaitokat.

Ennek a játékszabálynak egyetlen részét sem kell elolvasnia a játékosoknak, mint ahogy az almanachot és a segédleteket sem. Mesélőként a te feladatod lesz, hogy megismertesd velük a főbb szabályokat az első játékkalkuláció kezdetén. Nem tilos azonban beleolvasniuk a játékszabályba, ha kíváncsiak valamire – a szabályok nem tartalmaznak semmilyen titkos információt.



MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?



SZÖRNYŰ ESEMÉNY dűlja fel Ármánykő békés kisvárosának nyugalalmát. Éjféltajt, egy pokoli zivatar közepette velőtrázó sikoly visszhangzik végig a szűk, kanyargós utcácskák borostyánnal befuttatott házfalai között.

A rémült városlakók a főtérre sietnek, hogy kiderítsék, mi történt. Megdöbbenve látják, hogy kedvenc mesemondójukat meggyilkolták, teste felnyársalva, élettelenül csüng alá a toronyóra mutatójáról, vére a főtér macskaköveit áztatja. A lakosok között hamarosan eluralkodik a rettegés, amint ráeszmélnék, hogy egy vérszomjas démon szabadult el a városban, aki nappal emberi alakot ölt, de éjjel féktelen ámokfutásba kezd.

A városlakók mindegyike tud valamit, ám a démon és gonosz csatlósai hazugságokkal igyekeznek összezavarni őket, és gyanúba keverni az ártatlanokat. Vajon sikerül időben összeilleszteni a kirakós darabkáit, hogy a jó győzedelmeskedjen, vagy a gonosz veszi át az uralmat a város felett?

A VÉRES ÓRATORONY a mesteri következtetések, a fondorlatos félrevezetések és a halálos rejtélyek játéka öt-husz játékos számára. A nappalok során a játékosok szabadon beszélgethetnek, megoszthatják egymással az információikat, vagy megpróbálhatják félrevezetni egymást. Az éjszakák folyamán a játékosok szemé csukva van, ám néhány városlakó felébred, értékes információkat szerez, valamint a démon és csatlósai is felébrednek, és végrehajtják gonoszetteiket.

Minden játékos más-más előnyökkel és hátrányokkal felruházott, egyedi karaktert személyesít meg. A játék nagyrészt beszélgetésekből áll, ezek során a játékosok szinte semmilyen fizikai játékelemet nem használnak. A győzelemhez logikára, éleslátásra és meggyőzőképességre lesz szükség, a játékosok ezekkel érhetik el, hogy nekik megfelelően folyjanak a kivégzések.

Egy játék általában fél-másfél óras időtartamú, de könnyen lehet, hogy a csapat egymás után több játékra is szívesen sort kerít.

PÉLDA EGY JÁTÉKRA

TIZENEGY JÁTÉKOS ŪL hangulatos félhomályban egy szobában, egymás felé fordított, nagyjából kör alakba rendezett kanapékon és kényelmes székeken. A háttérben halk, kísérteties zene szól. A legtöbben épp vitatkoznak, míg mások csendben figyelnek. Mindegyiküknek van egy titkos szerepe, és tudják, hogy közülük hárman gonoszok, nyolcan pedig jók. A jók nem ismerik egymást, információik alapján igyekeznek kikövetkeztetni, ki jó és ki gonosz. A gonoszok, akik ismerik egymás kilétét, hazugságokkal próbálják félrevezetni a többieket. A hangulat feszült.

Csilla, István és Zoli, akik ugyanazon a kanapén ülnek, és eddig egymással beszélgettek, most csatlakoznak a többiekhez.

– Én vagyok a nyomozó – jelenti be Csilla –, és ezért tudom, hogy vagy Krisztián, vagy Anna a gonosz csatlósa, mégpedig a skarlátruhás nő.

– Hé, engem nem ölhetek meg – mondja Krisztián –, mert én vagyok a szent. Ha kivégeznek, azonnal veszítünk. Annát kell elítélnetek.

– Ez ostobaság! – válaszolja Anna. – Én vagyok a jósnő! Én ártatlan vagyok. Életben kell maradnom, hogy információt szerezhessenek. Krisztián a gonosz! Én nem bízom benne.

– Nocsak, nocsak – szólal meg Zoli –, épp jól jönne a halála, igaz? Én vagyok az empata, így tudom, hogy egy gonosz és egy jó játékos között ülök. Vagy István a gonosz, vagy te vagy az, Anna.

– Nem – csattan föl Anna –, egyikőtök hazudik. Vagy talán mindannyian hazudtok! Én ártatlan vagyok. Esküszöm!

Csaba és Lilla csendben figyelnek a szoba túoldalán. Csaba a katona, és még nem akarja felfedni magát a többiek előtt. Lilla a szerzetes, és azt figyeli, ki értékes, és ki az, aki feláldozható. Lilla éjszaka egy játékos meg tud védeni a haláltól, ezért egyelőre kivár, és hagyja, hogy a többiek beszéljenek. Végül Dani is megszólal.

– Én vagyok a séf – mondja. – Tudom, hogy két gonosz játékos egymás mellett ül. Szerintem Csilla és István ez a két gonosz. Vagy talán Zoli és Anna. És ne feledjük, hogy Anna és Balu is egymás mellett ülnek, és a jó ég tudja, miről sutyorognak maguk közt. Talán ők a gonosz páros. Akárhogy is, szerintem Annát végezzük ki.

Néhány percig még így beszélgetnek, majd a mesélő belép a játékosok körébe kezében a grimoárral – ez a játék doboza, benne van az összes titkos információ –, és felszólítja a játékosokat, hogy szavazzanak, kit szeretnének kivégezni. A csoport úgy dönt, hogy minden tiltakozása ellenére Annát itéli halálra. Anna meghal, de mivel nem ő volt a démon, a játék folytatódik. A nappal véget ér, és elkezdődik az éjszaka.

A mesélő megkéri a játékosokat, hogy csukják be a szemüket. Körbejár közöttük, és egyesek vállát megkopogtatja. A megérintett játékosok kinyitják a szemüket, és használják karakterük különleges képességét. Lilla, a szerzetes, felébred, és Istvánra mutat, hogy ma éjjel megvédje őt a démon támadásától. A mesélő ezután jelez Lillának, hogy csukja be a szemét. Ezt követően Bence, a démon ébred fel, és rámutat Danira, a séfre, jelezve, hogy őt akarja megtámadni.

Balu, a gonosz méregkeverő, felébred, és Istvánra mutat, mert hallotta Istvánt arról sugdolózni, hogy ő a sirásó. Ennek a karakternek az a képessége, hogy éjszaka megismeri a kivégzés során meghalt karakter kilétét. Mivel Istvánt megmérgezték, előfordulhat, hogy hamis információt kap az éjszaka folyamán. Így is történik: amikor István később fölébred, a mesélő azt mutatja neki, hogy Anna volt a részeg, az egyik jó karakter, pedig Anna valójában a skarlátruhás nő volt.

Amikor az éjszaka véget ér, minden játékos kinyitja a szemét, a mesélő pedig közli a csoporttal, hogy Dani meghalt az éjszaka.

– A francba! – bosszankodik Dani.

- Aha! - szólal meg István. - Kiderült, hogy Anna mégsem a skarlátruhás nő volt. Ő volt a részeg. Vagyis Anna nem gonosz, tehát Krisztián vagy Csilla hazudik.

Balu, a gonosz méregkeverő elégedetten figyeli, hogy a mérgezett sírásó téves információja segít a gonosz csapatnak előnyére fordítania Anna korai halálát. Most Klárhoz fordul.

- Hé, miért nem osztod meg mindenkivel, amit nekem mondtál négyszemközt? Neked erős karaktered van, akinek mi, jók nagy hasznát vennénk.



- Én vagyok a démonvadász - jelenti be Klári fennhangon, félbeszakítva Anna, Zoli, Csilla és István heves szóváltását. - Azonnal meg tudom ölni a démonot, ha eltalálom, hogy ki az. De csak egyetlen lövésem van.

- Jó ötlet - válaszolja Bence, a démon. - Én azt hiszem, hogy Csilla a démon. Mindenkit gyanúsítgat, és azon van, hogy egymás ellen forduljunk.

- Térj már észhez, ez ostobaság! - fortyog Csilla.

- Lehetséges, hogy Csilla az - töpreng Klári -, de szerintem Csaba szótlansága is gyanús. Vajon mit rejteget?

- Én vagyok a katona! - feleli Csaba. - Nem akartam elmondani, mert azt szerettem volna, hogy a démon engem támadjon, mivel bennem nem tud kárt tenni.

- Én hiszek Csabának - mondja Bence. - Én vagyok a mosónő, így tudom, hogy ő a katona.

- Én se hinném, hogy Csaba gonosz lenne - szól közbe Lilla. - Én vagyok a szerzetes, és az éjjel megvédtem Istvánt. Fontos, hogy a sírásónk életben maradjon. De talán rejteget valamit.

- De várjatok csak! - szól közbe Klári. - Ha Anna a részeg, akkor Krisztián hazudik. Nem lehet köztünk egyszerre egy részeg és egy szent is! Krisztián a démon!

- Bocs, de tévedsz - mondja Krisztián. - Én úgy gondolom, hogy Anna mégiscsak gonosz, és a sírásónk hazudik. Hígy nekem.

- Nem - feleli Klári. - Úgy döntöttem, hogy Krisztián ellen használom fel a démonvadász képességemet.

A mesélő ismét belép a körbe, és tájékoztatja a játékosokat, hogy a démonvadász sajnos nem találta el a célpontját.

- Ezek szerint - gondolkozik Lilla hangosan - Krisztián ártatlan, vagy Klári hazudik.

- Tudtam! - kiált fel Bence. - Áruló van közöttünk! Már senkiben sem lehet megbízni.

Miután egy darabig még így beszélgetnek, a mesélő megkéri a csoportot, válasszák ki, kit akarnak kivégezni. Majd egy újabb éjszaka kezdődik, amikor minden játékos becsukja a szemét, néhányan pedig felébrednek, hogy információt kapjanak a mesélőtől, vagy titokban használják a képességüket.

Ha a jó játékosok kivégzik a démonot, a jók csapata győz. De ha nem tudják időben megoldani a rejtélyt, és a démon folytatja az éjszakai öldöklést, egy idő után a gonoszok fognak győzni. Micsoda izgalmak!

A
Z

A
L
A
P
O
K





MIT TARTALMAZ A DOBOZ?



- 1 grimoár (2 részből áll)
- 1 állvány a grimoárnak (2 részből áll)
- 1 főtértábla
- 4 műanyag tok
- 1 előkészítő lap (háttoldalán szabályösszefoglaló)
- 1 utazók segédlete (háttoldalán szabályösszefoglaló)

- 1 húzózsák
- 18+ gyászszalag
- 25+ éjszakai jelölő
- 4 feliratlapka
- 2 irattartó kapocs
- 20 életjelölő
- 18+ szavazatjelölő

UTAZÓK ÉS MESESZÖVŐK

- 1 Utazók és meseszövény karakteralmanach
- 1 Utazók és meseszövény jelölőtároló
 - 15 utazó karakterjelölő
 - 14 utazó emlékeztető jelölő
 - 12 meseszövény karakterjelölő
 - 11 meseszövény emlékeztető jelölő

GYÜLEKEZŐ FELLEGEK

- 1 Gyülekező fellegek karakteralmanach
- 1 Gyülekező fellegek jelölőtároló
- 1 Gyülekező fellegek éjszakai segédlet
- 20 Gyülekező fellegek karakterlap
- 25 Gyülekező fellegek karakterjelölő
- 16 Gyülekező fellegek emlékeztető jelölő

ROSSZ HOLD KELT FÖL

- 1 Rossz hold kelt föl karakteralmanach
- 1 Rossz hold kelt föl jelölőtároló
- 1 Rossz hold kelt föl éjszakai segédlet
- 20 Rossz hold kelt föl karakterlap
- 25 Rossz hold kelt föl karakterjelölő
- 42 Rossz hold kelt föl emlékeztető jelölő

BŰBÁJ ÉS TÉBOLY

- 1 Bűbáj és téboly karakteralmanach
- 1 Bűbáj és téboly jelölőtároló
- 1 Bűbáj és téboly éjszakai segédlet
- 20 Bűbáj és téboly karakterlap
- 26 Bűbáj és téboly karakterjelölő
- 37 Bűbáj és téboly emlékeztető jelölő

MI AZ A FŐTÉR?

A
Z

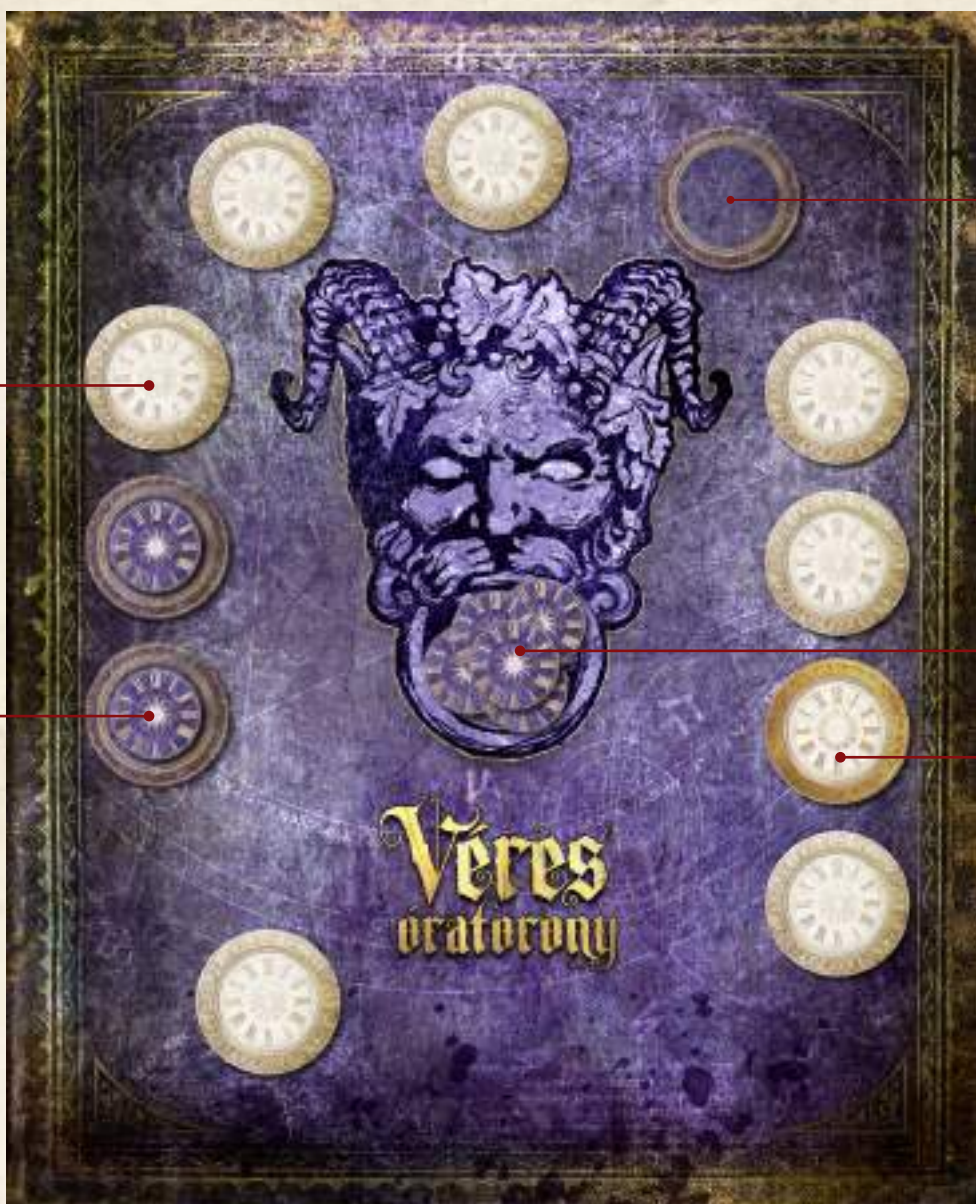
A
L
A
P
O
K



AFŐTÉR EGY TÁBLA, melyet a játék elején le kell helyezni a játékosok körének közepén a padlóra. A főtéren lévő **életjelölők** segítségével tudjátok nyomon követni, hogy a játékosok közül kik élnek és kik halottak. Az életjelölőket a játékosok ülésrendjének megfelelően rendezzék el a táblán. A képpel felfelé fordított életjelölők jelképezik az élő játékosokat, a képpel lefelé fordítottak pedig a halottakat.

Ha egy játékos meghal, fordítsd képpel lefelé az életjelölőjét, és tegyél rá egy **szavazatjelölőt**, ezzel jelezve, hogy még maradt egy szavazata a játékban.

A főtér alá csúsztatva található az **utazók segédlete**. Ezen látható, hogy milyen típusú karakterből hányan vannak a játékban, a lap felső része pedig információt nyújt az utazókról is, egy olyan karaktertípusról, amit gyakran használunk nagy létszámú játék esetén.



Életjelölő

Ez a játékos életben van.

Szavazatjelölő

Ez a játékos halott, de még van egy szavazata.

Életjelölő (hátdal)

Ez a játékos halott, és nincs szavazatjelölője.

Szavazatjelölők (készlet)

Itt tartjuk a nem használt szavazatjelölőket.

Életjelölő (utazó)

Ez a játékos életben van, és utazó típusú karakter.

Utazók segédlete

Itt látható, hogy az egyes karaktertípusokból hányan vannak a játékban.

JÁTÉKOSZÁM	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15*
VÁROSLAKÓK	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
KINGIÁLLÓK	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
CSATLÓSOK	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
DÉMONOK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



MI AZ A GRIMOÁR?



A GRIMOÁR A JÁTÉK DOBOZA, melyet az alján és tetején két irattartó kapocs fog össze, így alakul át a doboz egy nyitott könyvhöz hasonló tárolóvá. Mesélőként ez lesz a segítségedre abban, hogy nyomon kövesd, melyik játékos kicsoda, ki él és ki halott, kit kell felébreszteni éjszaka, ki az, aki részeg vagy mérgezett, és még sok más fontos dolgot.

A grimoárt csak te láthatod, és gyakran lesz segítségedre a játék során.

Alább egy jobbkezes személy számára előkészített grimoár elrendezése látható. Balkezes mesélőknek javasoljuk az itt bemutatott két oldal felcserélését.

Karakterjelölők

Minden játékos egy karaktert személyesít meg. Ebben a játékban a nyomozó szomszédai az ördögfióka és a sírásó. A séf és a katona szintén egymás szomszédai.

Gyászszalag

A halott játékosok jelölésére szolgál. Ebben a játékban a skarlát ruhás nő és a séf is halott.

A grimoár bal oldalán a játékban részt vevő karakterek jelölői található a játékosok tényleges ülésrendjének megfelelő elrendezésben.

A mellékük elhelyezett emlékeztető jelölők segítenek észben tartanod, hogy az adott karakterrel történt vagy történni fog valami.



Jelölőtároló

A játékban nem szereplő karakterek jelölői és a hozzájuk tartozó emlékeztető jelölők kerülnek ide. A GYŰLEKEZŐ FELLEGEK jelölői közül az itt láthatók többségére nem lesz szükség a jelenlegi játék során.

Emlékeztető jelölő (aktív)

Olyan dolgot jelöl, amit a mesélőnek fontos észben tartania a karakterrel kapcsolatban. Itt a démonvadász már használta a képességét, a sírásót pedig megmérgezte a mérgekeverő, és biztonságban van a démontól a szerzetesnek köszönhetően.



Irattartó kapcsok

Ezek tartják össze a grimoár két felét. A megfelelő tartás érdekében a szélekhez közel kell elhelyezni őket.

Éjszakai jelölők

Ezek jelzik, hogy az adott karakternek valamilyen teendője lehet éjszaka. Ebben a játékban az élő szerzetesnek van éjszakai jelölője, a skarlátruhás nőnek viszont nincs, mert ő halott.

Emlékeztető jelölők (inaktív)

A játékban lévő karakterekhez előkészített jelölők, melyek pillanatnyilag nincsenek használatban.



Vegyes alkatrészek

Különféle jelölők – jelenleg nem használt éjszakai jelölők, feliratlapkák és gyászszalagok. Játékon kívül a húzószábkban tárolhatók.

Éjszakai segédlet

Ez a lap foglalja össze az éjszakai tennivalóidat, például, hogy mi történik, amikor egy karakter felébred, és hogy milyen sorrendben kell felébresztened őket.

A grimoár jobb oldalán lévő éjszakai segédlet jelzi, hogy mely karakterek és milyen sorrendben ébrednek fel az éjszaka folyamán.

Az éjszakai segédleten a karakterek sorai mellé helyezett éjszakai jelölők mutatják, hogy az éjszaka folyamán mely karakterek képességei lépnek működésbe.

ELŐKÉSZÜLETEK



AJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ kövesd az előkészítő lapon leírt lépéseket, melyekről részletesen az alábbiakban olvashatsz.

1. ÜLTESD LE A JÁTÉKOSOKAT. Készíts elő a játékosok számának megfelelő számú széket. Ezek egymás felé nézzenek, és rendezd őket nagyjából kör vagy négyzet alakba – a lényeg, hogy egyértelmű legyen, hogy az óramutató járása szerint hogyan következnek egymás után a játékosok. Mesélőként gyakran kell majd belépned a körbe és távoznod onnan, ehhez hagyj magadnak elegendő helyet a székek között. A kör közepe legyen nagyjából üres, ne hagyj ott asztalt vagy más olyan dolgot, amiben elbotolhatsz.

2. KÉSZÍTSD ELŐ A GRIMOÁRT. Csíptesd össze a játék dobozának két felét a két irattartó kapoccsal, a lehető legközelebb az alsó és felső széléhez – ez a masszív, könyvszerű tároló lesz a grimoár.

Állítsd össze a két részből álló **grimoárállványt**, helyezd rá a grimoárt, és tedd egy olyan helyre, ahol a jövő-menő játékosok nem tudnak véletlenül belepillantani.

Gyűjtsd össze az összes gyászszalagot, információs és éjszakai jelölőt tetszőleges helyre a grimoárban. *(Mi a jobb oldal bal alsó sarkát javasoljuk.)*

3. VÁLASZD EGY SZKRIPTET. Ez a doboz három szkriptet tartalmaz, ezek: a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK, a ROSSZ HOLD KELT FÖL, és a BŰBÁJ ÉS TÉBOLY. Válaszd ki, hogy melyikkel fogtok játszani. Nyisd ki a választott szkript **jelölőtárolóját**, és helyezd a grimoár bal alsó részébe. *(Így könnyedén elérheted a játékhoz szükséges karakter- és emlékeztető jelölőket.)* Helyezd a szkripthez tartozó éjszakai segédletet a grimoár jobb felébe.

A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK játékhoz legalább 5, a többi szkripthez legalább 7 játékos szükséges. Kipróbálhatjátok ezeket is kevesebb játékosal, de mi magunk nem ajánljuk. *(A ROSSZ HOLD KELT FÖL és BŰBÁJ ÉS TÉBOLY szkriptekben öt-hat játékosnál az olyan karakterek, mint a melák, a Shabaloth, a Fang Gu vagy a gonosz ikertestvér méltánytalan előnyhöz juttathatják az egyik csapatot.)*

Azt javasoljuk, hogy kezdj a GYÜLEKEZŐ FELLEGEKKEL, és csak utána lépj tovább a többi szkriptre. Színtén ajánljuk, hogy az első néhány alkalommal – amíg nem szerzel egy kis gyakorlatot – kisebb létszámú (legfeljebb 10 fős) csoportnak mesélj.

4. KÉSZÍTSD ELŐ A FÖTERET. Tedd a főtérablát a földre a székek alkotta kör közepén. Helyezz rá játékosonként egy életjelölőt az ülésrendnek megfelelő elrendezésben. Tedd a szavazatjelölőket egy kupacba a főtér közepére. Csúsztasd az utazók segédletét a főtér alá úgy, hogy a városlakók, kívülállók és csatlósok száma látható legyen.

5. OLVASD FEL A SZABÁLYOKAT AZ ÚJ JÁTÉKOSOKNAK. A szabályösszefoglaló leírja az összes fontos tudnivalót, amire egy új játékosnak szüksége van a játék elkezdéséhez. Egyszerűen olvasd fel az ott leírtakat, vagy kérd meg a játékosokat, hogy olvassák el magukban.

A szabályösszefoglaló kitér a mesélő különböző kézjelzéseire is. Ezeket érdemes a felolvasás közben megmutatni, mert sokak számára vizuálisan könnyebben rögzülnek.

Ha szeretnéd, felolwashatod már most a szabály gyanúsításra és kivégzésre vonatkozó részét is, de a legtöbben könnyebben megjegyzik, ha csak az első gyanúsítás előtt ismerteted ezeket a tudnivalókat.

A szabályösszefoglaló egy másolata az utazók segédletének hátoldalán, a főtér táblája alatt is megtalálható. Ha szeretnél egy kis időt nyerni, megkérheted az egyik tapasztalt játékost, hogy ezt olvassa fel a többieknek. Amíg megbeszélik a szabályokat, te előkészítheted a játékot.

6. VÁLASZD KI TITOKBAN A KARAKTEREKET. Vedd ki az összes városlakó **karaktert** a választott szkript dobozából, és válassz ki közülük annyit, amennyi az előkészítő lap táblázatában a játékosok száma mellett látható. Tedd a választott karakterjelölőket a grimoár bal oldali részébe, a maradékot pedig rakd vissza a jelölőtárolóba. Válaszd ki ugyanilyen módon a kívülállókat, a csatlósokat és a démont is. Mindezt titokban végezd, a játékosok nem tudhatják, melyik karakterek vannak játékban.

Tizenöt feletti játékosszám esetén a további játékosok utazóként csatlakozhatnak. Az utazó karakterek erős képességeket, de kisebb felelősséget kapnak, és sok esetben felgyorsítják a játék menetét. Az utazónak jelentkező játékosoknak add oda az utazók segédletét, amiről szabadon választhatnak maguknak karaktert. Ezzel kapcsolatban bővebben az **UTAZÓ KARAKTEREK** részben olvashatsz (24. oldal).

Az első meséléseid során lehetőleg még ne használj utazó és meseszölvő karaktereket.

KARAKTEREK KIVÁLASZTÁSA. A játék menetét nagyban befolyásolja, hogy melyik karakterek vesznek részt benne. Válassz olyanokat, amik szerinted érdekesek, izgalmasak az interakcióik, vagy egyszerűen csak könnyen kezelhetők. Ha ez az első játékod, és tanácstalan vagy, kiindulhatsz az alábbi nyolcszemélyes összeállítások egyikéből, amelyen változtathatsz is az ízlésednek megfelelően:

Séf, empata, jósnő, sírásó, szűz, részeg (nyomozó), skarlát-ruhás nő, ördögfióka. Ez az összeállítás sok információval látja el a jók csapatát, a játékosok gyorsan bevonódnak a beszélgetésbe, de a blöffölésben még kevésbé jártas gonosz játékosok számára is kedvező. Zűrzavaros játék várható, amely meghatározó élményt nyújt az új játékosoknak. Ne feledd, hogy hamis információkat kell adnod a részeg nyomozónak, illetve, hogy nem halhat meg, ha a szűzet gyanúsítja!

Empata, jósnő, hollóőr, démonvadász, polgármester, szent, méregkeverő, ördögfióka. Ez az összeállítás sokkal nyugodtabb játékot ígér, melynek során a játékosok lassan kiderítik, hogy a szent, a démonvadász és a polgármester igazat mond-e. A méregkeverő, aki remek célpontok közül válogathat, azért okozhat némi felfordulást. A játék azonban gyorsan véget érhet, ha a démonvadász ügyes, a szűz nem elég ravasz, vagy a méregkeverő nem találja meg idejében az empátát és a jósnőt. Ha a polgármestert éjszaka támadás éri, ne feledd, hogy mást öl meg helyette – például a hollóört...?

Mosónő, jósnő, sírásó, démonvadász, szűz, zsémbes öreg, kém, ördögfióka. Ez egy haladóbb összeállítás, amely több gondolkodást igényel a játékosoktól, de győzelem esetén nagy sikerélményt ad. Ne feledd, hogy a zsémbes öreg démonnak tűnhet a jósnő, a sírásó és a démonvadász számára. Azt is tartsd észben, hogy a kém városlakónak tűnhet a szűz, a sírásó és a mosónő számára.

7. ADJ HOZZÁ ÉS TÁVOLÍTS EL KARAKTEREKET. Ha egy választott karakter jelölőjén narancssárga virág látható, hozzá kell adnod, vagy el kell távolítanod pár karakterjelölőt az almanachban a karakternél leírtak szerint.

A karakterjelölőn [ilyen] szögletes zárójelben lévő szöveg röviden leírja, hogyan változtasd a játékban részt vevő karaktertípusok számát. Ezt rögtön az előkészületek során meg kell tenned, és a játék folyamán többször már nem kell végrehajtanod.

A karakterek hozzáadása és eltávolítása után a karakterjelölők számának mindig meg kell egyeznie a játékosok számával.

A báró jelölőjén ez olvasható: [+2 kívülálló]. A báró hozzáad a játékhoz két kívülállót, de eltávolít két városlakó karaktert. Más karakterek, például a részeg esetén is hasonlóképpen kell eljárni.

8. KÉSZÍTSD ELŐ AZ EMLÉKEZTETŐ JELÖLŐKET A GRIMOÁRHOZ. Ha egy kiválasztott karakter jelölőjének tetején zöld leveleket látsz, a hozzá tartozó emlékeztető jelölőket is helyezd a grimoárba. A megmaradt emlékeztető jelölőket rakd vissza a szkript dobozába.

A karakter emlékeztető jelölőin ugyanaz a szimbólum szerepel, mint a karakterjelölőn. Ahány zöld levelet látsz a karakterjelölőn, annyi emlékeztető jelölő tartozik hozzá. Ha egy levelet látsz, egy, ha három levelet látsz, három emlékeztető jelölőt készíts elő.

A nyomozó karakterjelölőjén egy nagyító található. A nyomozó mindkét emlékeztető jelölőjén is ugyanaz a nagyító látható.

9. OSZD KI KARAKTERJELÖLŐKET.

Keverd össze a karakterjelölőket, és rakd őket a húzózsákba. Minden játékos kihúz egy jelölőt, majd továbbadja a zsákot a következő játékosnak. Végül az utolsó játékos is kihúzza az utolsó jelölőt. Minden játékos titokban nézi meg a karakterét, senki más nem láthatja, mit húzott.

10. HELYEZD EL A KARAKTERJELÖLŐKET A GRIMOÁRBAN. Szedd össze a karakterjelölőket a játékosoktól, és helyezd őket a grimoárba olyan elrendezésben, ami megfelel a játékosok tényleges ülésrendjének.

Ennek legbiztosabb módja, ha megkéred a játékosokat, hogy a jelölőjüket a tenyerükben képpel lefelé fordítva nyújtsák feléd. Így egyszerűen elveheted a kezükből, ügyelve arra, hogy közben senki se láthassa meg őket.

Rajtad múlik, hogy pontosan hogyan helyezed el a jelölőket a grimoárban. Ha például három játékos ül egymás mellett egy kanapén, akkor praktikus lehet a jelölőket is szorosan egymás mellé tenni, jelezve magadnak, hogy ők a kanapén ülő hármas. Rendezd tetszésed szerint a jelölőket, a lényeg, hogy a jelölők óramutató szerinti sorrendje a grimoárban megegyezzen a játékosok valódi sorrendjével.

KEZDŐDHET IS A JÁTÉK!



AZ ÉJSZAKA

AZ ÉJSZAKA ELŐKÉSZÍTÉSE

MIELŐTT NEKIVÁGNÁL A JÁTÉK ÉJSZAKAI FÁZISÁNAK, elő kell készítened néhány dolgot. Optimális esetben az éjszaka gyorsan és zökkenőmentesen zajlik, és már nem kell sokat gondolkodnod, mivel az előkészítés során mindent alaposan átgondoltál. Amíg te felkészülsz az éjszakára, a játékosok még szabadon beszélgethetnek.

Először is az éjszakai segédletet kell megfelelően előkészítened. Helyezd a lapot a grimoár jobb felébe.

- ◆ **A játék első éjszakai fázisában az ELSŐ ÉJSZAKA** oldala nézzen felfelé.
- ◆ **A további éjszakai fázisok során** használd a lap **TOVÁBBI ÉJSZAKÁK** oldalát.

Helyezd el megfelelően az emlékeztető jelölőket. Rakj ki minden olyan emlékeztetőt a megfelelő helyre a grimoár bal oldalán, amelyre szükséged lesz ezen az éjszakán. Tedd félre a grimoár jobb oldalára azokat az emlékeztetőket, amelyekre most nem lesz szükséged.

EMLÉKEZTETŐK. Az egyes karakterek emlékeztető jelölőinek pontos használatáról az almanach adott karakterhez tartozó bejegyzésében olvashatsz. Például a mosónő két emlékeztetőjét helyezd annak a két játékosnak a karakterjelölője mellé, akiktől információt adsz a mosónőnek az első éjszaka során.

Helyezd éjszakai jelölőket az éjszakai segédleten minden olyan karakter mellé, akinek tennie kell valamit ma éjszaka. A **HAJNAL** sor mellé is tegyél egy jelölőt. Szintén használj éjszakai jelölőket az alábbi esetekben:

- ◆ **Ha ez a játék első éjszakája, és hét vagy több játékos van,** tegyél jelölőt a lap **CSATLÓSOK INFORMÁCIÓJA** és **DÉMON INFORMÁCIÓJA** pontjához is. (Ezek jelzik, hogy fel kell ébresztened a csatlósokat, és meg kell mutatnod nekik a démon, illetve fel kell ébresztened a démon, és meg kell mutatnod neki a csatlósait.)
- ◆ **Ha utazók is vannak a játékban,** helyezz egy éjszakai jelölőt a lap **ALKONYAT** pontjához is. (Alkonyatkor néhány utazó cselekszik – a jelölő emlékeztet, hogy fel kell ébresztened őket.)

LEVELEK. A legegyszerűbben úgy tudhatod meg, hogy melyik karakterekhez tartozik éjszakai jelölő, ha megnézed, hogy vannak-e levelek a karakterjelölőjén. A jelölő bal oldalán lévő levél azt jelenti, hogy a karakter az első éjszakán, a jobb oldali levél pedig, hogy minden más éjszakán cselekszik.

TERVEZÉS. Érdemes röviden azt is átgondolnod, hogy mit kell tenned a következő éjjel. Például, ha ez lesz az első éjjel, akkor meg kell mutatnod a démonnak három, a játékban nem szereplő karakterjelölőt, hogy segíts neki blöffölni. Melyik jelölőket választod ehhez? Ha egy játékos részeg, és ma éjjel fel kell ébresztened, milyen téves információt adsz neki? Ha ezeket előre átgondolod, gyorsabban lezajlik az éjszaka, így a játékosoknak kevesebbet kell várakozniuk.

AZ ÉJSZAKA MENETE

AZ ÉJSZAKA SORÁN a játékosok szeme csukva van. Egyes játékosok felébrednek, kinyitják a szemüket, hogy információt kapjanak vagy használják képességüket. A démon jellemzően éjszaka támad, megöl egy vagy több játékos, vagy más módon okoz pusztítást.

Az éjszaka megkezdéséhez kérd meg a játékosokat, hogy csukják be a szemüket. Mondd azt, hogy „Figyelem! Mindenki csukja be a szemét!”, vagy valami hasonlót, és ha kell, ellenőrizd, hogy mindenkinek csukva van-e a szeme. Ezután hajtsd végre sorban az éjszakai segédleten bejelölt pontokat.

Ha ez az első éjszaka, és hét vagy több játékos van, ne hagyd ki az alábbi két lépést:

1. ÉBRESZD FEL A CSATLÓSOKAT, ÉS MUTASD MEG NEKIK A DÉMONT. Engedd, hogy a csatlósok szemkontaktust teremtsenek, hogy megismerjék egymást. Ezután mutasd meg minden csatlósnak az Ő A DÉMON lapkát, és mutass rá a démonra. Győződj meg róla, hogy minden csatlósnak egyértelmű, hogy kire mutatsz. Végül altasd el a csatlósokat.

2. ÉBRESZD FEL A DÉMONT, ÉS MUTASD MEG NEKI A CSATLÓSAIT. Ébreszd fel a démon, mutasd meg neki az ŐK A CSATLÓSAID lapkát, és egyesével mutass rá a csatlósokra. Ezután mutasd meg a démonnak az EZEK A KARAKTEREK NINCSENEK JÁTÉKBAN lapkát, és három jó karakter jelölőjét, amelyek nincsenek játékban.

BLÖFFÖLÉS. Ezzel segítesz a démonnak, hogy a megmutatott karakterek egyikének adhassa ki magát. Legjobb, ha két városlakó és egy kívülálló karakter jelölőjét mutatod meg, hogy többféle típusú blöffölésre adj lehetőséget. Persze a démon mindent figyelmen kívül hagyhatja, és tetszése szerint bármelyik karakternek kiadhatja magát.



Ébressz fel egyesével, az éjszakai segédleten látható sorrendben mindazokat a játékosokat, akik ezen az éjszakán használják a képességüket. Miután ezt megtették, altasd vissza őket.

Helyezz el emlékeztetőket oda, ahová a karakterek tevékenysége szerint szükséges. Az éjszakai segédleten a karakter melletti lila pötty azt jelenti, hogy valószínűleg le kell helyezni valahová az adott karakter emlékeztető jelölőjét. Például, amikor a mérgekeverő kiválaszt valakit, helyezd a MÉRGEZETT emlékeztetőjét a kiválasztott játékos karakterjelölőjéhez. Így látni fogod, hogy ki a mérgezett játékos.

Amikor elérsz a hajnalhoz, még várj öt-tíz másodpercet. Ezután jelentsd be, hogy a játékosok kinyithatják a szemüket. Mondd hogy „Jó reggelt, nyissátok ki a szemeteket!” – vagy valami hasonlót.

Ha az éjszaka folyamán történt haláleset, azonnal jelentsd be, hogy melyik játékos halt meg. Azt ne áruld el, hogy melyik karakter ölte meg az egyes játékosokat. Ha senki sem halt meg az éjszaka, akkor mondd ezt, de ne áruld el az okát. Erről részletesebben a KIVÉGZÉS ÉS HALÁL (15. oldal) fejezetben olvashatsz.

A MEGFELELŐ HAJNALI RUTIN.

A hajnali rövid várakozás arra jó, hogy egyetlen játékos se tudhassa biztosan, ő volt-e az utolsó, akit felébresztettél az éjjel.

A haláleset azonnali bejelentése pedig elejét veszi, hogy valaki bekiabálhassa, hogy „Meghaltam! Az éjjel nem ébredtem fel!” ami igazolhatná, hogy mi a karaktere.

HONNAN TUDOM, HOGY KIT ÉBRESSZEK FEL ÉJSZAKA?

A mesélőnek a játék állása alapján kell megítélnie, hogy fel kell-e ébresztenie egy játékos – akkor is, ha éjszakai jelölő van mellette az éjszakai segédleten.

A karakter leírása ad választ arra, hogy pontosan mikor kell felébreszteni a játék során.

Például a hollóőr kap éjszakai jelölőt, mert lehet, hogy fel kell ébreszteni, de az is lehet, hogy nem. Ha a démon megöli a hollóőrt, még ugyanazon éjszaka folyamán fel kell ébresztened őt, hogy információt adj át neki. Ha viszont nem öli meg, ezen az éjszakán egyszerűen hagyd ki a hollóőr akcióját – nincs szükség rá, hogy ok nélkül felébressz.

Egy másik példa, hogy a pletykafészek képessége megölhet egy játékos, de a pletykafészek nem ébred fel, hogy megtudja, hogy ez megtörtént.

HOGYAN MŰKÖDNEK A KÉPESSÉGEK?

Általában úgy, hogy a játékos felébred, és vagy kiválasztja az általa befolyásolni kívánt játékos, vagy valamilyen információt adsz át neki kézjelekkel. Az egyes karakterek képességeit röviden az éjszakai segédleten, részletesen pedig a megfelelő almanachban mutatjuk be. Sokkal többet is olvashatsz majd minderről a KÉPESSÉGEK fejezetben (20. oldal), de egyelőre ne lapozz oda, csak ha már lejátszottál egy-két játékot.

Egyes karakterek éjszaka megölhetnek más karaktereket. Ha egy karakter meghal az éjszaka folyamán, akkor ő reggel már nem fog felébredni. A halálról részletesebben a KIVÉGZÉS ÉS HALÁL fejezetben (15. oldal) olvashatsz.

ÉJSZAKAI KOMMUNIKÁCIÓ

AZ ÉJSZAKAI KOMMUNIKÁCIÓ KÉZJELEKKEL TÖRTÉNIK. Mivel minden játékos szemé csukva van, a felébresztett játékosnak pedig titokban kell cselekednie, a lehető legcsendesebben kell kommunikálnotok, hogy a többi játékos ezt ne vegye észre. A bonyolultabb kérdéseket nappal, privát beszélgetés során lehet tisztázni. Az egyik kezdet használhatod az alábbi jelzésekre, míg a másikban a grimoárt tartod.

- ◆ **SZEM KINYIT:** Éjszaka úgy ébressz fel egy játékos, hogy kopogtasd meg finoman kétszer a vállát vagy a térdét.
- ◆ **SZEM BECSUK:** A kezdet az arcod előtt lehúzva jelezd, hogy aludjon vissza.
- ◆ **IGEN:** Bólintással jelezd a játékosnak.
- ◆ **NEM:** Fejrázással jelezd a játékosnak.
- ◆ **JÓ:** Felfelé tartott hüvelykujjal jelezd, hogy egy adott játékos „jó”.
- ◆ **GONOSZ:** Lefelé tartott hüvelykujjal jelezd, hogy egy adott játékos „gonosz”.
- ◆ **SZÁMOK:** Felemelt ujjaiddal mutasd a megfelelő számot a játékosnak. A nulla jelzéséhez a hüvelykujjadat a többi ujjad hegyéhez érintve formáld „0” alakot.
- ◆ **EGY ADOTT JÁTÉKOS:** Egy adott játékos megjelöléséhez mutass rá erre a játékosra.
- ◆ **EGY ADOTT KARAKTER:** Egy adott karakter megjelöléséhez mutasd fel a karakterjelölőjét vagy mutass rá a karakter ikonjára a karakterlapon. (Figyelj rá, hogy elég közel tartsd a jelölőt a játékoshoz, hogy jól láthassa azt – lehetőleg fél méteren belül.)

Ha például a játékos az empata – aki minden éjjel felébred, és megtudja, hogy hány szomszédja gonosz –, és egy gonosz játékos mellett ül, a következőt kell tenned:

Az empata térdére kettőt koppintva jelezd, hogy ébredjen fel. Mutasd fel egy ujjadat az „1” jelzéséhez. A kezdet az arcod előtt lehúzva jelezd, hogy aludjon vissza.

Vagy, ha a játékos a hollóőr – aki felébredve megismeri egy általa kiválasztott játékos karakterét –, a következőt kell tenned:

A hollóőr térdére kettőt koppintva jelezd, hogy ébredjen fel. Kinyitja a szemét, és rámutat egy játékosra. Ezután te is mutass rá ugyanerre a játékosra, ő pedig bólintással erősítse meg, hogy rá gondolt. A grimoárból kiemelve mutasd meg neki a választott játékos karakterjelölőjét. Miután megnézte, a jelölőt tedd vissza a grimoárba, majd a kezdet az arcod előtt lehúzva jelezd, hogy aludjon vissza.



A NAPPAL



ANAPPALOK SORÁN a játékosok beszélgetnek egymással, és közben próbálnak rájönni, ki kicsoda. Mindenki szabadon megoszthat információkat, ötletelhet, próbálhatja félrevezetni a többieket, vagy akár csendben is maradhat. Ezután szavaznak arról, hogy kit akarnak kivégni. Ez a játék lényegi része, amit a játékosok általában önállóan folytatnak le maguk között.

MEGBESZÉLÉS

AZ ELEJÉN EGYSZERŰEN HAGYD, hogy a játékosok beszélgessenek egymással. Ekkor alig van tennivalód. A játékosok bármit mondhatnak, vagy akár hallgathatnak is.

A jók általában felfedik a karakterüket és minden rendelkezésükre álló információt, a gonoszok pedig úgy tesznek, mintha jók lennének, és hamis információkat osztanak meg. Előfordulhat, hogy egy jó játékos is megpróbál félrevezetni másokat. Ez csak rajta múlik.

A játékosok beszélhetnek az egész csoport előtt nyilvánosan, segíthetnek egymásnak dolgokat, de akár el is hagyhatják a helyüket, hogy maguk közt bizalmasan beszélgessenek. Kérd meg őket, hogy lehetőleg maradjanak a körön belül.

KÉRDÉSEK? *Lehet, hogy néhány játékos kérdéssel fordul hozzád. Bár az előkészületek során felolvastátok a főbb szabályokat, nem fognak mindenre emlékezni. Lehet, hogy valaki arra kíváncsi, hogyan működik egy adott karakter. Más játékokkal ellentétben itt nem fontos, hogy a játékosok ismerjék az összes szabályt a játék megkezdése előtt. Az a legfontosabb, hogy mindenki bevonódjon, ezért légy nagyon segítőkész azokkal, akiknek kérdéseik vannak. Ha nem tudod a választ egy általános kérdésre, nézd meg a SZÓSZEDETBEN (42. oldal). Egy karakterrel kapcsolatos kérdésnek az adott almanach megfelelő bejegyzésében tudsz utánanézni.*

A feltett kérdésekre válaszolhatsz nyilvánosan, hogy mindenki hallja, vagy privát beszélgetésben is. Ha egy játékos a karaktere képességével kapcsolatban szeretne kérdezni, azt jobb privátban megbeszélni, hogy a többiek ne tudják meg, ki ő és mit kérdezett.

GYANÚSÍTÁS ÉS SZAVAZÁS

AMIKOR ÚGY LÁTOD, hogy itt az ideje, kérd meg a játékosokat, hogy gyanúsítsanak meg valakit. Erre általában öt-tíz perces kötetlen beszélgetés után kerül sor, de lehet, hogy nálatok ennél hosszabb vagy rövidebb idő szükséges. Győződj meg róla, hogy mindenki visszaült a helyére.

Mondj valami olyasmit, hogy „Várom a gyanúsított nevét!”. Egy gyanúsításnál a játékos egyszerűen bejelenti: „Én Bélát gyanúsítom”. Ha elhangzik egy gyanúsítás, erősítsd meg a csoportnak, például így: „Ági gyanúsítja Bélát”. Így mindenki tudni fogja, hogy hallottad és elfogadtad a gyanúsítást.

A gyanúsításra vonatkozik néhány korlátozás az alábbiak szerint. Ha egy játékos nem megengedett módon próbál gyanúsítani valakit, egyszerűen közöld, hogy ezt nem teheti meg.

- ◆ **Egyszerre csak egy játékost lehet gyanúsítani.** Ha már van egy gyanúsított, amíg nem szavaztak róla, addig nem jelölhetnek meg másikat.

- ◆ **Csak élő játékosok gyanúsíthatnak.** Halott játékosokat is lehet gyanúsítani, de szinte soha nem bölcs dolog.

- ◆ **Minden játékos naponta csak egyszer gyanúsíthat,** és minden játékos naponta csak egyszer gyanúsítható.

A szavazás megkezdése előtt adj lehetőséget a gyanúsítottnak a védekezésre. Erre általában 10-30 másodperc elegendő, de akár hosszabb időt is adhatsz.

Számold össze a szavazatokat. Állj a kör közepére, és egyik kezeden a grimoárt tartva, a másik karodat egyenesen kinyújtva mutass rá a gyanúsítottra. Mondd ki a játékos nevét, és hogy a szavazás elkezdődött.

Ezután lassan fordulj körbe az óramutató járásával egyező irányban, hangosan számolva a szavazatokat, míg vissza nem érsz a gyanúsítotthoz. (A hangos számolás segít a bizonytalan játékosoknak eldönteni, hogy szavazzanak-e vagy sem.) Akár a gyanúsított is szavazhat saját magára, ha szeretne – az ő szavazata számít utolsónak. Ha egy játékos keze a magasban van, amikor hozzá érsz a számolásban, az szavazatnak számít. Ha nincs, az nem számít szavazatnak.

- ◆ **Minden élő játékos** tetszőleges számú gyanúsítottra szavazhat egy nap során.

- ◆ **Minden halott játékos** csak egyetlen gyanúsítottra szavazhat halála után a játék hátralévő részében.

Jelentsd be az eredményt. A szavazás akkor sikeres, ha:

- ◆ a gyanúsított **több szavazatot kapott**, mint bármely más gyanúsított ugyanezen a napon, és
- ◆ a szavazatok száma **eléri vagy meghaladja** az élő játékosok számának felét.

A játék közepénél jártok. A játékosok közül hatan élnek, négyen pedig halottak. Dani három szavazatot kap, így a szavazás sikeres. Mindegy, hogy a három szavazat élő vagy halott játékosoktól érkezett, a lényeg, hogy három szavazatot kapott, ami az élő játékosok számának fele.

Ha a szavazás sikeres, jelentsd be, hogy a gyanúsítottat halálra ítélték. A játékost még ezen a napon kivégzik... hacsak nem kap valaki nála is több szavazatot. Jelentsd be a lehetőséget az újabb gyanúsításra. Ha lesz új gyanúsított, számold össze ismét a szavazatokat. (A halálra ítélt játékos is gyanúsíthat valakit, ha aznap még nem tette meg.)

Ha a szavazás sikertelen, a gyanúsítottat nem fogjátok kivégni. Jelentsd be a lehetőséget az újabb gyanúsításra. Ha lesz új gyanúsított, számold össze ismét a szavazatokat.

Ha két gyanúsított egy napon belül **ugyanannyi szavazatot kap, egyikőjüket sem** fogjátok kivégni. (Ettől kezdve nem számítanak „halálra ítéltnek”). Jelentsd be a lehetőséget az újabb gyanúsításra. Ha lesz új gyanúsított, számold össze ismét a szavazatokat. Az új gyanúsított csak abban az esetben ítéltető halálra, ha a szavazatok száma meghaladja az egyenlő szavazatot kapott játékosokét.

Ha úgy látod, hogy aznap már elég gyanúsítás és szavazás történt, bejelentheted a felkérést az utolsó gyanúsításra. Ha aznap egyetlen gyanúsítás sem történt, akkor is jelentsd be ezt utolsó figyelmeztetésként. Lépj be a körbe, és mondd ezt: „Utolsó lehetőség a gyanúsításra! Három... kettő... egy...”, hogy a játékosoknak legyen idejük még egy utolsó, gyors döntésre. Ha senki sem gyanúsít meg újabb játékos, akkor jelentsd be, hogy a gyanúsítások mára befejeződtek.



KIVÉGZÉS ÉS HALÁL

A HALÁLRA ÍTÉLT JÁTÉKOS KIVÉGZÉSE KÖVETKEZIK. Jelentsd be, hogy a halálra ítélt játékos meghalt.

- ◆ Naponta csak egy kivégzés történik. A kivégzést követően a nappal gyakorlatilag véget ér.
- ◆ Nem szükségszerű, hogy minden nap történjen kivégzés. Ha a játékosok úgy döntenek, hogy aznap senkit sem gyanúsítanak, vagy a gyanúsítottak nem kapnak elég szavazatot, vagy a szavazás két gyanúsított között döntelennel végződik, a nap kivégzés nélkül ér véget.

Amikor egy játékos meghal, kérd meg, hogy fordítsa képpel lefelé az életjelölőjét, és helyezzen rá egy szavazatjelölőt..

Minden halott játékosra – akár kivégezték, akár a démon ölte meg, vagy bármi más módon halt meg – az alábbi szabályok vonatkoznak:

- ◆ A grimoárban helyezz egy gyászszalagot a karakterjelölőjére.
- ◆ Rögtön elveszíti a képességét. A képessége már semmilyen módon nem befolyásolja a játékot, éjszaka pedig nem ébred fel, ezért távolítsd el az esetleges éjszakai és emlékeztető jelölőjét.
- ◆ Nem gyanúsíthat, és a játék hátralévő részében már csak egyszer szavazhat. Ekkor el kell távolítani a szavazatjelölőt az életjelölőjéről. A szavazatjelölő nélküli játékos már nem szavazhat.
- ◆ Éjszaka továbbra is be kell csuknia a szemét, nappal továbbra is szabadon beszélhet. Mivel a halott játékosok is szólhatnak és szavazhatnak, valójában legtöbbször rajtuk múlik a játék végkifejlete. Az élő játékosokhoz hasonlóan a halott játékosok is a csapatukkal együtt győznek vagy veszítenek.

EGY JÁTÉKOS HALÁLAKOR FÉNY DERÜL A SZEMÉLYAZONOSSÁGÁRA? Nem. Egyes mesélők, akik jobban hozzászoktak más titkosszerepes társasjátékokhoz, hajlamosak felfedni a halott játékos karakterét. Az ÓRATORONYBAN azonban a játékosok kiléte a haláluk után is rejtély marad. A halott gonosz játékosok továbbra is sok zűrzavart tudnak okozni, ha jónak hiszik őket.

Miután a kivégzésre is sor került, adj magadnak nagyjából fél percet az éjszaka előkészítésére. Lehet, hogy pár új emlékeztető és éjszakai jelölőt kell lehelyezned, vagy épp el kell távolítanod néhányat. Ha készen állsz, jelentsd be, hogy a nappal véget ért, és kérd meg a játékosokat, hogy csukják be a szemüket.





A JÁTÉK BEFEJEZÉSE



MIUTÁN AZ ELSŐ ÉJSZAKA VÉGET ÉRT, folytassátok a nappali, majd ismét az éjszakai fázissal. *(Ne felejtsetek el az első nap végén átfordítani az éjszakai segédletet a TOVÁBBI ÉJSZAKÁK oldalára, és ennek megfelelően átrendezni az éjszakai jelölőket.)* Folytassátok ezt mindaddig, amíg az egyik csapat győz, és a játék véget ér.

Ármánykő városában a halál... nem a vég. Ha a jók csapata győz, minden jó játékos győz, akár életben maradt, akár meghalt a játék során. Ugyanez vonatkozik a gonoszok csapatára is. Az egyik csapat győz, a másik pedig veszít. Soha nincsenek semleges játékosok.

A jók csapata akkor győz, ha a démon meghal. Jelentsd be, hogy a jók győztek, és biztasd őket, hogy vérmérsékletüktől függően kézfogással, öleléssel vagy örömkialtással ünnepeljék meg a győzelmüket.

A gonoszok csapata akkor győz, ha csak két játékos marad életben. Jelentsd be, hogy a gonoszok győztek, és biztasd őket, hogy ökölpacsival, ugrándozással vagy féktelen duhajkodással adjanak hangot örömlüknek. *(A gonoszok győzhetnek úgy, hogy a démon megöl egy játékos, vagy úgy is, ha nem a megfelelő játékos végzik ki.)*

Ha olyan helyzet adódik, hogy mindkét csapat győzne, akkor a jók győznek. Például, ha a démon meghal, de ezzel csak két játékos marad életben, a jók csapata győz.

MINDIG VÉGET ÉR A JÁTÉK, AMIKOR A DÉMON

MEGHAL? *Nem! Néhány karakter révén, amilyen például a skarlátruhas nő, a játék a démon halála után is folytatódik anélkül, hogy a jók csapata megtudná, mi történt.*

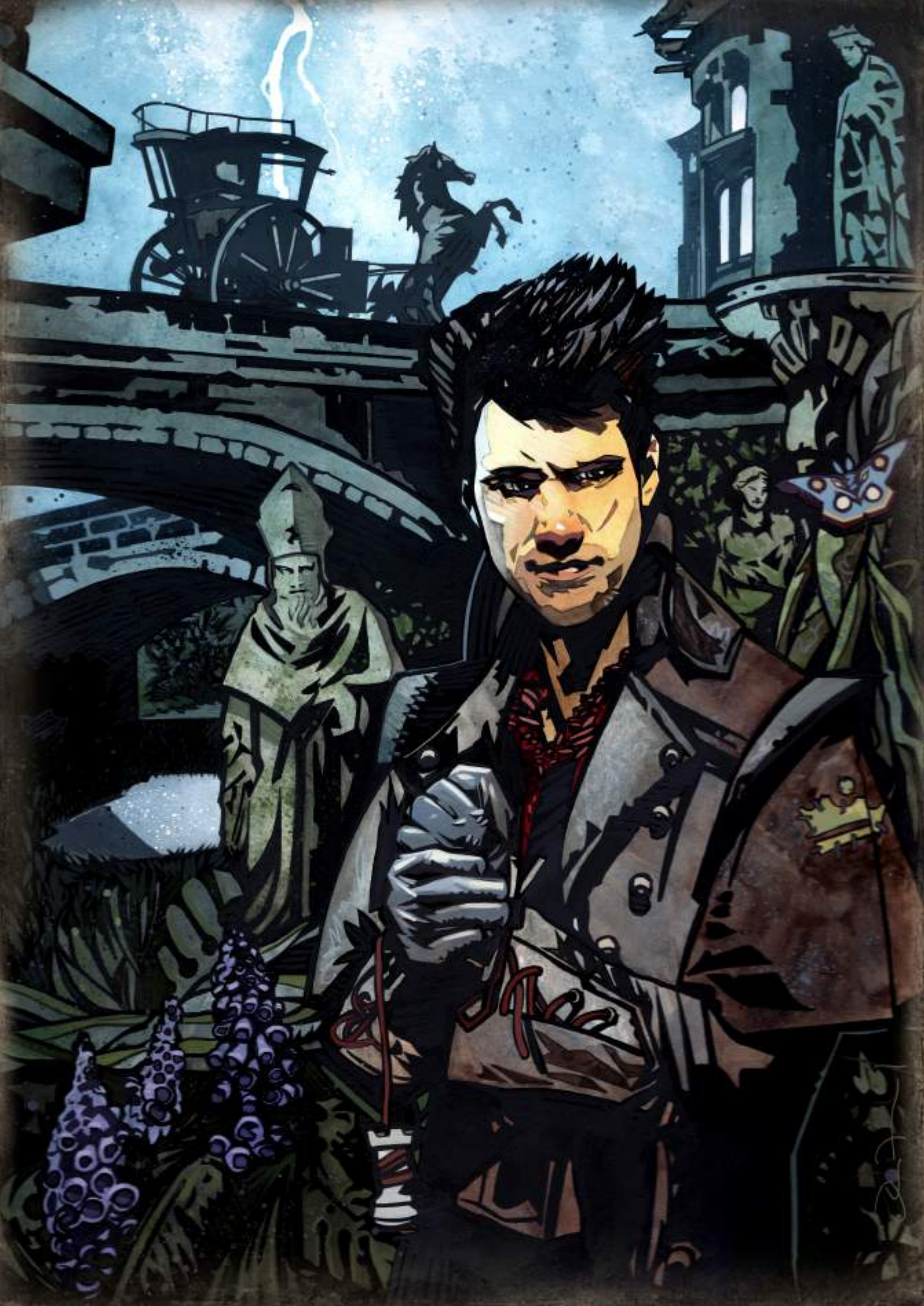
Néhány középnéhez vagy haladó szkriptben egyszerre több démon is előfordulhat. Ebben az esetben minden démonnak meg kell halnia a jók győzelméhez. Az is előfordulhat, hogy egy démon nem gonosz, hanem jó. Ebben az esetben is minden démonnak meg kell halnia a jók győzelméhez.

A
J
Á
T
É
K

M
E
N
E
T
E

✿





ÜDV A JÁTÉK SAVA-BORSÁNAK világában. Nem szükséges tovább olvasnod, amíg nem vezettél le egy-két játékot, vagy amíg bele nem futsz egy bonyolultabb kérdésbe.

Ha már végigolvastad a szabálykönyv előző fejezeteit és a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK karaktereinek almanachját, de szeretnél még egy kis gyakorlatot szerezni az első játék előtt, látogass el a bloodontheclocktower.com/quiz oldalra. Itt feleletválasztós kérdéseket és egy digitális grimoárt találsz, melyek segítenek megérteni, hogyan működnek az egyes karakterek, és hogyan lépnek kapcsolatba egymással. Minden, amit tudnod kell, megtalálható a dobozban lévő fizikai szabálykönyvekben, de az online kvízek szórakoztató módon ültetik át ezt a tudást a gyakorlatba.

Ebben a fejezetben megismerheted a karakterek képességeivel kapcsolatos részletesebb szabályokat, és azt, hogyan működik egy-egy képesség akkor, ha szokatlan az időzítés, ha a játékosok karaktert váltanak, vagy ha a részegség és a mérgezés rendhagyó módon történik. Bemutatjuk a különböző állapotok (a részegség, a mérgezettség, a rögeszmés állapot, a karakter és az oldal) szabályait. Végül megismerheted az utazó és a meseszövő karaktereket – akik így vagy úgy, de jelentősen befolyásolják a játékot.

Az ezt követő fejezetekben – TÖRTÉNETMESÉLÉS és TIPPEK HALADÓKNAK – ötleteket adunk, hogyan fejlesztheted történetmesélési képességedet, és megmutatjuk, hogyan hozhatsz létre saját, egyedi játékokat, vagy hogyan vezethetsz kis létszámú Cseppfalva-partikat. Ezen kívül bemutatjuk a különböző szkriptek főbb jellemzőit is.

Bár ez a szabálykönyv tartalmazza a játék általános szabályait, néhány kivételt szem előtt kell tartanod:

Ha a szabálykönyv nem tilt meg valamit, akkor az nem tilos. Igen, a játékosok saját magukat is gyanúsíthatják, és magukra is szavazhatnak. Igen, a démon halott játékosokat is megtámadhat. Igen, a jó játékosok is hazudhatnak. Igen, ha éjszaka „bármelyik játékost” választhatod, akkor választhatod saját magadat vagy egy halott játékost is. Igen, a halottak is beszélhetnek. Nem, a halott játékosok nem gyanúsíthatnak, és csak akkor szavazhatnak, ha van még szavazatjelölőjük.

A te szavad a törvény. Ha nem vagy biztos abban, hogyan kell értelmezni egy szabályt, vagy a játékosok nem biztosak abban, hogyan működik egy karakter képessége, akkor te, a mesélő vagy a végső bíró. Mindenképpen hallgass meg a játékosokat, de ha a szabálykönyv számodra nem egyértelmű megfogalmazást tartalmaz, vagy bizonytalan vagy, hogy két karakter hogyan hat egymásra, hozz egy döntést, és tarts ki mellette. Közd a játékosokkal, hogy hogyan döntöttél, és folytassátok a játékot.

A karakterek képességei felülírják a szabálykönyv általános szabályait. Ha egy karakter képessége ellentmond az ebben a könyvben leírt valamelyik általános szabálynak, akkor a karakter képességénél leírtak az érvényesek. Egyetlen kivétel van: a képességek **nem befolyásolhatják** az utazók száműzését (25. oldal).



KÉPESSÉGEK



AVÉRES ÓRATORONY JÁTÉKBAN MINDEN KARAKTER-NEK EGYEDI KÉPESSÉGEI VANNAK, melyeket a karakterjelölők, a karakterlapok és a karakterek almanachjai ismertetnek. A karakterjelölőn és a karakterlapon a képességek egyszerű, rövid leírása olvasható, mely a legtöbb esetben elegendő a játékhoz. Ha azonban egy helyzet nem egyértelmű, vagy a karakterek képességeinek szokatlan együttállása miatt bővebb magyarázatra van szükség, kövesd a karakterek almanachjában leírt szabályokat.

A képességek azonnal kifejtik a hatásukat, amikor használják őket. Például, ha a démon megtámadja a jósnőt, a jósnő azonnal meghal – nem ébredhet fel később az éjszaka folyamán, hogy használja a képességét. Ugyanígy, ha a szerzetes felébred, és megvédi az empatát, akkor az empata nem hal meg a démon támadásától, mivel a támadás utána történik.

Csak azt mondd el egy játékosnak, amit a saját karaktere képessége alapján megtudhat. Ami titkos, az maradjon titokban. Ha az ördögfióka meghal, és a skarlátruhás nő veszi át a szerepét, a többi játékos tudomást szerez arról? Nem. Ha a démonvadász használja a képességét, és semmi sem történik, a játékosok megtudják, hogy ő valóban a démonvadász-e? Nem. Ha a szerzetes megvédi a mosónőt, a mosónő megtudja, hogy védve volt? Nem. Reggel a játékosok megtudják, hogy melyik játékos milyen képesség ölte meg? Nem, csak azt tudják meg, hogy ki halt meg, de azt nem, hogy hogyan, és azt sem, mi volt a karaktere.

Halál, mérgezés vagy részegség esetén a képességek azonnal megszűnnek. Ha egy karakter meghal, azonnal elveszíti a képességét, annak tartós hatásai is megszűnnek, ezért eltávolíthatod a hozzá tartozó emlékeztető jelölőket. Például, ha a méregkeverő éjszaka megmérgezi a démonvadászt, majd még aznap éjjel meghal, a démonvadász a továbbiakban nem lesz mérgezett. Bár a méregkeverő képességénél az áll, hogy az „alkonyatig” tart, ám a méregkeverő a halálakor elveszíti a képességét, így annak tartós hatása is megszűnik.

Ha egy játékos részeg vagy mérgezett állapotba kerül, eltávolíthatod az emlékeztető jelölőit. Időnként azonban praktikusabb, ha nem távolítod el, csak fejjel lefelé fordítod őket addig, amíg a játékos újra józan és egészséges nem lesz.

Ezeket az emlékeztető jelölőket egyelőre figyelmen kívül hagyhatod, mivel a részeg vagy mérgezett karaktereknek – a halottakhoz hasonlóan – nincs képességük. Például, ha a józan fogadós megvédi a szobalányt, de azután részeg lesz, a szobalány védelme megszűnik. Vagy ha István megmérgezi Klárit, majd Lilla megmérgezi Istvánt, akkor ezt követően Klári már nem lesz mérgezett.

Egyes karakterek részben vagy egészben a haláluk után is megtartják képességüket. Ilyenkor a képesség leírásában kifejezetten szerepel, hogy az a karakter halála után is megmarad, vagy épp akkor lép működésbe. Azonban az ilyen képességek sem működnek, ha a karakter részeg vagy mérgezett.

A hollóőr éjszaka megölik, majd használja a képességét. A képessége így szól: „Ha éjjel meghalsz, felébredsz, hogy válassz egy játékos, akinek megismered a karakterét.” Bár a hollóőr meghalt, egy rövid ideig még működik a képessége, mivel a leírásában az szerepel, hogy az a hollóőr halálakor lép működésbe.

Ha egy képességnél nem szerepel, hogy a játékos választ, akkor választási lehetőség esetén a mesélő választ. Például, ha egy képesség azt mondja, hogy „Minden éjjel egy játékos mérgezett lesz”, akkor a mesélő dönti el, hogy ki lesz az. Ha a képesség azt mondja, hogy „Minden éjjel válassz egy játékos: mérgezett lesz”, ez azt jelenti, hogy a karakter játékos választ célpontot.

Ha egy játékos helytelenül próbálja használni a képességét, tudasd ezt vele – nappal szóban, éjszaka fejrázással. A szerzetes nem választhatja saját magát, így ha ezt teszi, jelezd fejrázással, hogy nem lehetséges, és mutass körbe, hogy válasszon másik játékos. A szobalánynak élő játékosokat kell választania, így ha egy halott játékos választ, rázd meg a fejed, és jelezd, hogy válasszon másik játékos.

Ha egy játékos új karaktert kap, azonnal megszerzi annak képességét, a régi képességét pedig elveszíti, és annak tartós hatása is azonnal megszűnik. Ha az új képesség egy egyszer használatos képesség, és már felhasználásra került, akkor újra használhatja. Ha az új képesség a leírás szerint csak az első éjszaka működik, akkor ez ma éjszaka lép működésbe. Ez egyaránt vonatkozik a halálból visszahozott játékosokra és azokra, akik egy karaktercsere révén kapnak új karaktert.

Ha egy játékos démon vagy csatlós karaktert kap, nem tudja meg, hogy ki a többi gonosz játékos. Ezt az információt csak a játék elején a gonosz oldalhoz tartozó játékosok kapják meg, és nem kötődik a képességeikhez.

Ha egy játékos olyan új karaktert kap, melynek a képességének leírásában szögletes zárójel látható – [mint ez] –, a képességnek ez a része hatástalan lesz. A szögletes zárójel a játék előkészületeit módosítják, nem változtatnak meg semmit a játék közben.

Előfordulhat, hogy egyes képességek az éjszakai segédleten felsoroltaktól eltérő időpontban aktiválódnak. Az éjszakai segédlet felsorolja, hogy az egyes karakterek milyen sorrendben következnek, de előfordulhat, hogy valamelyik képesség hamarabb vagy később aktiválódik – például a karakter halálakor rögtön kifejti a hatását. Az éjszakai segédlet listája csak egy útmutató, mely segít abban, hogy felébredsz a játékosokat, emlékeztető jelölőket és gyászszalagokat helyez el – és hogy egyetlen játékos se felejtse ki. A karakterjelölő képességre vonatkozó szövege azonban elsőbbséget élvez az éjszakai segédleten olvasható sorrenddel szemben.

A démon megöli a bölcsöt. A mesélőnek ekkor azonnal fel kellene ébresztenie a bölcsöt, de elfelejti. Az éjszakai segédleten a következő karakter a szerető. A szerető meghalt a mai nap során. A mesélő elfelejtette részegként megjelölni az egyik játékos, amikor a szerető meghalt, így ezt most teszi meg. Az éjszakai segédleten a következő karakter a bölcs. A mesélő felébreszti a bölcsöt, aki most használhatja a képességét.



ÁLLAPOTOK



AVÉRES ÓRATORONY játékban a játékosoknak sokféle jellemzőjük van: nemcsak egy karaktert személyesítenek meg, de lehetnek részegek vagy józanok, élők vagy holtak, egészségesek vagy mérgeztettek is. (Mindezt természetesen nem szó szerint kell érteni.) Ezeket a jellemzőket **állapotoknak** nevezzük. Ezek az állapotok többnyire egymástól függetlenül vonatkoznak egy játékosra. Például, ha valaki részeg, és megváltozik a karaktere, attól még részeg marad. Aki mérgezett, az ugyanakkor részeg is lehet.

ÉLET ÉS HALÁL

EGY JÁTÉKOS a játék minden pillanatában vagy **élő** vagy **halott**. A játékosok nappal többnyire kivégzés által, éjszaka pedig a karakterek képességei által halnak meg.

A kivégzés nem egyenlő a halállal. Néha előfordulhat, hogy egy játékost kivégeznek, de mégis életben marad. Egy játékost többször is kivégezhetnek, sőt, akár egy halott játékost is kivégezhetnek újra a biztonság kedvéért. Azonban akár élő, akár halott játékost végez ki a csoport, egy nap csak egyetlen kivégzés történhet.

Egy halott játékos nem halhat meg újra. Ha például a démon egy halott játékost támad meg, ő már nem halhat meg újra, így a csoport nem értesül újabb halálesetről.

OLDAL ÉS KARAKTER

EGY JÁTÉKOS a játék minden pillanatában vagy **jó**, vagy **gonosz**. Minden karakter vagy jóként vagy gonoszként indul, de a játék folyamán előfordulhat, hogy oldalt vált. Van úgy, hogy egy város lakó gonosz. Van úgy, hogy egy démon jó.

Ha egy jók közé tartozó játékosnak gonosz karaktere van, vagy egy gonosznak jó karaktere, fordítsd fejjel lefelé a karakter jelölőjét emlékeztetőül, hogy a játékos a jelölő színével ellentétes oldalhoz tartozik.

A játékos karaktere független attól, hogy a játékos melyik oldalhoz tartozik. Ha egy játékos oldalt vált, a karaktere még ugyanaz marad, és ez fordítva is igaz. Például, ha a melák gonosszá válik, továbbra is a melák marad. Vagy ha a lápi banya boszorkánnyá változtatja a zsonglőrt, a boszorkány a jók oldalán marad.

Ezekről a változásokról a játékos mindig tudomást szerez... Ha egy játékos oldalt vált, vagy a karaktere megváltozik, a lehető leg hamarabb, titokban értesítened kell erről. Általában az EZ VAGY MOSTANTÓL feliratlapkát és az új karakterjelölőt vagy az oldal jelét mutatod neki. Az éjszakai segédlet vagy az almanach leírja, hogy mikor változik meg az oldal vagy a karakter, vagyis mikor kell felébrésztened az adott játékost, hogy tájékoztasd a változásról.

Ez a tájékoztatás nem számít a szokásos értelemben vett információnak. Ezt nem befolyásolja a részeg vagy mérgezett állapot, sem az olyan karakterek, mint a Vortox. Ez azért van, hogy a játékosok mindig ismerjék a saját oldalukat és karakterüket.

...néhány kivételtől eltekintve. Előfordul, hogy a játékos más karakternek **hiszi magát**, vagy úgy tudja, hogy a másik oldalhoz tartozik. Például a részeg és az eszelős sem tudja magáról, hogy valójában kicsoda.

RÉSZEGSÉG ÉS MÉRGEZETTSÉG

EGY JÁTÉKOS a játék minden pillanatában vagy **józan**, vagy **részeg**, illetve vagy **mérgezett**, vagy **egészséges**. A részeg és a mérgezett állapotnak ugyanaz a hatása. Élő és halott játékosok egyaránt lehetnek részegek vagy mérgeztettek.

A részeg vagy mérgezett játékosnak nincs képessége. A részeg démon vadász senkit sem tud megölni, a mérgezett démon nem tud gyilkolni, a részeg szűz nem okozza senki kivégzését a képességével, a mérgezett udvaroncól senki sem lesz részeg. Ha egy játékos részeg vagy mérgezett állapotban kísérli meg az egyszer használatos képességét használni, azt ekkor is elhasználja (hatás nélkül), és többször nem próbálkozhat vele.

A képességek visszaszerezhetők. Ha egy részeg játékos kijózanodik, vagy egy mérgezett játékos újra egészséges lesz, visszanyeri a képességét. Ha azonban már elhasználta az egyszer használatos képességét, azt nem kaphatja vissza.

A részeg vagy mérgezett játékost ne tájékoztasd az állapotáról! Ehelyett tegyél úgy, mintha józan és egészséges lenne. Például a részeg szerzetes továbbra is minden éjszaka felébred, és kiválaszt egy játékost, hogy megvédje... ez a játékos azonban nem lesz védett. Egy mérgezett démon továbbra is felébred, és megtámad egy játékost, aki viszont nem fog meghalni – de a démon nem tudja meg ennek az okát. Előfordulhat – bár ez nagyon ritka –, hogy érdemes utalni rá, hogy valaki részeg vagy mérgezett – például azt mutatni a (részeg) sírásónak, hogy a polgármestert végezték ki, holott senki sem vallja magát polgármesternek.

Adhatsz hamis információt. A részeg vagy mérgezett játékosnak nincs képessége, de azt hiszi, hogy van. Ha a képessége szerint információt kellene kapnia, elláthatod hamis információval. Például a részeg empata továbbra is minden éjszaka felébred, de lehet, hogy téves számokat mutatsz neki. A mérgezett sírásónak megmutathatod az aznap kivégzett játékos karakterjelölőjét, de akár másik karakterét is. Nem muszáj téves információt adnod, de lehetőség van rá, és általában érdemes is élni ezzel.

A részeg és a mérgezett állapot nem oltja ki egymást. Aki részeg, és megmérgezik, nem lesz józan vagy egészséges! Egyszerűen egyszerre lesz részeg és mérgezett.

A részeg vagy mérgezett játékoson használt képességek a szokásos módon működnek. Például az empata helyes információt kap arról, hogy a részeg szomszédja gonosz-e. A jósnő helyesen ismer fel egy mérgezett demont. Ha a grófnőt – ő egy meseszölvő karakter, aki három játékosnak ad információt – a mérgezett démon vadász keresi fel, helyes információt fog kapni. Ebben az esetben a grófnő képessége megfelelően működik, míg a démon vadásznak nincs meg a saját képessége.



A szabályokról mindig valós információt adj a részeg vagy mérgezett játékosoknak is. Legalább ennyiben tudniuk kell bízni benned.

Maga a játékos számít részegnek vagy mérgezettnek, nem pedig a karaktere, annak ellenére, hogy gyakran esik szó részeg vagy mérgezett karakterről. Ha egy részeg játékos új karaktert kap, továbbra is részeg marad. Ha egy mérgezett játékos karaktert cserél valakivel, továbbra is ő marad mérgezett.

A részegség és a mérgezettség időzítését kissé befolyásolhatják a szokatlan karakterkombinációk. Rendszerint, ha egy képesség állandó, vagy már befolyásolja a játékot, akkor a játékos elveszíti a képességét, amikor részeg vagy mérgezett lesz, majd pedig visszakapja, amikor újra józan és egészséges lesz.

A teásnéit megmérgezték, így most nem nyújt védelmet a szomszédainak. Később meggyógyul, így azok újra védve lesznek.

A józan boszorkány megátkozott egy játékost. A boszorkány részeg lesz, ekkor a játékos nincs megátkozva. Később a boszorkány kijózanodik, ekkor a játékos ismét meg lesz átkozva.

Ha egy képességet akkor aktivál vagy használ egy játékos, amikor részeg vagy mérgezett, akkor az a képesség kárba vész. Sem a jelenben, sem később nem lesz hatása – még akkor sem, ha a játékos később józan és egészséges lesz.

A mérgezett szerető meghal. A szerető így nem tesz részeggé egy játékost – még akkor sem, ha később újra egészséges lesz.

A részeg fogadós kiválaszt két játékost, hogy megvédje őket. Ezek a játékosok nem lesznek védettek – még akkor sem, ha a fogadós később kijózanodik.

Ha egy játékos akkor aktivál vagy használ egy képességet, amikor józan és egészséges, akkor az normálisan működik – még akkor is, ha olyan múltbéli feltételre támaszkodik, amelynek a teljesülésekor a játékos részeg vagy mérgezett volt.

A józan zsonglőr felébred éjszaka, és helyes információt kap akkor is, ha korábban a nap folyamán részeg volt, amikor megtippelte a játékosok karaktereit.

A JÁTÉK tervezésénél ügyeltünk arra, hogy ilyen furcsa helyzetek csak ritkán forduljanak elő. Ha kétségeid támadnak, olvasd el az adott karakter leírását az almanachban.

JAVASLATOK: *Részeg és mérgezett játékosok esetén figyelj meg a gonosz játékosok blöffjeit, és támogasd ezeket, amikor csak lehetséges. Például, ha a részeg holló úgy dönt, hogy Daniról kér információt, aki a báró, de polgármesternek adja ki magát, segíthetsz a gonosz csapatnak, ha a polgármester jelölőjét mutatod meg a hollórnék. Ha viszont a részeg holló az egyik jó játékosról kér információt, hasznos lehet, ha egy gonosz karakter jelölőjét mutatod meg neki. Általában ajánlott úgy alakítani, hogy a részeg és mérgezett állapot a lehető legkárosabb legyen az adott játékos számára.*

RÖGESZME

A RÖGESZMÉS ÁLLAPOT a BÜBÁJ ÉS TÉBOLY szkriptben került bevezetésre. Meglehetősen ritka állapot, az eddig megjelent számos szkript alig egy tucat karaktere esetén fordul csak elő. Maga a rögeszme inkább számít egy tényleges, mint egy játékbeli állapotnak. Azt, hogy egy karakter rögeszmés-e, nem tudod a grimoárban ellenőrizni, ennek eldöntéséhez az adott játékost kell megfigyelned és meghallgatnod.

Ha egy játékos rögeszmés valamivel kapcsolatban, az azt jelenti, hogy aktívan próbál meggyőzni másokat ennek a dolognak az igaz voltáról. Egyes játékosok arra kapnak utasítást, hogy viselkedjenek rögeszmésen valamivel kapcsolatban, míg mások épp ennek elkerülésére.

Ha egy játékos arra kapott utasítást, hogy viselkedjen rögeszmésen valamivel kapcsolatban, és nem teszi, büntetést kaphat a mesélőtől. Ugyanakkor, ha megteszi, kaphat valamilyen jutalmat. A rögeszmés állapotra vonatkozó konkrét utasítások, jutalmak és büntetések a karakterjelölőn és a karakterlapon olvashatók.

A mutáns képessége: „Ha rögeszmésen ragaszkodsz hozzá, hogy kívülálló vagy, kivégezhetnek.” Zoli, a mutáns, megpróbálja meggyőzni a többieket, hogy ő a mutáns, ami egy kívülálló karakter, tehát rögeszmésen állítja, hogy ő egy kívülálló. Ezt állíthatja nyíltan, pl. „Én vagyok a mutáns!”, de mondhat olyasmit is, hogy pl. „Nem vagyok városlakó... de nem szeretném felfedni a karakteremet”. A mesélő mindkét esetben nyugodtan kivégezheti.

Lehet, hogy Zoli ehelyett óvatosabban próbálkozik. Mondhat olyasmit, hogy „Nem árulom el, ki vagyok, de semmiképpen sem vagyok a mutáns”, miközben jelentőségtelenül rákacsint a kérdezőre. Vagy éppen csöndben marad, amikor a többiek azzal vádolják, hogy ő a mutáns. Mindkét esetben a mesélő döntésére van bízva, hogy ezt hogyan ítéli meg. Az első esetben mond valamit, de az ellenkezőjére utal. A második esetben nem mond semmit, de abban reménykedik, hogy ebből a többiek arra a következtetésre jutnak, hogy ő a mutáns. Mindkét esetben előfordulhat, hogy a mesélő kivégzi.

Az is lehet, hogy a mesélő nem kapta rajta Zolit, hogy bárkinek is azt állította volna, hogy ő egy kívülálló, de az egyik gonosz játékos privátban azt mondja a mesélőnek: „Zoli azt állította, hogy ő a mutáns”. Ez elég bizonyíték lehet, hogy arról próbál másokat meggyőzni, hogy ő a mutáns, így a mesélő kivégezheti.





Az elmebontó a képességével arra utasít egy játékost, hogy legyen az a rögeszméje, hogy ő egy bizonyos karakter, különben lehet, hogy kivégzik. Az elmebontó úgy dönt, hogy Annát választja, hogy legyen az a rögeszméje, hogy ő a bölcs. Így Annának meg kell próbálnia meggyőzni erről a többieket, vagy a saját kivégzését kockáztatja.

Anna egyszerűen csak ül, és nem szól semmit. Ezzel azt teszi, amit a bölcs is tenne – csendben marad –, de nem próbálja meg meggyőzni a többieket, hogy ő a bölcs. Valami sokkal meggyőzőbbre lenne szükség, például kezdhethé így: „Én vagyok a bölcs. Tegnap hazudtam arról, hogy ki vagyok, hogy a démon rám támadjon, de sajnos nem jött be a tervem. Úgyhogy igen, nem hazudok tovább, bevallom, hogy én vagyok a bölcs.” Ehelyett Anna csak csendben üldögél, és mivel a mesélő úgy látja, hogy nem tett meg mindent azért, hogy meggyőzze a többieket, akár ki is végezheti.

A játékosoknak soha nem kötelező rögeszmésen viselkedniük. Egy játékos bármikor bármit mondhat, amit szeretne – sohasem kell semmi olyat mondania, amit nem akar. A rögeszmés állapot azonban arra ösztönzi, hogy bizonyos dolgokat mondjon, vagy épp ne mondjon. Ha egy játékos nyíltan kijelenti: „rögeszmés vagyok”, vagy más módon erősen utal erre, akkor a mesélő kiszabhatja rá a megfelelő büntetést, vagy elvehet tőle valami előnyt. Ez a fajta kijelentés általában azt jelenti, hogy „nem szeretnék rögeszmésen viselkedni ezzel a dologgal kapcsolatban, inkább vállalom a büntetést”. Ha a játékos csak utal rá, hogy rögeszmés, az is ugyanúgy számít.

A játékosok nyíltan beszélhetnek a korábbi rögeszméjükéről. Az a játékos, aki már nem rögeszmés, minden következmény nélkül beszélhet arról, hogy korábban ilyen állapotban volt. Például az a játékos, akit az elmebontó két éjszakával ezelőtt kiválasztott, de az előző éjszaka már nem, bátran elmondhatja a többieknek anélkül, hogy a kivégzéstől tartania kellene. A mutáns a halálával elveszíti a képességét, így már neki sem kell tartania a következményektől.

A mesélő, vagyis a te megítélésedre van bízva, hogy ki az, aki nem viselkedik rögeszmésen. Nincsenek konkrét szabályok arra, hogy mit kell vagy nem szabad mondani. A lényeg az, hogy szerinted mi a szándéka a játékosnak.

Visszatérve a fenti mutáns példájára, ha úgy látod, hogy a játékos valóban igyekszik meggyőzni a többieket, hogy ő nem a mutáns, akkor nem viselkedik rögeszmésen ezzel kapcsolatban. De ha azt látod, hogy bármilyen óvatosan is, azt igyekszik elültetni a többiek fejében, hogy ő egy kívülálló, akkor kiérdemelheti a büntetésedet. Végezd ki, ha úgy látod jónak.

Visszatérve a fenti elmebontó példájára, ha úgy látod, hogy az a játékos, akit az elmebontó rögeszméssé tett, minden tőle telhetőt megtesz, hogy meggyőzze a többieket (ha csak szavakkal is), hogy ő a bölcs, akkor rögeszmésnek tekintheted, így biztonságban van. De ha úgy érzed, hogy csak immelámmal mond valamit, és közben azt reméli, hogy nem hisznek neki, vagy egyenesen igyekszik is azt elérni, akkor nyugodtan kivégezheted.

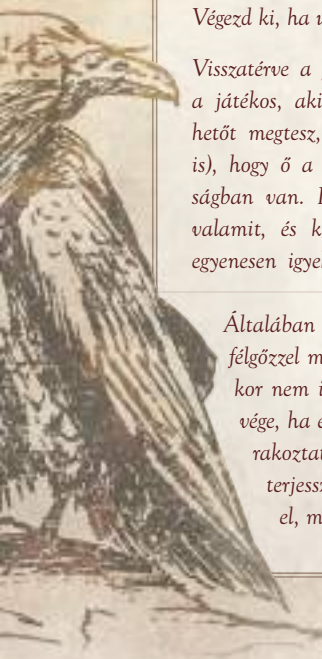
Általában ítéj határozottan. Ha a játékosok úgy érzik, elég félgőzzel mondaniuk valamit, hogy elkerüljék a büntetést, akkor nem is fogják megerőltetni magukat. Persze nem a világ vége, ha ez történik, de a rögeszmés állapot akkor igazán szórakoztató, ha arra ösztönzi a játékost, hogy hazugságokat terjesszen, félrevezesse a saját csapatát, és ne ismerhesse ezt el, míg vissza nem nyeri a józan esztét.



Egy haladó játékos már tudja, hogyan adja elő meggyőzően a rögeszméjét, míg egy kezdő játékos könnyebben összezavarodhat. Ezt vedd számításba, amikor arról döntesz, hogy megbüntess-e egy játékost a nem megfelelő rögeszméje miatt.

Például, ha Krisztián, egy haladó játékos, azt az utasítást kapja, hogy az legyen a rögeszméje, hogy ő a virágáruslány, akkor elvárhatod tőle, hogy elmondja a többieknek, melyik napon szavazott a démon és melyiken nem. Ha Krisztián valóban a virágáruslány lenne, és felfedte volna magát a csoport előtt, akkor nem lenne oka visszatarítani a képességével megszerzett információt. Mivel Krisztián haladó játékos, nem úszhatja meg könnyen a feladatot. De ha komoly erőfeszítéseket tesz a csoport meggyőzésére, hogy ő valóban a virágáruslány, akkor életben marad.

Egy kezdő játékoskal szemben nem kell ilyen szigorúnak lenned. Ha úgy látod, hogy valódi erőfeszítéseket tesz a többiek meggyőzésére, akkor lehetsz egy kicsit elnézőbb. A rögeszmés játékosnak nem feltétlenül kell meggyőznie valakit, elég, ha hihető erőfeszítéseket tesz ezért.



UTAZÓ KARAKTEREK

AZ UTAZÓ KARAKTEREK OLYAN JÁTEKOSOK számára készültek, akik későn érkeznek, vagy korábban kell távozniuk. Az utazók általában rendkívül hatékony képességekkel rendelkeznek, de kevés információhoz jutnak. Hatalmas az erejük, és nagyon kicsi a felelősségük.

UTAZÓK HOZZÁADÁSA

Ha egy utazót szeretnél bevinni a játékba, a következőt kell tenned:

1. KÉRD MEG A JÁTEKOST, HOGY VÁLASSZON EGY UTAZÓ KARAKTERT. Vond félre a játékost, és add oda neki az utazók segédletét a főtér táblája alól. Ez részletezi, hogy mely utazók érhetőek el ehhez a játékhoz, és milyen képességeik vannak. Kérd meg a játékost, hogy válassza ki, melyik utazó karakterrel szeretne játszani.

A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK játékhoz ajánlott öt utazó a bűnbak, a koldus, a pisztolyhős, a hivatalnok és a tolvaj. Ezek a karakterek mind jól illeszkednek ahhoz a szkripthoz, amivel játszotok. Felkínálhatsz olyan utazó karaktereket is, melyek másik szkript számára ajánlottak, de lehetséges, hogy azok nem fognak olyan jól passzolni a jelenlegi játékotokba. Ha például a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK játékban megjelenik egy gonosz bíró, aki a képességével automatikusan kivégezheti a szentet, ezzel véget vethet a játéknak, ami rendkívül igazságtalan a jók csapatával szemben. Gondold át tehát alaposan, ha a fenti karakteren kívül más utazókat szeretnél a játékba vonni.

2. VÁLASSZ OLDALT. Mondd el az utazónak privátban, hogy jó vagy gonosz lesz. Ha a gonosz csapatba kerül, meg kell tudnia, hogy ki a démon, de azt ne árul el neki, hogy kik a csatlósok.

3. FRISSÍTSD A GRIMOÁRT. Ültesd le az utazót, majd helyezd el a karakterjelölőjét a grimoárban az ülésrend szerint megfelelő helyre. A jó utazó jelölőjét a szokásos módon helyezd el, a gonosz utazóét forgasd fejfelé.

4. HELYEZD EL AZ ÉLETJELÖLŐT. Tedd az utazó életjelölőjét a megfelelő helyre a főtér táblán. Az utazó életjelölőjének színe eltér a többi játékosétól. (Így könnyebb számontartani az utazókat, és emlékezteti a játékosokat arra, hogy az utazók nem számítanak játékosnak a gonoszok alapvető győzelmi feltétele szempontjából.)

5. MUTASD BE A JÁTEKOSOKNAK. Jelentsd be, hogy egy utazó érkezett a játékba, mutasd be a játékost, mondd el, hogy mi a karaktere, és annak mi a képessége. (Azt ne árul el, hogy jó vagy gonosz.)

Az utazók bármikor beszállhatnak a játékba. Mivel egy játékalom általában legalább egy óra, és akár húsz játékos is részt vehet rajta, így az is be tud csatlakozni a játékba, aki például tíz perc késéssel érkezik. Akár az is beszállhat utazóként, aki alig öt perccel a játék előkészítése után, de még az első éjszaka megkezdése előtt érkezik. Kérd meg, hogy ő is csukja be a szemét az első éjszaka során, majd az első nap folyamán választhat magának utazó karaktert.

Közvetlenül a befejezés előtt már nem javasoljuk utazók hozzáadását. Lehetőleg csak akkor adj hozzá utazókat a játékhoz, ha még legalább hét élő játékos van. Ha az utolsó, vagy akár az utolsó előtti napon egészíted ki egy utazóval a játékot, az könnyen azt az érzést kelti a játékosokban, hogy győzelmüket vagy vereségüket nem a saját erőfeszítésüknek, hanem ennek az utolsó pillanatban történt változásnak köszönhetik.

Ha szeretnéd, akár az első éjszaka előtt is csatlakozhatnak utazók a játékhoz. Ebben az esetben már az első éjszaka során is használják a képességüket. Tizenöt-nél több játékos esetén mindig lesznek utazók a játékban, ekkor ők is a többi játékosal egyszerre kezdenek.

Ha tudod, hogy az egyik játékosnak korábban kell távoznia, neki is adhatsz utazó karaktert. Ez a játékos bármikor távozhat – ilyenkor egyszerűen távolítsd el a karakterjelölőjét a grimoárból, és vegyéték le az életjelölőjét is a főtér tábláról. Ajánlott, hogy az ilyen játékosok utazó karakterrel vegyenek részt a játékban, mivel a játék nem folytatható, ha a démon menet közben távozik, és nem tudhatod előre, melyik játékos lesz a démon.

Az utazók legtöbbször a jók közé tartozzanak. Arra kell törekedned, hogy a játék során az erőviszonyok kiegyensúlyozottak legyenek, ezért az utazó karaktereket legfeljebb az esetek harmadában tedd gonosszá, hiszen egy gonosz utazó többlet szavazatot jelent a gonosz csapatnak, ami jelentős előnyt biztosít. Több gonosz utazó hozzáadása elsöprő hatású lehet. Több jó utazó hozzáadásával a jók csapata is kap néhány többlet szavazatot, de a jó utazók – a gonoszoktól eltérően – nem tudják, hogy ki jó és ki gonosz.

Tehát, ha csak egy utazó csatlakozik a játékhoz, szinte mindig ajánlott jónak lennie. Két utazó esetén lehetnek mindketten jók, de általában érdekesebbé teszi a játékot, ha az egyiküket gonosszá teszed. Három, négy vagy öt utazó esetén egy vagy időnként két gonosz utazó az optimális.

Mindaz azonban csakis rajtad múlik. Ha tizenöt játékosal játszol, és nyolcan még életben vannak, de az összes csatlós halott, nyugodtan használj a szokásosnál több gonosz utazót. Ha viszont a jók csapata kezd szétzilálódni, válassz csak jó utazókat. Időnként azonban egyetlen utazó esetén is ajánlott gonosz utazót használni, hogy a játékosok soha ne lehessenek biztosak a szándékaidban!

UTAZÓK HASZNÁLATA

AZ UTAZÓK A TÖBBI KARAKTERHEZ HASONLÍTANAK a legtöbb szempontból. Gyanúsíthatnak, szavazhatnak, éjszaka cselekedhetnek, a démon megölheti őket, normál karakternek tűnnek, részegen, mérgezett állapotban és a halálukkor elveszítik a képességüket, sőt, haláluk után ugyanúgy kapnak egy szavazatjelölőt. Ha például az empata két utazó között ül, érzékeli, hogy ezek az utazók gonoszak-e. Ha a démon megtámad egy utazót, az utazó meghal. Az utazók csak az alábbi néhány dologban különböznek a normál karakterektől.

Az utazók nem számítanak bele a létszámba a gonosz csapat győzelmi feltételének meghatározásakor. Például, ha még öt játékos van életben, de közülük hárman utazók, akkor a gonoszok csapata győz.

MIÉRT? Ennek a szabálynak az az oka, hogy egy utazóról mindenki tudja, hogy ő nem lehet a démon, mivel csak később csatlakozott a játékhoz, amikor a démon szerepe már ki volt osztva. Az utazók a főtér táblán más színű életjelölőt kapnak, hogy ezt mindenki észben tartsa.



Az utazó száműzésének folyamatát nem befolyásolják a képességek. Egyszerűen a csoport döntésén múlik. Például a szavazatokat módosító karakterek (tolvaj, hivatalnok stb.) nem módosítják a száműzés támogatóinak a számát. Száműzésnél még a komornyik is felemelheti a kezét az urától függetlenül.

Ha legalább a játékosok fele támogatja, a száműzés sikeres, és a száműzött utazó meghal. Ehhez a játékosok **összlétszámát** kell figyelembe venni, nem csak az élő játékosokét. Ha egy képesség megakadályozza, hogy a száműzött utazó meghaljon, akkor életben marad. Ilyenkor egy másik napon újra kezdeményezhető a száműzése.

Egy napon belül több utazó is száműzhető. A száműzés nem kivégzés, így azzal egy napon egy kivégzésre is sor kerülhet.

A kivégzéshez hasonlóan minden utazó száműzése naponta csak egyszer kezdeményezhető. Hiába sejtik a játékosok, hogy egy utazó gonosz, és meg akarja ölni őket, ha elsőre nem támogatják elegendően a száműzését, akkor csak másnap próbálkozhatnak újból.

Általában az utazók nem válhatnak nem utazó karakterekké, a nem utazók pedig nem válhatnak utazókká. Ha egy játékos ilyen változást szeretne végrehajtani a képessége segítségével, rázd meg a fejed, és jelezd, hogy válasszon újra. *(Ez egyrészt azért van, mert egy utazó lehet, hogy korábban szeretne távozni, de nem teheti meg, ha közben nem utazó karakterré változott. A másik ok, hogy a játék kiegyensúlyozatlanná és furcsává válhat, ha a játékosok folyton utazókká változnak.)*

Elképzelhető azonban, hogy mégis kivételt teszel. Ha szívesen kísérleteznél, és úgy érzed, hogy ez szórakoztatóbbá tenné az aktuális játékot, akkor megengedheted, hogy az olyan képességek, mint a borbélyé, utazókká változtassanak nem utazó karaktereket és fordítva. Ha ez történik, akkor az utazóvá vált karaktereknek le kell cserélniük a normál életjelölőjüket utazó életjelölőre, illetve a normál karakterre vált utazóknak is hasonlóképpen le kell cserélniük az életjelölőjüket. Mindig tudnia kell minden játékosnak, hogy kik az utazók és kik nem azok.

Ha többet szeretnél megtudni az egyes utazókról, és arról, hogy hogyan színesíthetik a játékot, olvasd el az **UTAZÓK ÉS MESESZÖVŐK** almanachot.

Az utazókat száműzik, nem pedig kivégzik. A nap folyamán bármikor bármelyik játékos kezdeményezheti egy utazó száműzését, hogy aztán meghaljon a városon túli pusztaságban. A száműzést bárki kezdeményezheti, akár egy halott játékos is. Ez történhet még azelőtt, hogy a mesélő felszólította volna a játékosokat a gyanúsításra, vagy akár azt követően is, a többi szavazással egyidőben. A száműzés kezdeményezése nem gyanúsítás, így az a játékos, aki egy utazó száműzését kezdeményezi, ugyanazon a napon gyanúsíthat is egy másik játékost.

Amikor valaki kezdeményezi egy utazó száműzését, minden játékos eldönti, hogy támogatja vagy ellenzi-e ezt a száműzést. A döntés technikailag ugyanúgy történik, mint a kivégzés előtti szavazás – a játékosok felemelik a kezüket, a mesélő számol – de ez nem minősül szavazásnak.

Bármelyik játékos, akár egy halott is, támogathatja egy utazó száműzését. A halott játékosok ezzel nem veszítik el a szavazatjelölőjüket.

MESESZÖVŐ KARAKTEREK



A MESESZÖVŐ KARAKTEREK NEKED, A MESÉLŐNEK KÉSZÜLTEK. Valójában inkább különleges szabályokra hasonlítanak, nem önálló karakterekre. Lehetővé teszik, hogy olyan játékosok is csatlakozzanak, akiknek ez problémát okozna, vagy segítenek zökkenőmentesebbé tenni a játékot, amikor valamilyen külső nehézség adódik. A meseszövők a játék világán túli problémákra kínálnak megoldásokat.

Például, ha egy játékos olyan fogyatékosággal él, ami megnehezíti számára a szabályok megértését vagy a többiekkel való kommunikációt, egy meseszövő segítségével bekapcsolódhat a játékba. Ha egy új játékos attól fél, hogy túl hamar meg fog halni, egy meseszövő védelmet adhat neki. Ha a rendelkezésre álló időhöz képest túl sok játékos van, egy meseszövő felgyorsíthatja a játékot. Ha valaki félnék vagy halk szavú, és gondot okoz számára a csoport figyelmének felkeltése, egy meseszövő lehetőséget adhat neki, hogy zavartalanul beszéljen. Ha a játékot a vártnál korábban kell befejezni, egy meseszövő segíthet gyorsan győztest hirdetni. Ha készítettél egy saját karakterlistát a szkriptkészítő eszköz segítségével (36. oldal), egy meseszövő segíthet azt szórakoztatóbbá tenni.

Csak akkor használj meseszövő karaktereket, ha szükség van rájuk. Időnként hihetetlenül hasznosak, hogy mindenféle játékos számára hozzáférhetőbbé és élvezetesebbé tegyék a játékot, de ha minden játékhoz ok nélkül használsz őket, hamar unalmassá válnak.

Ha hozzá szeretnél adni egy meseszövő karaktert a játékhoz, csak válasz ki, jelentsd be, hogy melyik meseszövő került a játékba, és helyezd el emlékeztetőül a karakterjelölőjét a grimoár bal oldalának közepére. Vannak meseszövők, melyeket a játék elején kell hozzáadni, míg mások bármikor be- vagy kikerülhetnek a játékba. Egyszerre akár több meseszövőt is használhatsz.

A meseszövő karakterek nem halnak meg és nem veszítik el a képességüket. Te a mesélő vagy, nem pedig játékos, így a meseszövőidet nem befolyásolják a játék olyan hatásai, mint a halál, a részegítés vagy a mérgezés.

Az utazókhöz hasonlóan a meseszövők sem számítanak játékosnak a gonoszok alapvető győzelmi feltétele szempontjából.

Ha többet szeretnél megtudni az egyes meseszövőkről, és arról, hogy hogyan színesíthetik a játékot, olvasd el az **UTAZÓK ÉS MESESZÖVŐK** almanachot.



ANAGYSZERŰ TÖRTÉNETMESÉLÉS
ott kezdődik, ahol túllépünk az írott szava-
kon. Az igazság az, hogy máris nagyszerű
mesélő vagy. Csak ki kell bontakoztatnod a te-
hetségedet azáltal, hogy egy kis gyakorlatra teszel
szert a játékkalkalmak során.

A következő fejezet összefoglalja mindazt az a kollektív tudást, melyet azok halmoztak fel, akik jóval előtted jártak be ezt a nemes utat. Ha a mesélés igazi bajnokává, felejthetetlen játékkalkalmak megteremtőjévé és legendás játékmesterré szeretnél válni, akkor a következő fejezet neked szól.

Az itt leírtak alig kapcsolódnak a szabályokhoz, amik a játék levezetéséhez szükségesek. Azonban, amint azt a régi korok poétái és dalnokai is jól tudták, a hallgatóság figyelmének fenntartásához az információk puszta átadásánál többre van szükség. Mesélőként a szereped nemcsak a játékszabályok ismertetése és betartatása. Te teremted meg az este hangulatát, te kommentáloz az eseményeket és te lelkesíted a játékosokat.

A játékosaid bizalmat szavaztak neked, ami egyszerre felelősség és lehetőség is. A következő fejezetben számos trükköt és tippet találsz, amik segítenek, hogy a megtanult szabályokat valóban emlékezetes és örömteli élménnyé formáld a számukra. Ezeket a következő két cím alá gyűjtöttük össze:

◆ **A GÖRDÜLÉKENY JÁTÉKVEZETÉS** részben olyan dolgokról lesz szó, mint például, hogy mikor fejezd be a játékot, hogyan kommunikálj egyszerűen a játékosokkal a nappali és az éjszakai fázisban, hogyan hozd ki a legtöbbet a grimoárból, hogyan helyezkedj el a játékosokhoz képest, és mit tegyél, ha a dolgok nem úgy alakulnak, ahogy szeretnéd.

◆ **A SZÓRAKOZTATÓ MESÉLÉS TITKAI** rész arra vonatkozóan ad tanácsokat, hogy mikor és milyen hangulati elemekkel egészítheted ki a történetet, hogyan kezeld a problémás játékosokat és a tabutémákat, hogyan teremts fantasztikus élményt, és hogyan hozd ki a legtöbbet az adott játékban résztvevők személyiségének sokszínűségéből.

Ha új játékosoknak mesélsz, szeretnéd növelni a játékosaid számát, vagy egyszerűen csak tovább csiszolni a tudásod, akkor a következő fejezetben mindent megtalálsz ehhez.

GÖRDÜLÉKENY JÁTÉKVEZETÉS



AMINT AZ EGYIK CSAPAT GYŐZELME BIZTOSSÁ VÁLIK, befejezheted a játékot. Ha csak gonoszok maradtak játékban, a jók már nem tudják gyanúsítani a démont, így bejelentheted, hogy a gonoszok csapata győzött.

Ha csak négy játékos van életben, és kivégeznek valakit, aki nem a démon, a játék szinte minden esetben befejezhető. A következő éjszakán ugyanis a megmaradt három élő játékos közül a démon megölné valakit, így csak két élő játékos maradna, ami a játék végét jelenti. Nem sok értelme van ezt lejátszani, hiszen a gonoszok ekkor már tudják, hogy győztek. Azonban, ha a szerzetes vagy a katona még életben van, akkor lehet, hogy a démon mégsem tud senkit megölni a következő éjszakán, így a következő napon is sor kerülhet még egy kivégzésre.

A játék korábbi befejezését illetően mindig használd a józan ítélőképességedet. Ha még van **bármilyen kis esélye**, hogy a vesztesre álló csapat győzzön, akkor folytasd a játékot.

Éjszaka erősítsd meg a felébresztett játékosok választását. Előfordul, hogy valaki nagyon gyorsan mutat rá egy játékosra, vagy olyan szögből, hogy nehéz eldönteni, kire is mutatott pontosan. Ilyenkor találgatás helyett lépj oda ahhoz, akit szerinted kiválasztott, és mutatóujjadat lefelé tartva fölülről mutass rá. Ebből a felébresztett játékos érteni fogja, hogy szeretnéd megerősíteni a választását. Bólint, hogy erre a játékosra gondolt. Te is bólintasz. Így mindkettőtök számára egyértelmű, hogy melyik játékos a célpont.

Érdemes egy ehhez hasonló gyakorlatot bevezetni, így elkerülhető az esetleges félreértések.



Ha akkor is mozogsz éjszaka, amikor nem lenne rá szükség, azzal elterelheted a vájt fülű játékosok gyanúját. Ha éjszaka mindig a körnek ugyanarra a részére lépsz először, és nem mozogsz teljesen hangtalanul, a játékosok érthető módon gyanút fognak, hogy a démon valahol ott foglal helyet. Ezért érdemes időnként véletlenszerűen átsétálnod a kör különböző részeire, így az általad keltett neszekből nem tudják kitalálni, hogy mi történik pontosan.

Ha egyes jó karakterek, például a démonvadász vagy a zsonglőr használják a képességüket, **mozgatnod kell a jelölőket a grimoárban.** Ha egy gonosz játékos egy ilyen karakternek adja ki magát, tegyél úgy, mintha ugyanígy mozgatnád a jelölőket. Így hiába figyelik a kezedet, a tapasztalt játékosok sem fogják tudni megállapítani, hogy a játékos csak tettet a képesség használatát.

Csendben kopogtasd meg azoknak a játékosoknak a vállát vagy térdét, akiket fel szeretnél ébreszteni. Ha zajt keltesz, a szomszéd játékosok meghallják, és jogosan fognak gyanút az adott játékoskal kapcsolatban. Ha a játékos vastag ruhát visel, és nem érzi meg a könnyed érintéseket, akkor nyomd meg kétszer erőteljesebben a térdét vagy a vállát az ujjaddal.

Ha az éjszaka felébresztett játékosnak cselekednie kellene, de úgy tűnik, nem tudja, mit tegyen, **mutass a játékos karakterlapján a képessége szövegére.** Előfordul, hogy egy új játékos elfelejti, hogy a képessége éjszaka aktiválódik, vagy hogy hogyan is működik. Ha csak rámutatsz a karakterlapján a megfelelő szövegre, az általában elég, hogy rájöjjön, miért ébresztetted fel.

Mozgás közben tartsd vízszintesen a grimoárt. A grimoár magas oldalai jól elrejtik annak tartalmát, ha nem döntöd meg túlságosan. A kezdedben tartott grimoár felső pereme mindig legyen az ülő játékosok szemmagassága felett, így elkerülhető, hogy véletlenül belenézzenek.

Tartsd a grimoárt a gerincnél alátámasztva vagy felemelve. Így az egyik kezded szabadabbá válik a jelölők mozgatásához. Ne tartsd a grimoárt csak a két szélénél fogva, mert úgy könnyen összecusokodhat, a jelölők pedig szerteszét repülhetnek.

A játék szállításakor a grimoár gerince nézzen lefelé. Például táskába téve így a játék elemeinek teljes súlya a doboz erős gerincére nehezedik, ami elejét veszi, hogy a doboz sarkai elhajoljanak vagy kirojtosodjanak, így a játék tovább megőrzi kiváló állapotát.

Lépj be a játékosok alkotta körbe, hogy biztosan mindenki lásson és halljon, amikor valami fontos esemény történik, például a szavazás levezetése, vagy ha kihirdeted az utolsó lehetőséget a gyanúsításra. Nem kell folyton a középpontban lenned, és feleslegesen magadra irányítani a figyelmet – ezzel eléred, hogy amikor belépsz a körbe, az egyértelmű jelzés lesz a játékosok számára, hogy figyelniük kell, mert valami fontos dolog fog történni.

Ha hibát követsz el, egyszerűen csak folytasd a játékot a legjobb tudásod szerint. Ne próbáld ellensúlyozni a hibádat azzal, hogy valamilyen előnyt adsz a másik csapatnak. Ezt nagyon nehéz jól csinálni, és az ügyes játékosok sokszor vissza tudják követni, hogy miben hibáztál, ha rájönnek, hogy melyik csapat és hogyan húzott hasznot az általad biztosított előnyből.

Időnként minden mesélő hibázik. Ez előfordul. Hagytad, hogy a katonát megölje a démon? Vagy elfelejtetted, hogy a polgármester valójában a részeg, és ezért bejelentetted, hogy a jók győztek? Nem baj, ami történt, megtörtént. Ha a hibáddal a győztes csapatnak kedveztél, akkor helyénvaló lehet utólag elnézést kérned a vesztes csapatától. Ha pedig a vesztes csapatnak kedveztél, akkor utólag külön gratulálhatsz ezért a győzteseknek.

Amikor rájössz, hogy hibáztál, általában a legjobb, ha ezt a lehető leghamarabb közlöd a játékosokkal, de ne árul el, hogy mi volt ez a hiba. Így tudni fognak a dolgról, de nem annyit, hogy az hátrányba hozná az ellenfél csapatát.



Egy kivétel van: Ha elfelejtesz felébreszteni egy játékos, akinek éjszaka fel kellett volna ébrednie, akkor megteheted, hogy reggel újra visszaaltatsz mindenkit, és csak ezt a játékosat ébreszted fel, de egy privát beszélgetésben is pótolhatjátok a képességével kapcsolatos teendőket. Például, ha elfelejtetted felébreszteni a komornyikot, vagy altass vissza mindenkit, és ébreszd fel külön a komornyikot, vagy egyszerűen vond félre, és kérdezd meg tőle, hogy ezen az éjszakán kit szeretett volna urának választani. Ha úgy látod, hogy ilyen módon helyre tudsz hozni egy hibát, akkor tedd meg.

Ha nem kezdesz el kapkodni, és elegendő időt szánsz az éjszakai fázis előkészítésére, azt fogod tapasztalni, hogy egyre kevesebbet hibázol. Ha úgy érzed, hogy sürgetnek, nyugodj meg, és haladj a saját tempódban. Ha összezavarodtál valami miatt, igen, jól gondold: nyugodj meg, és szánj időt a probléma megoldására.

A kérdésekre általában privátban érdemes válaszolni. A legtöbb játékos a karakterével kapcsolatban tesz fel kérdéseket. Egy privát beszélgetésben nyíltabban és közvetlenebbül válaszolhatsz. Ha nyilvánosan válaszolsz egy kérdésre, ügyelj rá, hogy ne említsd meg a játékos karakterét, és úgy válaszolj, hogy azzal ne árulj el többet információt a többieknek. Például, ha az empata nyilvánosan megkérdezi: „Mit jelentett az az egyujjas kézjelzés az éjszaka?”, és azt feleled: „Az azt jelentette, hogy 1”, azzal nyilvánosan megerősíted, hogy a játékos valóban az empata. Vagy ha a szerzetes megkérdezi, hogy hány játékosat válasszon ki éjszaka, és azt válaszolod, hogy egyet, azzal is túl sokat árulsz el. Az ilyen jellegű beszélgetéseket sokkal jobb privátban lefolytatni.

Kérd meg a játékosokat, hogy az első éjszaka előtt lehetőleg ne beszéljenek a karakterükről. Ha a játékosok sorra felfedik a karaktereiket, akkor a démon is arra kényszerül, hogy megnevezzon egyet, még mielőtt megkapta volna a három nem játékban lévő karaktert a blöfföléshez. Bár ez ellentétes azzal a szabállyal, hogy bármikor bármit mondatsz, célszerű megakadályoznod, hogy a jók csapata ezt a stratégiát alkalmazza. A legtöbb játékos megérti, hogy a játék az első éjszaka előtt még nem igazán kezdődött el, és nem fog beszélgetni. Ha ez mégis gondot jelent, kérd meg a játékosokat, hogy ne tegyék, vagy használd a pokol könyvtárosa meseszöveő karaktert (25. oldal).

Akkor is érdemes lehet elcsitítani a játékosokat, ha éjszaka folyamatosan beszélnek a képességeikről, miközben használják őket. Ha végig kommentálják a cselekedeteiket, például: „Most felébredtem. Most megtudtam, hogy a kivégzett játékos a katona volt.” – azzal nagyon nehéz helyzetbe hozzák a gonosz csapat tagjait, akiknek szintén kommentálniuk kell az álcájuk szerinti tetteiket, miközben valójában alszanak. A legtöbb játékos öntudatlanul is ráérez, hogy éjszaka csendben kell maradni, vagy legalábbis a karaktere tetteiről nem illik beszélnie reggelig. Ha ez mégis gondot jelent, kérd meg a játékosokat, hogy ne beszéljenek a képességeikről éjjel, vagy használd a pokol könyvtárosa meseszöveő karaktert (25. oldal).

Legjobb, ha a játékosok a játék során végig a körön belül maradnak. Így nem fognak messzebbre elkószálni, ami megnehezíthetné, hogy mindenkit visszahívj a gyanúsítás kezdetére. Ezen kívül arra ösztönzi a tapasztaltabb játékosokat, hogy beszédbe elegyedjenek az új játékosokkal, illetve az újakat is, hogy beszélgessenek egymással. Igazán kellemetlen helyzet, ha a tapasztalt játékosok kettesével távoznak, míg egy új játékos magára marad a körön belül.

Mivel a játékosok így mind egymás közelében maradnak, ez arra is ösztönzi őket, hogy a helyükről felállva privát beszélgetést folytassanak a kör túloldalán ülőkkel. Egyes játékokban igen gyakori lehet, hogy a játékosok egymás közt privát beszélgetéseket folytatnak, ami lényegesen kibővíti mind a jók, mind a gonoszok csapata által bevethető trükkök arzenálját.



Ha nagy létszámú csapat esetén rövidíteni kellene a játékidőt, de nem szeretnél olyan meseszöveő karaktereket használni, mint az ítéletmondó, akkor bátorítsd az utazókat, hogy válasszanak olyan karaktereket, amelyek felgyorsítják a játékot. A pisztolyhős, a hivatalnok, a vudupap, a püspök, a mészáros, a kéjő és a barista mind mások halálát okozzák, vagy növelik a kivégzés esélyét, ami sietteti az utolsó nap érkezését. A bűnbak, a koldus, a tolvaj, a matróna és a különc mind lassítják a játékot azáltal, hogy csökkentik a halál vagy a kivégzés esélyét.

Ha a nappali fázisok során vannak szabad perceid, átolvashatod a karakterjelölők szövegeit. Így könnyebben észben tarthatod, hogy hogyan működnek a játékban szereplő egyes karakterek, és hogyan lépnek kapcsolatba egymással. Ez meglepően hasznos szokott lenni, amikor először játszotok egy új szkripttel. Néhány karakter leírásában előfordulnak olyan árnyalt részletek, melyek nem biztos, hogy első olvasásra nyilvánvalóak. Általában csak azt kell tudnod, hogy a játékban előforduló karakterek hogyan működnek. A karakterlapon szereplő többi karakternek kevés vagy semmilyen hatása nincs a játékra.

Akkor fejezd be a nappali fázist, és kezd el az éjszakait, amikor készen állsz erre. A kivégzés után általában már nincs más dolgod, mint előkészíteni a grimoárt az éjszakai fázisra, mielőtt megkérned a játékosokat, hogy csukják be a szemüket. Szánj egy kis időt arra, hogy ellenőrizd, minden emlékeztető jelölő a helyén van-e, és minden éjszakai jelölő megfelelően van-e elhelyezve. Ezzel lerövidítheted az éjszakai fázist a játékosok számára.

Egyes karakterek, mint a démonvadász, a pletykafészek, a művész, a tudós és a zsonglőr, olyan képességekkel rendelkeznek, amelyek nappal használhatók. Bár az ilyen képességeket legjobb még a kivégzés előtt aktiválni, előfordulhat, hogy egy játékos a kivégzés után, de még az éjszaka megkezdése előtt szeretné használni a képességét. A te döntésed, hogy ezt engedélyezed-e vagy sem. Megteheted, hogy közvetlenül a kivégzés után el is indítod az éjszakát, így aki ezt követően szeretné érvényesíteni a nappali képességét, az már lekészt róla.



A SZÓRAKOZTATÓ MESÉLÉS TITKAI



MEGKÉRDEZHETED A JÁTÉKOSTÓL A KIVÉGZÉSE ELŐTT, hogy hogyan szeretne meghalni. Ha ezt nyilvánosan teszed, akkor előállhat valamilyen érdekes vagy vicces ötlettel a kivégzésére vonatkozóan. Egyes játékosok talán fűbe harapnának, vagy halálra nevetnék magukat, míg mások hagyományosabb halálnemet választanának.

Ha szeretnéd, elmesélheted a haláluk részleteit. Ha így teszel, ez lehetőleg legyen egy könnyed, rövid és vicces történet. Ne okozz kínos pillanatokot. Például, ha egy játékos azt válaszolja, hogy szúrják hátba egy, a tiszteletére rendezett banketten, akkor előállhatsz valami ilyesmivel: „Nos... a város lakói mind egybegyűltek egy hatalmas ünnepségre, és amint épp a te beszédre várnak, valaki hátba dőf egy tortavillával – csakhogy te már korábban meghaltál az unalomtól, annyira szörnyűek voltak a beszédek.” Ha ehelyett azt kezded el részletesen kifejteni, milyen mély a seb, hogyan döfi át a villa a szerveket, és mennyire fájdalmas ez az egész, azzal valószínűleg csak visszatetszést váltasz ki, és elriasztod a játékosokat a későbbi játékaidtól.

Amennyire csak lehet, gondoskodj róla, hogy a légkör könnyed és vidám legyen. Ha ez nem megy, inkább maradj csöndben. Ne feledd, hogy egyesek kényelmetlenül érezhetik magukat, ha bizonyos témákról nyilvánosan beszélgettek, különösen, ha azok a szexualitással kapcsolatosak vagy túlságosan személyesek. Az ilyen szellemes tréfálgatás során fontos, hogy ráérezz, mi az, amit megenged a csoport érzékenysége, és mi az, ami már átlép egy határt.

Rajtad múlik, milyen részletességgel meséled el a játék történéseit. Például a játék kezdetén feszültséget kelthetsz egy olyan hangulatos indítással, hogy „Sötét és viharos éjszaka volt...”, megalapozhatod vele a a játék légkörét. Ugyanígy rögtönözhetsz valamilyen kis történetet az éjszakai halálesetek köré, vagy kitalálhatsz egy sztorit a városlakók nap közbeni gyűléséhez – ezzel egyedivé varázsolhatod a játékot. Mindez azonban némi beszédkészséget, illetve talpraesettséget és gyors észjárást igényel. Viszont szerencsére egyáltalán nem kötelező. Ha neked ez kényelmetlen, nyugodtan kihagyhatod. Egy csendes mesélő is vezethet tökéletesen működő és izgalmas játékot. A játékosok maguk is meg tudják teremteni a megfelelő légkört a saját szórakoztatásukra.

Ne szegd meg a szabályokat. Még akkor se, ha ez izgalmasnak tűnik. Ne hozz önkényesen olyan döntést, hogy egy bizonyos játékos meghaljon, vagy hogy több vagy épp kevesebb csatlós vagy kívülálló kerüljön a játékba. A jók csapata minden rendelkezésére álló információt felhasznál a győzelemhez. Ha a gondolatmenetüket helytelen információkra alapozzák, de nem tudnak róla, hogy ez lehetséges, akkor egyszerűen találgatnak, ami nem lesz szórakoztató a számukra. Hiába érzed úgy, hogy jó móka kihagyni a démont a játékból, váratlanul hozzáadni egy részegét, vagy bármely fontos szabályt megváltoztatni, a játékosok valószínűleg nem fogják értékelni, mert az lesz az érzésük, hogy nem tisztességesen érték el a győzelmet, vagy épp igazságtalanul veszítettek.

A VÉRES ÓRATORONY játék összesen több mint kétszáz karaktert tartalmaz, biztosan találsz köztük olyat, amivel szabályos és szórakoztató módon tudod megvalósítani az ötletedet.

Hagyd, hogy a játékosok maguk döntsenek. Éjszaka a játékosok néha furcsa döntéseket hoznak. Lehet, hogy a jósnő minden éjjel ugyanazokat a játékosokat választja ki.

Előfordulhat, hogy a szerzetes egy halott játékost véd meg. Lehet, hogy a démon azt a játékost támadja meg, akiről már kiderült, hogy ő a hollóőr. Megeshet, hogy a méregkeverő a démont mérgezi meg. Sosem tudhatod, hogy az adott játékos miért döntött így, és jobb nem erőltetni, hogy azt válasszák, ami szerinted a legjobb lenne. A fenti példákban a jósnő talán azt teszeli, hogy nem részeg-e; a szerzetes azt szeretné, hogy valaki meghaljon az éjszaka, és csak három játékos maradjon életben, hogy a polgármester segítségével győzni tudjanak; a démon megpróbálhat a játék korai szakaszában megsabadulni a hollóőrtől; a méregkeverő pedig esetleg katonának akarja kiadni magát, és ehhez bizonyítékként szeretné felhozni, hogy senki nem halt meg az éjjel. Ha hagyod, hogy a játékosok maguk döntsenek, nem biztos, hogy a legjobb döntéseket hozzák meg, de azok a sajátjaik lesznek.

Előbb-utóbb meg kell majd birkóznod olyan helyzettel, amikor valaki nemkívánatos módon viselkedik. Bármely társas összejövetelhez hasonlóan itt is előfordulhat, hogy valaki tiszteletlenül beszél másokkal. A VÉRES ÓRATORONY egy közösségi játék, így a kommunikációs és szociális készségek nagyon fontosak benne. Ezek között vannak értékesek, mint a báj és a humor, de előfordul, hogy két játékos a vita hevében olyan bántó eszközöket vet be, mint a kiabálás, egymás sértegetése vagy az érzelmi zsarolás. A legjobb még csírájában elfojtani minden olyan viselkedést, ami valakinek kellemetlen, vagy megkeseríti a játékot. Az ilyesmi nem elfogadható, mivel a legjobb esetben is kényelmetlen a többi játékosnak, rosszabb esetben pedig veszekedéshez és sértődéshez vezet. Minden játékos megérdemli, hogy elfogadással és tisztelettel forduljanak felé, és tiszteletben tartsák a döntéseit.





Ha nemkívánatos viselkedést tapasztalsz, hívd félre a játékost egy privát beszélgetésre. Magyarázd el neki, hogy a hangneme és a viselkedése kellemetlen lehet mások számára. Mindig hangsúlyozd, hogy nem a személyével, hanem a viselkedésével van probléma. A legtöbb játékos ilyenkor rögtön másképpen kezd kommunikálni a többiekkel, sokszor kiderül, hogy észre se vette, mennyire belehelyült a vitába. Talán csak lelkesnek és erőteljesnek érezte magát, és értékeli, ha felhívod a figyelmét, hogy ez mások számára bántónak tűnt.

Az olyan játékosokat, akik nem hajlandók elismerni, hogy viselkedésük sértő vagy agresszív, és másokat hibáztatnak a problémákért, ajánlott távol tartani a további játékoktól, amíg nem változtatnak a hozzáállásukon.

Ugyanígy helytelen viselkedés lehet, ha valaki folyton megsértődik, és áldozatnak állítja be magát. Például, ha egy játékos úgy tesz, mintha nagyon bosszantaná, megbántaná vagy felüldühtené, amikor gyanúsítják, az elronthatja a játék hangulatát. A derűs, vidám és tisztelteljes hangulat fontosabb, mint a csapat győzelme vagy a veresége.

Ám még fontosabb, hogy lásd, egy játékos a játék során mutatott érzelmei és problémái valósáka-e, és eszerint tudj együttérzően és megfelelően reagálni. Ha egy játékos visszaél a bizalmaddal, és rendszeresen úgy tesz, mintha nagyon bántaná valakit, pedig nem így van, akkor érdemes őt is félrevonnod, és megkérned, hogy ne tegye ezt a továbbiakban.

Néha nem könnyű megítélni, hogy valakinek mi sértő vagy kellemetlen, és mi nem az – mindig dönts a legjobb belátásod szerint. Legtöbbször nem célravezető, ha megtiltod bizonyos témák említését vagy szavak használatát, mert egy játékosnak általában a másik hangneme, nem pedig a szavai sértőek. A csoport összetételétől függően akár a káromkodás, a trágár vagy vulgáris kifejezések, sőt a kényes témák is beleférhetnek a játékba. Semmiképpen sem megengedhető viszont, hogy valakit személyes támadás, sértés vagy bármi olyasmi érjen, amitől úgy érzi, hogy nincs biztonságban, bántják vagy kiközösítik.

Bizonyos tabuként kezelt témák – mint a halál, a szexualitás vagy az okkultizmus – egyeseket eltántoríthatnak a játéktól. Ugyanígy bizonyos karakterek is bántóak vagy kényelmetlenek lehetnek egyesek számára. Általában azok, akik kényelmetlenül érzik magukat a tabu témákat is érintő játékok kapcsán, jobban teszik, ha más játékot választanak. De alkalmazkodhatsz a játékosok igényeihez egy olyan egyéni karakterlistával, amiből kihagyod az általuk erősen kifogásolt karaktereket. Ennek mikéntjéről A SZKRIPTKÉSZÍTŐ ESZKÖZ (36. oldal) fejezetben olvashatsz részletesen.

A félénk játékosok érdekes módon általában nagyon élvezik a játék intenzív társas interakcióit. Sokszor csendben maradnak és egyszerűen csak figyelnek, időnként részt vesznek az információk feltárásában, és igyekeznek jól hasznosítani a szavazatukat. Előfordulhat azonban, hogy más játékosok félbeszakítják őket beszéd közben, vagy egyszerűen nem elég hangosak és határozottak ahhoz, hogy magukra tudják vonni a csoport figyelmét.

Ha ilyesmire leszel figyelmes, időnként adj szót az adott játékosnak. Kérd meg a többieket, hogy maradjanak csendben, és hagyd, hogy a félénk játékos zavartalanul elmondhassa, amit szeretne. De soha

ne követeld, hogy beszéljen, csak kérdezd meg, hogy szeretne-e szót kapni.

Erre a legjobb alkalom, amikor őt gyanúsítják, mivel a csoport figyelve ekkor irányul rá leginkább. Ilyenkor akár ennyi is elég lehet: „Téged gyanúsítanak, mint szeretnél elmondani a többieknek?” Valószínű, hogy a játékos beszélni kezd, a többiek pedig csendben végighallgatják anélkül, hogy erre figyelmeztetned kellene őket.

Több játék elteltével valószínűleg azt fogod tapasztalni, hogy a korábban félénk játékos fokozatosan magabiztosabb lesz, és aktívabban részt vesz majd a játékban.

Ne kérj csendben maradásra egy beszédes játékost, hacsak nem kéred meg ugyanerre a többieket is. Ha felszólítasz egy beszédes játékost, hogy maradjon csendben, miközben mindenki más be-

szél, az azt az érzést kelti benne, hogy igazságtalanul bánnak vele, és ebben igaza is van. Elvégre ez egy beszélgetős játék. Ha el szeretnél hallgattatni egy igazi dumagépet, hogy mindenki rád figyeljen, vagy hogy egy félénk játékos is szóhoz jusson, akkor az egész csoportot hallgattasd el.

Játsszátok végig a játékot az utolsó napig, ha lehetséges. A játék akkor a legizgalmasabb, amikor már csak három vagy négy játékos van életben, és egyetlen kivégzés is győzelmet vagy vereséget hozhat. Azok a játékok, amelyek egészen idáig tartanak, több izgalommal és feszültséggel járnak, és nagyobb örömet okoznak a győztes csapatnak. Tehát... hogyan járulj hozzá, hogy ne érjen véget túl korán a játék?

Támogasd a gyengébb csapatot, amennyire csak lehetséges. Mesélőként nem mentesülsz a szabályok alól, de sokszor dönthetsz úgy, hogy szerencsés helyzetbe hozod a gyengébb csapatot.

A gonoszok legázolják a jók csapatát? Néhány éjszakán keresztül adhatsz helyes információt a részeg empátának, vagy megengedheted, hogy a sírásó a kivégzett kémet kémként érzékelye. Esetleg intézheted úgy, hogy amikor a polgármestert megtámadják éjszaka, ne egy városlakó, hanem egy csatlós haljon meg helyette.

A jók elsöpri a gonoszokat? Gondold át alaposan, milyen információt adsz át egy részeg vagy mérgezett városlakónak. Egy megfelelő időpontban felbukkanó téves információ gyökeresen megváltoztathatja a játék menetét.

Ha nem tudod, melyik csapatnak segíts, ne segíts egyiknek se, vagy segíts a gonoszoknak.

Gyakran olyankor is szükségük van erre, amikor észre sem veszed. A győzelemhez a jók csapatának csak egyszer kell szerencsésnek lennie, a gonoszoknak viszont minden nap.

Soha nem jó ötlet egyetlen szabály kihasználásával győzelemhez segíteni az egyik csapatot. Elég igazságtalan úgy véget vetni a játéknak például, hogy megölöd a kontárt, vagy ha a polgármester megtámadásakor az utolsó élő gonosz játékos hal meg helyette. Azonban az nem baj, ha egy olyan játékos kivégzése vet véget a játéknak, akinek az elmebontó miatt kellene rögeszmésnek lennie (és nem teszi), mert ez sokkal inkább egy játékoson múlik, mint rajtad. Tedd azt, ami a legérdekesebb játékot és a legtökéletesebb olyan befejezést eredményezi, amiről a játékosok úgy érezhetik, hogy ők maguk érdemelték ki.





Figyeld meg a gonosz játékosok blöffjeit, és ennek megfelelően alakítsd a játékot. Ha az ördögfióka azt állítja, hogy ő a démonvadász, és „használni akarja a képességét”, akkor biztosítsd, hogy úgy tűnjön, mintha valóban használná, csak célt tévesztene. Tegyé meg mindent, amit akkor tennél, ha tényleg a démonvadász lenne. Ha a kém azt állítja, hogy ő a jósnő, majd a hollóőr őt választja, gondoskodj róla, hogy a kém a jó karakterek közül jósnőnek tűnjön a számára.

A gonosz játékosoknak gyakran szüksége lehet rá, hogy elősegítsd a hazugságaikat. Tégy így, amikor csak lehet.

Például, ha egy gonosz játékos azt állítja, hogy ő a szűz, és őt gyanúsítják, semmi sem fog történni. Hogy ennek ellenére úgy tűnjön, mintha a gonosz játékos a szűz lenne, babrállhatsz a grimoárban, mintha a szűz NINCS KÉPESSÉG jelölőjét helyezné el a karakterjelölője mellé, hiszen akkor is így tennél, ha a játékos tényleg a szűz lenne. A kezdő játékosoknak mindez nem fog feltűnni, de a tapasztaltaknak talán igen.



A győztes kihirdetésekor teremsz megfelelő hangulatot, hogy a játék végén a győztes csapat lelkesen és vidáman ünnepelhesse meg a győzelmét. Ha minden előzmény nélkül, szürke hangon bejelentet, hogy a „gonoszok győztek”, azzal nem igazán ösztönözöd őket arra, hogy felugrálva pacsizni kezdjenek egymással. Ha a bejelentés előtt tartasz egy kis hatásszünetet, hogy mindenki rád figyeljen, majd jól hallhatóan hirdeted ki a győztest, akár hozzátéve, hogy nyugodtan pacsizzanak vagy öleljék meg egymást, azzal sokkal inkább kedvet csinálsz, hogy úgy ünnepeljék meg a győzelmüket, ahogyan szeretnék. Hisz ez az ő győzelmük. Kérdemelték. Ha egyszer is megtapasztalod annak az izgalmát, milyen öröm démonként győzni egy 15 fő feletti játékban, meg fogod érteni, milyen felemelő érzés önfeledten örülni ennek a győzelemnek. Egy ilyen méretű játék esetén még egy váratlan vereség is hónapokig emlékezetes marad.

Engedélyezd a szokatlan és váratlan stratégiákat. A játék rendkívül szórakoztatóvá válhat, ha a játékosok túllépik a titkosszerepes társasjátékokban megszokott kereteket. A gonosz játékosok egyszer csak telefonon kezdenek chatelni egymással? Nem baj. A jó játékosok egyfolytában hazudnak a karakterükről, hogy félrevezessék a gonoszokat? Nagyszerű! Egy játékos privátban beszélget veled, majd a többieknek egészen mást ad elő, mint amit te mondtál neki? Remek! Minél kreatívabbak a játékosok, annál jobb.

Ez alól persze vannak nyilvánvaló kivételek. A bántó vagy megszegyenítő viselkedés soha nem elfogadható, és a játékszabályokat is mindig be kell tartani. A játékon kívüli tényezőket magukban foglaló ajánlatok sem elfogadhatóak. Egyáltalán nem vicces, ha egy játékos a szavazatokért valódi pénzt kínál, vagy valamilyen szolgáltatást ígér a játék befejezése után. Mindig figyelj a barátságos hangulatra, és nem lesz probléma. Az alapelv az, hogy ha valami szokatlan és kreatív, de érdekesebbé teszi a játékot, engedd meg. Ha viszont ront a játékon, akkor tiltsd meg.

Kellemes színt vihet a játékba, ha a démont és csatlósait egyszerre ébreszted fel a játék elején. A gonosz játékosok így mind meglátják egymást, és lehetőséget kapnak egy cinkos összekacsintásra.

Ahelyett tehát, hogy felébredtenéd a csatlósokat és a démonra mutatnál, majd felébredtenéd a démont és megmutatnád neki a csatlósokat, mindannyiukat egyszerre is felébredztheted. Ekkor is fel kell azonban mutatnod az Ő A DÉMON és az ŐK A CSATLÓSAID lapkákat, hogy kiderüljön, melyikük a démon. Ezután vissza kell altatnod a csatlósokat, mielőtt a démonnak megmutatnád a játékban nem szereplő három karakter jelölőjét. Igen, ez a megoldás egy kicsit trükkösebb.

Alapesetben a démont és csatlósait külön kell felébredteni az olyan karakterek zavartalan működése érdekében, mint a eszelős, a máktermesztő, a besűgő, a téglá vagy a szemfényvesztő, és azért is, hogy a csatlósok ne lássák a démonnak megmutatott karakterjelölőket. Ha azonban a karakterlapon nem szerepelnek az előbb felsoroltak, akkor bátran kísérletezhatsz az egyszerre történő felébredzéssel is.

A cél, hogy a játék minél izgalmasabb és szórakoztatóbb legyen. Csak azért, mert meg tudsz tenni valamit, nem biztos, hogy meg is kell tenned. Azért teszel keresztbe a játékosoknak, hogy izgalmasabbá tedd a játékot, vagy csak a saját szórakoztatásodra? Csak azért, mert a zsémbes öreg tűnhet démonnak, amikor az ördögfióka megöli magát éjszaka, nem biztos, hogy ez segít kiegyensúlyozottá és szórakoztatóvá tenni a játékot. Csak azért, mert meg tudsz győzni egy összezavarodott jó játékost arról, hogy ő valójában gonosz, nem biztos, hogy örülni fog, amikor megtudja az igazságot. Adhatsz a tudósnak teljesen haszontalan információkat, de az érdekes és egyedi információk jobbak a játék szempontjából.

Mesélőként minden játékban rengeteg izgalmas döntést kell meghoznod. Minden döntésednek az élményteli játékot és a résztvevők szórakozását kell szolgálnia. Ez általában azt jelenti, hogy a lehető legnagyobb zavart okozod, és félrevezeted a jók csapatát, mert így válik a legizgalmasabbá a játék. Azonban mindig tartsd szem előtt a játék egészének tisztaságát – hiszen az a fő szereped, hogy a játékosok jól szórakozzanak.





KÉSZEN ÁLLSZ A TOVÁBBI FEJLŐDÉSRE? Ez az utolsó lecke ahhoz, hogy profi mesélővé válhass. Ugyanakkor a leghosszabb is, hiszen ennek segítségével már egyedül is nekivághatsz, hogy sok-sok olyan egyedi játékot alkoss, melyek messze túlnyúlnak a szabálykönyv keretein.

Végeztél már ki kémeket, aki meggyanúsította a szüzet. Láttál már olyat, hogy a démonvadász véletlenül megölte a zsémbes öregot. Találkoztál olyan Fang Guval, aki kígyóbüvölőnek adta ki magát, és olyan eszelőssel, aki az egész játék alatt meg volt győződve róla, hogy ő a Shabalth. Biztosan azt hiszed, hogy már mindent láttál. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nincs számodra több meghódítandó terület. Új élmények egész sora vár rád – amihez mindössze internetkapcsolatra és bőséges képzelőerőre lesz szükséged.

A szabályok megtanulása és az itt rendelkezésre bocsátott szkriptek hosszú évekre elegendő változatos és izgalmas kikapcsolódást biztosítanak. Ám ahogy az a történetvezérelt játékok esetén lenni szokott, az előre megírt anyag használatával megtanulod az alapokat, de a saját szkriptjeid lesznek azok, amikben igazán kiteljesedhetsz.

A következő fejezet arról szól, hogy a játék tulajdonosaként hogyan alkothatsz új, friss és izgalmas kalandokat magadnak és barátaidnak. Végigvezetünk azokon a készségeken és eszközökön, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a különböző kiadásokból vagy akár máshonnan származó karakterek kombinálásával elkészítsd a saját szkriptjeidet, új életet illetve az esetleg már megkopott karakterekbe. Kitérünk arra is, hogyan játszhatok akár kisebb csoporttal, vagy hogyan növelheted a játékosok számát akár a legendás húszfős létszám eléréséig. Rövid áttekintést adunk a jelenleg elérhető hivatalos szkriptekről, és egy kis előzetest a jövőben várhatóakról. Végül azt is megmutatjuk, hogyan adhatod tovább a mesélő szerepét a barátaidnak, hogy egy egészen más perspektívából tapasztalhasd meg a játékot.



A SZKRIPTKÉSZÍTŐ ESZKÖZ



MIUTÁN MEGISMERTED AZ ALAPKÉSZLET mindhárom szkriptjének karaktereit, akár saját egyedi karakterlistát is összeállíthatsz. Ezeket nevezzük egyedi **szkripteknek**.

Vannak kedvenc karaktereid, melyeket szinte minden játékba beletennél? Gondoltál már olyan karakterkombinációkra, amelyek érdekes és kihívást jelentő helyzeteket eredményezhetnek?

Szeretnél egyszerre játszani egy lápi banyával, egy szenttel, egy gonosz ikertestvérrel és egy fogadóssal? Vagy kipróbálnád együtt a balfácánt és a kemet? Ehhez nincs is másra szükséged, mint internetkapcsolatra.

A bloodontheclocktower.com/script oldalon bármilyen karakterkombinációval elkészítheted a saját szkriptedet. Az itt található eszköz segítségével éjszakai segédletet is generálhatsz a saját egyedi karakterlistáddal, ami segítségére lesz a játék során.

A **szkriptek összehasonlításával** szórakoztató és inspiráló módon fejlesztheted a terveidet. Először érdemes csak néhány fő karaktert választanod, amelyeket mindenképpen használni szeretnél, és ebből kiindulva bővítened a karakterkészletet. A bloodontheclocktower.com webhelyen és a helyi FACEBOOK-csoportokban aktív közösséget találhatsz, ahol a tagok összehasonlítják az egyedi szkriptjeiket. Csatlakozz bátran ezekhez.

Könnyedén hozzáadhatsz utazókat is az egyedi szkriptekhez a szokásos módon. Lehet, hogy egyes utazók nem illenek össze a játékban lévő karakterekkel, mások viszont igen. Kiválaszthatsz előre öt olyan utazót, akik jól illenek a szkriptedbe, vagy dönthetsz a játék kezdetekor is.

Egyes meseszövő karakterek azért készültek, hogy segítsenek egyedi és érdekes játékok megalkotásában. A saját egyedi szkript készítése egyfajta művészet, és beletelhet néhány próbálkozásba, mire találsz egy olyat, amivel elégedett vagy. Szerencsére már van néhány meseszövő karaktered, akik segítenek, hogy a játék probléma nélkül folyhasson. Talán túl sok a gonosz a játékban? Vagy alig van egy tucat karaktered?

A meseszövők biztosíthatják, hogy a játékban ismeretlen számú kívülálló legyen (*ami lehetővé teszi, hogy a játékosok biztonságosan blöffölhessenek*), szükség esetén további téves információkat adhatnak, vagy feloldhatják a karakterképességek ütközéséből adódó problémákat.

Ha szeretnéd a meseszövő karakterek használatával még kiegyensúlyozottabbá és szórakoztatóbbá tenni a játékaidat, további információkért tekintsd át az **UTAZÓK ÉS MESESZÖVŐK** almanachot.

A karakterek szokatlan interakcióinak kezelése inkább művészet, mint tudomány. Amikor saját szkripteket hozol létre, valóban adódhat néhány nem mindennapi helyzet. Előfordulhat, hogy lesz egy gonosz szented, vagy akár két filozófusod, akik egyszerre akarnak ugyanazzá a karakterré válni. A több mint kétszáz választható karakter biztosan előidézhethet néhány furcsa szituációt. Bár a játék szabályai ennek figyelembe vételével íródtak, előfordulhat, hogy bizonytalan vagy két karakter kombinációjával kapcsolatban. Hagyatkozz a józan eszedre és a megérzésedre. Mesélőként tiéd a végső döntés, de mindenképp ismerd a játékosokkal, hogy milyen döntést hoztál egy szabály értelmezéséről. Nem baj, ha egyesek szerint nem ez a legjobb döntés, de mindenképp legyen világos.

CSEPPFALVA



ÖT VAGY HAT FŐBŐL ÁLLÓ CSOPORTTAL gyakorlatilag végtelen variációban játszhattok Cseppfalva-játékokat. Cseppfalva alig néhány napnyi járőföldre fekszik Ármánykő városától, és tökéletes egy szokásosnál kisebb létszámú csapat számára.

Minden Cseppfalva-szkript más-más karakterkészletet tartalmaz. Ezeket is a szkriptkészítő eszköz segítségével hozhatod létre. Minden Cseppfalva-szkript öt vagy hat játékos számára biztosít remek játéklehetőséget úgy, hogy a karakterlapon csökkentett számban szerepelnek a lehetséges karakterek: hat városlakó, két kívülálló, két csatlós és egy démon.

Az új játékosok így könnyebben rájönnek, mely karakterek vannak a játékban, mert kevesebb lehetőséggel kell számolniuk. A tapasztalt játékosok pedig többet tudnak stratégiázni, mert a Cseppfalva játékok bármelyik szkriptből tartalmazhatnak karaktereket.

A Cseppfalva-szkriptek létrehozásával könnyedén emelheted magasabb szintre a történetmesélési készségeidet. Ha megmozgatód a kreativitásodat, és felfedezed, melyik karakterek kombinálásával hozhatsz létre érdekes helyzeteket, azzal új szint vihetsz a játékokba – amire különösen nagy szükségetek lesz a sokadik ötfős **GYŰLEKEZŐ FELLEGEK** parti után.

Ha szívesen kipróbálnál egy Cseppfalva-játékot, de ehhez inkább egy előre elkészített karakterlistát használnál, letöltheted néhány kedvenc Cseppfalva-szkriptünket a bloodontheclocktower.com/teensyville oldalról. Minden letöltéshez tartozik egy éjszakai segédlet is, hogy a játékaitok zökkenőmentesek lehessenek.



A CSAPAT BŐVÍTÉSE

MINÉL TÖBB, ANNÁL JOBB. Minél nagyobb a csoport, annál szórakoztatóbb lesz mindenkinek a játék, és annál változatosabb ellenfelekkel és szövetségekkel találkozhatnak a játékosok.

Ha több játékosra van szükséged, vagy részt szeretnél venni mások játékaiban, keress helyi csoportokat. Játékosársakat találhatsz a közösségi médiában, Magyarországon például a „**Blood on the Clocktower – Hungary**” nevű Facebook-csoportban csatlakozhatsz rendszeres online és élő játékkalkalmakhoz, illetve itt kereshetsz játékosokat a lakóhelyed környékéről. **Budapesten a Játszóház Projekt eseményein is gyakran összegyűlik egy démonvadász csapat.**

Bátorítsd a játékosaidat, hogy ők is vállalják a mesélő szerepét. Miután elsajátítottad a jó meséléshez szükséges alapokat, ideje játékosként is kamatoztatnod a megszerzett tudásodat. Ha meggyőzől néhány játékost, hogy ők is próbálják ki magukat mesélőként, rájönnek majd, hogy ez milyen remek dolog, és talán legközelebb ők is elhívják a barátait. A játékosok általában nagyon lelkesen lépnek be az online térbe, és kezdenek saját szkripteket tervezni, így szükségük lesz az alapvető készségekre az általuk tervezett játékok vezetéséhez. Az ehhez szükséges tudást megszerezhetik ennek a szabálykönyvnek az elolvasásával vagy úgy is, hogy néhány játék során segédkeznek melletted a mesélői teendőidben, majd pedig te segíted őket az első néhány játékvezetésük során.

Legyél jó vezető. A mesélőnek általában van egyfajta játékvezetői tekintélye. Legtöbbször ő határozza meg a játékkalkalmak időpontját és helyszínét is. A játékosok általában tőled várják majd a játékkalkalmak megszervezését és a csapat összefogását. Bánj velük jól. Hallgass meg, mik az igényeik. Alakítsd a játékot az érdeklődésük és a játéktípusuk szerint. Mindenekelőtt pedig legyél kedves és segítőkész azokkal, akik új játékosként érkeznek a csoportba. Ha csak a tapasztalt játékosokra figyelsz, a csoportod sosem fog bővülni. De ha segítesz az új játékosoknak – elmagyarázod nekik a szabályokat, válaszolsz a kérdéseikre, és barátságos, bátorító légkört teremtess –, akkor ők is hívnak majd más új játékosokat, így a csoportod folyamatosan növekszik majd.

Biztasd a tapasztalt játékosokat, hogy odafigyelően segítsék az újonnan érkezőket. Sok lelkes veterán játékos hajlamos túlmagyarázni a dolgokat az újoncnak. A túl sok apró részletszabály és különleges eset ismertetése, illetve a túl sok stratégiai tanács többnyire csak jobban összezavarja, nem pedig segíti az újakat. A játék elkezdéséhez nincs szükségük több információra, mint ami a szabályösszefoglalóban megtalálható. A többi menet közben is megtanulhatják.

Ha a tapasztalt játékosok nem bonyolítják túl a dolgokat, és segítenek az újaknak, akkor nem fogják elriasztani őket. Ez a segítség a tapasztalt játékosoknak is előnyére válhat, mivel így hasznos szövetségeseket nyerhetnek a játékban a győzelmük eléréséhez. Sok játékot nyertek már meg úgy tapasztalt játékosok, hogy az új játékosokkal beszélgetve aktívan bevonták őket a játékba akár a jó, akár a gonosz oldalon.

Ne bonyolítsd túl a dolgokat az új játékosok számára. Ne áraszd el őket túl sok információval. Csak annyit mondj el nekik, ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy részt vehessenek a játékban és jól érezzék magukat. A legtöbb játékos el tudja sajátítani a fontosabb tudnivalókat az első játéka közben, viszont nem célszerű egyszerre a nyakába zúdítani az összes szabályt és fontosabb stratégiát, mivel ez nemhogy segítené, de teljesen összezavarhatja.

A szabályösszefoglaló célja, hogy az új játékosok a lehető legegyszerűbben kezdhessenek el játszani. Az összes különleges szabályt – mint a részesség, a rögeszme, a karakterek furcsa interakciói – játék közben is ráérnek megtanulni. A tapasztalt játékosok valószínűleg örömmel beavatják ezekben menet közben az újakat. Az ő közreműködésük nagyszerű segítség lehet a számukra, de csak akkor, ha megfelelő ütemben adagolják az információkat. Bátorítsd őket, hogy segítsenek bekapcsolódni az új játékosoknak, különösen akkor, ha már halottak. Végére is... lehet, hogy ugyanahhoz a csapathoz tartoznak.

Lehet, hogy egy új játékos súlyosan alábecsüli vagy félreérti egy karakter működését, és hozzád fordul stratégiai tanácsért. Olyan is előfordulhat, hogy egy új játékos nagyon zavarodottnak tűnik, mégsem kér segítséget.



Ilyenkor nyugodtan beszélj vele privátban, és segíts egy kicsit. Sosem érdemes azonban egyetlen határozott stratégiai tanácsot adni, ami azt sugallná, hogy azzal a karakterrel csak egyféleképpen lehet játszani. Nem tanácsos, hogy bárki is úgy érezze, hogy mindenképp egy bizonyos módon kell cselekednie, vagy csak egyetlen stratégiát követhet. Vagy vázolj fel a számára több stratégiai lehetőséget, amelyek közül választhat, vagy hagyd, hogy maga találjon ki egy saját stratégiát, és csak a kezdőlékést add meg neki, hogy magától találjon rá a helyes irányra.

Például a hollóőr és a szűz két olyan karakter, amit a legtöbb kezdő játékos gyengének tart. A Gyülekező fellegek szkriptben szereplő összes karakter közül a hollóőr kapja a leghasznosabb információt, de ehhez rá kell vennie a démont, hogy őt támadja meg. Ha a szűzet egy városlakó gyanúsítja meg, mindkettőjükről bizonyítja, hogy a jók közé tartoznak – ami rendkívül értékes információ, bár ennek egy halál az ára. Ahelyett, hogy pontosan elmondanád egy hollóőr vagy szűz karakterű játékosnak, hogy mit mondjon vagy tegyen, csak azt magyarázd el, hogy miért és miben erős a karaktere, amiből valószínűleg már ki fog találni egy saját stratégiát a továbbiakra.

Csak akkor adj stratégiai tanácsot egy új játékosnak, ha valóban szüksége van rá. Az új játékosoknak sok információt kell gyorsan befogadniuk – mi kell a győzelemhez, hogyan működnek a kivégzések, hogyan működik a karakterük, milyen más karakterek vannak a játékban.

Semmi szükségük arra, hogy valaki megmondja nekik (*még ha kéri is!*), hogy ezt vagy azt kell vagy nem szabad tenniük. Ha a játékosok azt érzik, hogy bizonyos dolgokat **muszáj** vagy tilos megtenniük, akkor nem tudnak független döntést hozni arról, hogy hogyan játszzák a játékot. A játék számos érdekes stratégiát rejt, amelyek menet közben bukkannak elő, és ahogy az új játékosok megismerkednek az alapvető szabályokkal, rá fognak jönni, mikor mit tegyenek. Ha mindenképp muszáj tanácsot adnod egy új játékosnak, fogalmazz egyszerűen. Például a jók csapatához tartozó játékosoknak javasold, hogy fedje fel a karakterét akár az egész csoportnak, akár egyvalakinek, akiben megbízik, és hallgassa meg, mit mondanak mások. A gonoszok csapatához tartozó játékosnak pedig mondd azt, hogy válasszon egy jó karaktert, akinek kiadja magát, de nézzen utána a karakter működésének is, hogy ne jöjjön zavarba a többiek kérdéseitől.

Valójában a legtöbb új játékosnak nem kiváló stratégiai tanácsokra van szüksége a fejlődéshez. Arra kell rájönniük, hogy nem baj, ha meghalnak. Azt kell megérteniük, hogy tetszésük szerint mondhatnak bárkinek bármit akár nyilvánosan, akár privátban. Ezen kívül azt kell érezniük, hogy értékes részei a csapatnak. Ha ezek teljesülnek, élvezni fogják a játékot, és legközelebb is visszatérnek.

Használj utazó karaktereket. Amikor csak lehet, biztasd a késve érkezőket, hogy utazóként csatlakozzanak a játékhoz. Sokan azt mondják, csak figyelni szeretnék a már megkezdett játékot, mert úgy érzik, hogy nem helyénvaló, ha késve csatlakoznak. Pedig ez egyáltalán nem igaz. Az utazók játék a legerősebb, legrugalmasabb és legszórakoztatóbb karakterei közé tartoznak, és az érkezésük sokszor kiegyensúlyozza a folyamatban lévő játékot. A játékosok többsége örül, ha utazók csatlakoznak a játékhoz, mivel a legtöbb utazó a jók közé tartozik. Ha fenntartod ezt a nyitottságot, hogy bárki bármikor csatlakozhat, az mindenki számára sokkal elérhetőbbé teszi a játékot.

Használj meseszölvő karaktereket. Ezek megteremtik a lehetőségét, hogy szinte bárkit bevonhass a játékba, és támogathasd a részvételüket. Az angyal segít az új játékosoknak, hogy ne kelljen tartaniuk a haláltól az első játékuk során. A forradalmár segítségével olyanok is csatlakozhatnak, akik egyébként nem tudnának. A buddhista elhallgattatja a tapasztalt játékosokat, nagyobb teret adva így az újaknak. Ha jól ismered a meseszölvőket, a játékaid befogadó légkörükéről válnak majd híressé, ami jó dolog.

Olvasd el az online stratégiai útmutatónkat. Egyes karakterekre specifikus stratégiákat találsz wiki oldalunkon, ahol sok év és több ezer játék során összegyűlt ötleteket, tippeket és tanácsokat szedtünk csokorba. Talán felfedezel közöttük olyan egyedi vagy szokatlan megoldásokat egy-egy karakterrel kapcsolatban, amelyeket a csapatod még nem próbált ki. Mindezt a bloodontheclocktower.com/wiki oldalon találod.

A vak vagy gyengénlátó játékosok bevonásához a következő oldalon találhatsz hasznos forrásokat és linkeket:

bloodontheclocktower.com/accessibility

Bár a forradalmár karaktert is segítségül hívhatod, Braille-írással karakterlapokkal vagy a játék menetének módosításával még könnyebbé teheted a speciális igényű játékosok részvételét a játékban.

T I P P E K
H A L L A D Ó K N A K





A SZKRIPTEK



A JÁTÉK DOBOZÁBAN három különböző szkript található: a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK, a ROSSZ HOLD KELT FÖL és a BŰBÁJ ÉS TÉBOLY. Javasoljuk, hogy először a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK segítségével sajátítsd el a történetmesélés alapjait, és csak ezt követően lépj tovább az összetettebb szkriptekre. A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK karaktereinek almanachja számos helyen emlékeztet a játék alapfogalmaira, így a kezdeti játékok során is hasznos segéd-eszközként szolgál. A további szkriptek viszont már csak az újonnan bevezetett fogalmakra és a különösen összetett esetekre hívják fel a figyelmet.

Hamarosan további szkriptek is elérhetőek lesznek. Minden hivatalos szkript 25 új és egyedi karaktert tartalmaz, melyeket úgy válogattunk össze, hogy minden szkript egyedülálló élményt nyújtson, és egymástól jelentősen különböző stratégiákat igényeljenek a győzelemhez. Egyes szkripteknél a sugdolózás és az információk elhallgatása, míg másoknál azok nyílt megosztása a leginkább kifizetődő. Néhánynál hideg logikával, míg másoknál a legvadabb blöfföléssel győzhetsz. Ha magasabb szintre szeretnéd emelni játékaitokat, további információkért látogass el webhelyünkre:

bloodontheclocktower.com

Az ezekben a szkriptekben szereplő összes karakter megtalálható a szkriptkészítő eszközben is, így kedved szerint keverheted és párosíthatod őket saját karaktereiddel, hogy saját, egyedi játékot hozz létre.



NEHÉZSÉG: KEZDŐ

A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK mindenből ad egy kis ízelítőt. Egyes karakterek passzívan kapnak információt, másoknak cselekedniük kell, hogy megtudják, ki kicsoda, és olyanok is akadnak, akik aktívan próbálnak a démon célpontjává válni. Jól időzített áldozatok révén a jó és a gonosz csapat egyaránt előnyhöz juthat. A GYÜLEKEZŐ FELLEGEK szkript egy viszonylag egyszerű démonvadászat, de a gonosz csapatnak számos alattomos trükk van a tarsolyában, amivel félrevezetheti a jók csapatát, így ők a túlélés érdekében jól teszik, ha kétszer is meggondolják, hogy biztosan igaz-e, amit tudni vélnék.

Azoknak a játékosoknak és mesélőknek ajánlott, akik még újak a VÉRES ÓRATORONY vagy más titkosszerepes játékok világában.



NEHÉZSÉG: KÖZÉPHALADÓ

A ROSSZ HOLD KELT FÖL egy különlegesen halálos szkript. A démonok éjszakánként többször is gyilkolnak, és ebben a csatlósaik is segítik őket. A jó játékosok sokszor nagy kockázatot vállalnak a megbízható információk megszerzéséért, de közben véletlenül megölhetik a barátaikat is. Szerencsére számos módja van annak is, hogy a játékosok sokáig életben maradjanak. Ha azonban a jók csapata nem jön rá időben, hogy melyik démonok és csatlósok vannak játékban, akkor a végzet szinte biztosan utoléri őket.

Olyan játékosok számára ajánlott, akik kezdeményezők, jó csapatjátékosok, és nem félnek a haláltól.



NEHÉZSÉG: KÖZÉPHALADÓ

Az alapkészletben található három szkript közül a BŰBÁJ ÉS TÉBOLY a legvadabb. A jó karakterek minden éjszaka hihetetlenül hasznos információkhoz jutnak. A gonoszok csapata azonban rendkívül változatos és fenyegető, tagjai hatalmas zavart okozhatnak. Ugyanaz a karakter lehet jó és gonosz is, sőt oldalt is válthat a játék során. A játékosok menet közben karaktert válthatnak. Még a gonoszok csapata is elveszítheti a fonalat, hogy ki kicsoda. Itt bukkan fel először a rögeszmés állapot is, ami tovább bonyolítja a játék menetét.

Olyan játékosok számára ajánlott, akik szeretnek vad és váratlan dolgokat kipróbálni és feszegetni a megtévesztős játékok határait.

**NEHÉZSÉG: KÖZÉPHALADÓ**

A BŰNÖK KERTJE a józan logika katasztrófája. A jó karakterek mindegyike kap valamiféle információt, még a kívülállók is. A démonok nem támadnak éjszaka, viszont bizonyos számú nap elteltével automatikusan az övék a győzelem. A kényelmes tempó bőven biztosít időt a kirakós minden darabjának összeillesztéséhez, de a furcsa logikai feltételezések és a megérzéseknek ellentmondó fordulatok megkövetelik, hogy a csapat minden együttes tudását latba vesse, különben mind odavesznek.

Hidegvérű rejtvényfejtőknek és olyan mesélőknek ajánlott, akik szeretnék szabadjára engedni a kreatív energiáikat.

**NEHÉZSÉG: HALADÓ**

Az ÉJFÉL AZ ELÁTKOZOTT HÁZBAN a legbátrabbak számára készült. Sok karakter határozottan megszegi a főbb szabályokat, vagy akár saját maga alkot újabbakat. A gondatlan városiakokra vagy akár a becsvágyó csatlósokra is számos csapda leselkedik. Sok karakter egymaga is megnyerheti vagy elveszítheti a játékot, így egy mérész és ötletes blöff rendkívül kifizetődő lehet. Legtöbbször azonban már az is nagy kihívások elé állít, hogy rájöjj, ki van a csapatodban. Ki itt belépsz, hagyd fel minden reménnyel...

Azok számára ajánlott, akik szívesen vállalnak kockázatot, szeretik a kihívást és merészen blöffölnek.

**NEHÉZSÉG: KÖZÉPHALADÓ**

A SÍR a nyers erő játéka. A városiakok ebben a szkriptben különösen erős képességeket birtokolnak... de bölcsen kell használniuk ezeket, mert kevés információt kapnak. Csak áldozatok árán tudhatják meg, ki kicsoda.

Nagyszájúak, bajkeverők, rosszcsonatok és mindazok számára ajánlott, akik nagy hatalomra vágnak felelősség nélkül.

**NEHÉZSÉG: KEZDŐTŐL HALADÓIG**

A LEGNAGYOBB MUTATVÁNY mintegy ötven további karakter gyűjteménye, melyek bármelyik általad tervezett egyedi szkripthez tetszőlegesen hozzáadhatók. A többi hivatalos szkripttől eltérően nem tartalmaz semmilyen ajánlott karakterlistát. Sok olyan karakter kapott itt helyet, ami túl vad és szokatlan volt ahhoz, hogy a többi hivatalos szkriptbe bekerülhessen.

Olyan játékosoknak ajánlott, akik extra izgalomra vágnak, vagy olyan mesélőknek, akik furcsa és egyedi kihívást jelentő helyzeteket szeretnének teremteni a játékosaik számára.

SZÓSZEDET



A DÉMON: Az a játékos, akinek a démon a karaktere. Ha egy játékban több démon is szerepel, minden démon karakterrel rendelkező élő játékos „a démonnak” minősül.

ALKONYAT: Az éjszaka kezdete, közvetlenül azután, hogy a játékosok becsukják a szemüket. Azok a karakterek, akik alkonyatkor cselekszenek, szinte minden más karakter előtt kerülnek sorra. Azok a képességek, amelyek alkonyatig tartanak, akkor érnek véget, amikor a játékosok elalszanak.

ÁLLAPOT: Egy játékos aktuális tulajdonsága. Egy játékos mindig vagy részeg vagy józan, vagy mérgezett vagy egészséges, vagy élő vagy halott, vagy jó vagy gonosz, és vagy rögeszmés vagy épelméjű.

BEJELENT: Tudat valamit a csoporttal úgy, hogy mindenki hallja.

CSAPAT: Minden játékos valamelyik oldalhoz tartozik: vagy jó, vagy gonosz. A „csapat” azokat a játékosokat jelenti, akik ugyanahhoz az oldalhoz tartoznak.

CSAPATTAG: Olyan játékos, aki ugyanazon az oldalon áll.

CSATLÓS: Olyan karakertípus, amely gonoszként kezdi a játékot. A csatlósok olyan képességekkel rendelkeznek, amelyek segítik a gonoszok csapatát. Egy játékban általában egy-három csatlós vesz részt. Az aktuális játékban szereplő csatlósok száma az utazók segédletén látható.

CSATLÓSOK INFORMÁCIÓJA: Azt az információt jelöli az éjszakai segédleten, amit a csatlósok az első éjszakán megkapnak legalább hét játékos esetén. A csatlósok tudomást szereznek egymás kilétéről, és arról, hogy melyik játékos a démon.

DÉMON: Olyan karakertípus, amely gonoszként kezdi a játékot. Ha meghal, a jók csapata győz. A démonok éjszaka általában megölnék más játékosokat, de más képességük is van, amivel árthatnak a jók csapatának.

DÉMON INFORMÁCIÓJA: Azt az információt jelöli az éjszakai segédleten, amit a démon az első éjszakán megkap legalább hét játékos esetén. Megtudja, hogy melyik játékosok a csatlósai, és a blöffölés megkönnyítése érdekében tudomást szerez három jó karakterről, amelyek nincsenek játékban.

EGÉSZSÉGES: Nem mérgezett.

EGYEDI SZKRIPT: A szkriptkészítő eszköz segítségével létrehozott karaktergyűjtemény, melyből karakterlapok nyomtathatók.

EGYSZER HASZNÁLATOS KÉPESSÉG: Olyan képesség, amely játékonként csak egyszer használható. Ha a játékos felhasználja, az többször már nem használható – akkor sem, ha részeg vagy mérgezett volt, amikor használni próbálta. Ha a játékos meghal anélkül, hogy használná, ez a képesség elvész.

ÉJJEL: Az éjjel vagy éjszaka a játéknak az a fázisa, amikor a játékosok szeme csukva van, bizonyos karakterek pedig felébrednek, hogy cselekedjenek vagy információt kapjanak. A játék egy éjszakai fázissal kezdődik. Minden nappal után egy éjszaka, és minden éjszaka után egy nappal következik.

ÉJSZAKAI JELÖLŐ: A mesélő ezeket az apró, kör alakú jelölőket az éjszakai segédlet megfelelő sorai elé helyezve tudja nyomon követni, hogy az adott éjjel melyik karaktereket kellhet felébresztenie. A szükséges éjszakai jelölőket az egyes karakterjelölők bal és jobb oldalán látható levelek mutatják.

ÉJSZAKAI SEGÉDLET: Ez a lap megmutatja a mesélőnek, hogy egy éjszaka folyamán melyik karakterek és milyen sorrendben tevékenykednek. A lap egyik oldala az első éjszaka, a másik pedig minden ezt követő éjszaka lehetséges eseményeit mutatja.

ÉLETJELÖLŐ: A főtérablán a játékosok ülésrendjének megfelelően elhelyezett jelölők, melyek azt mutatják, hogy a játékosok közül kik vannak életben és kik halottak. A világos oldal az élő, a sötét oldal a halott játékost jelöli.

ÉLŐ: Olyan játékos, aki nem halt meg. Az élő játékosoknak van képességük, bármennyiszer szavazhatnak, és gyanúsíthatnak más játékosokat. A játék addig folytatódik, amíg legalább három élő játékos van.

ÉLŐ SZOMSZÉDOK: Az a két élő játékos, akik legközelebb ülnek az adott játékos két oldalán – óramutató járása szerinti és azzal ellentétes irányban – nem számítva a közöttük lévő halott játékosokat.

ELŐKÉSZÍTŐ LAP: Ez a lap összefoglalja, hogy a mesélőnek milyen tennivalói vannak a játék megkezdése előtt.

ELSŐ ÉJJEL: A játékot indító első éjszakai fázis. Egyes karakterek képességei csak az első éjszaka során lépnek működésbe. Más karakterek minden éjszaka cselekszenek az első kivételével. A játékosok csak az első éjszakát követően beszélgethetnek a karaktereikről.

EMLÉKEZTETŐ JELÖLŐ: Kisméretű jelölők, melyek segítenek a mesélőnek észben tartani különféle dolgokat. Az egyes emlékeztető jelölők mindig egy bizonyos karakterhez tartoznak.

FELÉBRED: A játékos kinyitja a szemét éjszaka. A mesélő úgy ébreszt fel egy játékost, hogy kétszer megkoppintja a vállát vagy a térdét. Hajnalban minden játékost felébreszt egy „Jó reggelt, nyissátok ki a szemeteket!” felszólítással.

FELIRATLAPKA: Információt tartalmazó négyszögletes lapka, amelynek felmutatásával éjszaka a mesélő közölhet valamit a játékosokkal. Ilyen például az Ő A DÉMON lapka.

FELTÁMAD/FELÖKLENDEZŐDIK/ÚJJÁSZÜLETIK/FELÉLED: Az az esemény, melynek során egy halott játékosból újra élő lesz. Amikor ez megtörténik, a játékos visszanyeri a képességét, még akkor is, ha az egyszer használatos képesség volt. Ha ez a képesség csak az első éjjel működne, akkor ezen az éjszakán fog működni.

FŐTÉR: A lila játéktábla, melyet a játékosok alkotta kör közepén kell elhelyezni. Erre kerülnek a játékosok életjelölői és a szavazatjelölők, valamint alatta található az utazók segédlete.

GONOSZ: A gonoszok csapata/oldala. A démonok és csatlósai (piros karakterek) gonoszként kezdik a játékot. A gonoszok csapata akkor győz, ha az utazókat leszámítva csak két játékos marad életben.

GONOSZ KARAKTER: Démonok és csatlósai.

GRIMOÁR: A játék doboza, amit könyvszerű tárolóvá alakítva a mesélő kezel a játék során. A játékosok nem nézhetnek bele a grimoárba. A mesélő ebben tartja nyilván az összes karakter tényleges állapotát, például, hogy ki él és ki halott, ki van megmérgezve, ki cselekszik éjszaka stb.

GYANÚSÍTÁS: Egy játékos nyilvános gyanúsítása, és felhívás egy csoportos szavazásra, melynek során a játékos kivégzéséről döntenek. A mesélő hagyja jóvá. Minden játékos naponta csak egyszer gyanúsíthat, és minden játékos naponta csak egyszer gyanúsítható. Csak élő játékosok gyanúsíthatnak.



GYÁSZSZALAG: Fekete, szalagvéghez hasonló jelölő, mely a grimoárban annak jelölésére szolgál, hogy egy adott játékos halott.

GYŐZ: A játék végén az egyik csapat győz. Ez azt jelenti, hogy az ahhoz az oldalhoz tartozó összes játékos győz, akár élve maradt, akár meghalt a játék során. A jók csapata akkor győz, ha a démon meghal. A gonoszok csapata akkor győz, ha – az esetleges utazókat nem számítva – csak két élő játékos marad.

HAJNAL: Az éjszaka vége, közvetlenül azelőtt, hogy elkezdődne a következő nappal. Azok a karakterek, akik hajnalban cselekszenek, szinte minden más karakter után kerülnek sorra.

HALÁLRAÍTÉLT: Az a játékos, aki elég szavazatot kapott, hogy kivégezhessék, és többet, mint aznap bármely más játékos.

HALOTT: Olyan játékos, aki nem élő. A halott játékosok már csak egyszer szavazhatnak a játék során. Amikor egy játékos meghal, az életjelölőjét át kell fordítani a halott oldalára, ráhelyezni egy szavazatjelölőt, a grimoárban pedig egy gyászszalagot. Azonnal elveszíti a képességét annak összes tartós hatásával együtt.

HAMIS INFORMÁCIÓ: Ez lehet például egy hamis állítás, jelzés vagy karakterjelölő. A mesélő hamis információt adhat, ha egy karakter más karakternek vagy a másik oldalhoz tartozónak tűnik, vagy ha egy játékos részeg vagy mérgezett állapotban van. (Lásd: *igaz információ*.)

HISZED/HISZI MAGÁT: Az a játékos, aki azt hiszi magáról, hogy ő egy másik karakter, húzáskor nem azt a karakterjelölőt kapja, amely a valódi karakterét jelöli a grimoárban. A mesélő úgy viselkedik a játékosal, mintha az lenne a karaktere, akinek hiszi magát.

HOLNAP: Az aktuális éjszakai fázist követő nappali és éjszakai fázis.

IGAZ INFORMÁCIÓ: Ez lehet például egy valós állítás, jelzés vagy karakterjelölő. A mesélőnek a szabályokról mindig igaz információt kell adnia. (Lásd: *hamis információ*.)

JÁTÉKBAN LÉVŐ: Az aktuális játékban ténylegesen részt vevő karakter, amely élő vagy halott is lehet.

JÁTÉKBAN NEM LÉVŐ: Olyan karakter, amely szerepel a karakterlapon, de nem vesz részt az aktuális játékban.

JÁTÉKOS: Minden olyan személy, akinek van játékbeli karaktere, kivéve a mesélőt.

JÓ: A jók csapata/oldala. A városlakók és kívülállók (*kék karakterek*) jókként kezdik a játékot. A jók csapata akkor győz, ha a démon meghal.

JÓ KARAKTER: Városlakók és kívülállók.

JÓZAN: Nem részeg.

KARAKTER: A játékos által megszemélyesített szerep – például a komornyik –, ahogy az a választott szkript karakterlapján és almanachjában olvasható. A karakterek lehetnek játékban lévők vagy azon kívüliek.

KARAKTERJELÖLŐ: Az a nagy, kerek jelölő, amit a játék elején a játékosok kihúznak, és ami a karakterüket jelöli. A játékosok nem nézhetik meg egymás karakterjelölőjét.

KARAKTERLAP: Laminált lapok, amelyek felsorolják a választott szkript összes lehetséges karakterét és azok képességeit.

KÉPESSÉG: Egy karakter egyedi ereje vagy büntetése, amely a karakterjelölőjén és a hivatalos szkriptjének karakterlapján olvasható, részletes magyarázatát pedig a karakteralmanach tartalmazza. Ha egy karakter halott, részeg vagy mérgezett, akkor nincs képessége.

KIVÉGZÉS: Csoportos döntés a nappal folyamán egy nem utazó játékos megölésére. Naponta legfeljebb egy kivégzés történhet (de akár el is maradhat). A gyanúsított játékos akkor kell kivégezni, ha legalább feleannyi szavazatot kapott, mint az élő játékosok száma, és többet, mint bármely más gyanúsított játékos.

KIVÜLÁLLÓ: Olyan karaktertípus, amely jóként kezdi a játékot. A kívülállóknak olyan képességeik vannak, melyek kedvezőtenek a jó csapat számára. Az aktuális játékban szereplő kívülállók száma az utazók segédletén látható.

LEHETSÉGES: A lehet, lehetséges szavak, illetve a feltételes mód a karakterlapon és karakterjelölőkön olyan eseményeket jelöl, amelyeknél a mesélő dönti el, hogy azok megtörténnek-e.





LEVELEK: Sok karakterjelölőn található kis színes szimbólumok, melyek a mesélőnek segítenek a játék során. A jelölő tetején látható zöld levelek azt mutatják, hogy a grimoárba emlékeztető jelölőket kell elhelyeznie. A bal oldaliak az első éjszakán, a jobb oldaliak pedig a további éjszakákon szükséges éjszakai jelölők számát mutatják meg. A narancssárga virág arra figyelmeztet, hogy a karakter előkészítésének lépései eltérnek a megszokottól.

MÉRGEZETT: A mérgezett játékosnak nincs képessége, de azt hiszi, hogy van, és a mesélő is úgy viselkedik, mintha lenne. Ha a képessége alapján információt kellene kapnia, a mesélő lehet, hogy hamis információt ad neki. A mérgezett játékos nem tudja magáról, hogy mérgezett. (Lásd: *részeg*.)

MESÉLŐ: Az a személy, aki a játékot vezeti. A mesélő kezeli a grimoárt, követi a játék szabályait, és ő hozza meg a végső döntéseket az olyan helyzetekben, amelyek bíráit kívánnak.

MESESZÖVŐ: A mesélő saját karaktertípusa. A meseszövő karakterek semlegesek, a mesélő nyilvánosan helyezi el őket a játékban, és a legtöbbször segítenek igazságosabbá tenni a játékot nem szokványos helyzetekben.

MINDEN ÉJJEL: Minden éjszakai fázisban.

MINDEN ÉJJEL*: A karakterlapokon és -jelölőkön szereplő rövidítés, jelentése: minden éjszakai fázisban, az első éjszaka kivételével.

NAPPAL: A játéknak az a fázisa, amikor a játékosok szeme nyitva van, beszélgetnek egymással, gyanúsíthatnak és szavazhatnak. Minden nappal után egy éjszaka, és minden éjszaka után egy nappal következik.

NYILVÁNOS: Minden olyan dolog, amit úgy tesznek vagy mondanak, hogy a mesélő és a játékosok többsége tudjon róla.

OLDAL: Az a csapat, amelyhez a játékos jelenleg tartozik. Kétféle lehet: jó vagy gonosz. Ha egy játékos oldalt vált, a karaktere ugyanaz marad. Ha egy játékos karaktert vált, attól még ugyanazon az oldalon marad. A játékosok tudják magukról, hogy jók vagy gonoszak.

ÓRATORONY: A VÉRES ÓRATORONY, a világ legjobb megtévesztős játéka!

PRIVÁT: Olyan dolog, amit két játékos, vagy a mesélő és egy játékos bizalmasan oszt meg egymással úgy, hogy a többi játékos ne hallja.

RÉSZEG: Egy részeg játékosnak nincs képessége, de azt hiszi, hogy van, és a mesélő is úgy viselkedik, mintha lenne. Ha a képessége alapján információt kellene kapnia, a mesélő lehet, hogy hamis információt ad neki. A részeg játékos nem tudja magáról, hogy részeg.

RÖGESZMÉS: Az a játékos, aki rögeszmés valamivel kapcsolatban, aktívan próbál meggyőzni másokat az adott dolog igaz voltáról. Egyes játékosok azt az utasítást kapják, hogy legyenek rögeszmések valamivel kapcsolatban – ha a mesélő úgy látja, hogy a játékos nem igyekszik eléggé elhítenni ezt a dolgot a többiekkel, büntetést szabhat ki. Mások azt az utasítást kapják, hogy ne legyenek rögeszmések valamivel kapcsolatban – ha a mesélő úgy látja, hogy a játékos bármennyire is megpróbál meggyőzni valakit erről a dologról, büntetést szabhat ki.

SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ: Az a lap, melyet a játék elején kell felolvasni az új játékosoknak, hogy megismerjék a legfontosabb szabályokat. Felolvasás helyett az új játékosok saját maguk is elolvashatják.

SZÁMŰZÉS: Csoportos döntés a nappal folyamán egy utazó játékos megölésére. Bármely napon tetszőleges számú száműzés történhet (vagy el is maradhat). Bármelyik játékos támogathatja egy utazó száműzését, még a szavazatjelölő nélküli halottak is. A képességek semmilyen módon nem befolyásolják a száműzésre vonatkozó döntést. Bár a száműzés folyamata hasonlít a kivégzés-

séhez, de ez nem tekintendő szavazásnak, a száműzés pedig nem kivégzés. Előfordul, hogy a száműzés sikeres, de a játékos mégis túléli. Ilyenkor egy másik napon újra megpróbálhatják száműzni (Lásd: *szavazás* és *kivégzés*.)

SZAVAZÁS: A kéz felemelése, amikor a mesélő összeszámolja, hogy hányan támogatják egy játékos kivégzését. Az élő játékosok naponta bármennyiszer szavazhatnak tetszésük szerint. Egy halott játékos a játék hátralévő részében már csak egyszer szavazhat. A szavazatokat az óramutató járásával egyező irányban számoljuk össze, a gyanúsított játékosal bezárólag. Bár a száműzés folyamata is hasonlóan zajlik, az nem számít szavazásnak. (Lásd: *száműzés*.)

SZAVAZATJELÖLŐ: Kerek jelölő, mely a játékos halálakor annak életjelölőjére kerül. Amikor a halott játékos szavaz, ezt a szavazatjelölőt el kell távolítani, ezzel jelezve, hogy a játék hátralévő részében többször már nem szavazhat.

SZKRIPT: A játék egyik szcenáriója, mely egy jelölőkészletet, karakterlapokat és a karakterek almanachját tartalmazza. Ilyen például a GYÜLEKEZŐ FELLEGEK. Minden szkriptnek saját témája, stratégiája és hangulata van.

SZKRIPTKÉSZÍTŐ ESZKÖZ: Egy online karakterlista-készítő eszköz, amely lehetővé teszi, hogy a karakterek bármilyen kombinációjából álló szkripteket hozz létre. A következő címen található: bloodontheclocktower.com/script

SZOMSZÉDOK: Az a két játékos, aki az adott játékos két oldalán, hozzá legközelebb foglal helyet. Például valakinek az „élő szomszédai” azok az élő játékosok, akik a két irányban hozzá legközelebb ülnek, a „városlakó szomszédai” pedig azok a városlakók, akik a két irányban hozzá legközelebb ülnek.

TÍPUS: A karakterek egy csoportja. Ilyen típusok a városlakók, a kívülállók, a csatlósok, a démonok, az utazók és a meseszövők.

TŰNIK: Az a játékos, aki egy adott karakternek vagy egy adott oldalhoz tartozónak tűnik, a játék szabályai és más játékosok képességei szempontjából annak a karakternek, illetve ahhoz az oldalhoz tartozónak számít. Például, ha egy jók csapatába tartozó játékos „gonosz”-nak tűnik, akkor valójában a jók közé tartozik (és akkor győz, ha a jók csapata győz), de a gonoszokat észlelő karakterek őt is gonoszként érzékelik. Attól, hogy valaki egy adott karakternek tűnik, nem kapja meg annak a karakternek a képességét.

UTAZÓ: Olyan játékosok számára készült karaktertípus, akik később csatlakoznak a játékhoz, vagy korábban szeretnének távozni. A játékos választja ki a karakterét, a mesélő pedig azt, hogy jó vagy gonosz lesz. Az utazóknak erős képességeik vannak, de a csoport bármikor száműzheti őket.

UTAZÓK SEGÉDLETE: Ezt a lapot a főtér táblája alá helyezzük. Leolvasható róla az aktuális játékban szereplő városlakók, kívülállók és csatlósok száma, valamint bemutatja az utazók képességeit.

VÁLASSZ: Ha ez olvasható a karakter képességének leírásában, akkor a játékos maga dönthet az ott leírtakról. Ellenkező esetben a mesélő dönt helyette.

VÁROSLAKÓK: Az egyik jó karaktertípus. A városlakóknak olyan képességeik vannak, amelyek segítik a jók csapatát. A játékban szereplő legtöbb karakter általában városlakó. Az aktuális játékban szereplő városlakók száma az utazók segédletén látható.

VESZÍT: A játék végén az egyik csapat veszít. Ez azt jelenti, hogy az ahhoz az oldalhoz tartozó összes játékos veszít, akár élve maradt, akár meghalt a játék során. A gonoszok csapata akkor veszít, ha a démon meghal. A jók csapata akkor veszít, ha – az esetleges utazókat nem számítva – csak két élő játékos marad.



THE PANDEMONIUM INSTITUTE