

# Blood on the Clocktower

... Tipps & Tricks für Neuzuzüger

## Was ist Blood on the Clocktower?

**Blood on the Clocktower** ist ein «Social Deduction Spiel» - ein Spiel also, in dem wir bestimmte Rollen verkörpern, die es gegenseitig herauszufinden gilt. Aber keine Angst: Niemand macht sich dabei zum Kasper – die Rollen müssen nicht etwa pantomimisch oder anderweitig dargestellt werden. Das wäre sogar höchst kontraproduktiv, denn die Rollen sollten oft möglichst lange geheim gehalten werden. Vielmehr verleihen sie ihren Trägern gewisse Eigenschaften, die während einer Partie zu unterschiedlichen Zeiten aktiv werden können. «Deduktion statt Ausdruckstanz», lautet die Devise. Damit steht **Blood on the Clocktower** in der Tradition anderer Spiele dieser Art.

Trotz vieler Ähnlichkeiten weist **Blood on the Clocktower** jedoch diverse Besonderheiten auf, die es von ähnlichen Spielen abheben. Beispielsweise:

- Alle Spieler (nicht nur einige) erhalten eine besondere Rolle, und damit eine besondere Eigenschaft
- Der Spielleiter greift möglicherweise aktiv ins Spiel ein und trifft gewisse Entscheidungen
- Tote Spieler verlieren zwar (meistens) ihre persönliche Eigenschaft, bleiben jedoch im Spiel und gewinnen oder verlieren die Partie weiterhin mit ihrem Team
- Bei Abstimmungen gelten besondere Regeln

Insgesamt erhält man im Verlauf einer Partie **Blood on the Clocktower** viel mehr Informationen als bei anderen Spielen – wobei diese Informationen allerdings auch falsch sein können. Letztlich stellt jede Partie ein grosses Rätsel dar, das es zu lösen gilt um dem eigenen Team den Sieg zu sichern.

## Teams?

Ja, und zwar ganz klassisch: Gut gegen Böse! Ein **Dämon** geht in eurem Dorf um, unterstützt von seinen **Schergen** (Minions) – und er führt natürlich nichts Gutes im Schilde. Unter dem Tunichtgut leiden einerseits die **Dorfbewohner** (Townfolk), aber auch einige **Fremde** (Outsiders), die in der Nähe leben. **Dorfbewohner** und **Fremde** spielen gemeinsam gegen **Schergen** und den **Dämon**. Aber sie alle weisen unterschiedliche Voraussetzungen auf, die sie in einem typischen Nacht-Tag-Zyklus möglichst sinnvoll einsetzen, um das Spiel zu gewinnen.

## Hilfe, der Spielleiter hat mich zu einem Dorfbewohner gemacht!

Keine Sorge – das tut nicht weh! Im Gegenteil: Für Neulinge ist das die wahrscheinlichste Option – vielleicht war er sogar so nett, Dir für den Anfang eine der einfacheren Rollen zuzuteilen. Auf jeden Fall bist Du GUT und gewinnst gemeinsam mit allen anderen **Dorfbewohnern** und **Fremden** das Spiel, wenn es euch gemeinsam gelingt, den **Dämon** zur Strecke zu bringen, bevor dieser das Spiel gewinnt.

Die erste Nacht dauert üblicherweise etwas länger, da sich der Spielleiter hingebungsvoll allen Neulingen widmet um Ihnen ihre Rolle zu erklären. Das gibt Dir Zeit, schon mal deine Rollenbeschreibung durchzulesen um dann allfällige konkrete Fragen zu stellen.

Im Verlauf einer Partie **Blood on the Clocktower** entsteht üblicherweise ein Geflecht aus wahren und falschen Informationen, welches es zu entwirren gibt. Die gute Seite benötigt unbedingt Informationen – falls Du etwas Wichtiges erfährst, solltest Du das also nicht unbedingt für Dich behalten. Andererseits hört die Böse Seite auch mit...

Du wirst in Deinen ersten Partien sicher nicht alles auf Anhieb verstehen, aber mach Dich schon einmal darauf gefasst, dass diverse andere Rollen existieren, die Deine Eigenschaft möglicherweise unterstützen, oder sie auch sabotieren. Je besser du diese anderen Rollen kennen lernst, desto einfacher wirst Du Dich nach und nach zurechtfinden. Niemand erwartet, dass du von Anfang an alle Möglichkeiten durchschaust!

## Hilfe, der Spielleiter hat mich zu einem Fremden gemacht!

Schön – da hast Du eine nicht alltägliche Rolle erhalten! **Fremde** gehören, genau wie **Dorfbewohner**, zur guten Seite – allerdings haben sie Eigenschaften, die für diese Seite eher zweifelhaft oder sogar geradewegs negativ sind. Und dann gibt es sogar **Fremde**, die nicht einmal wissen, dass sie **Fremde** sind. Den **Betrunkenen** (Drunk) beispielsweise, der denkt, er wäre ein bestimmter Dorfbewohner - aber alles was er tut, geht schief. Oder der **Einsiedler** (Recluse), der zwar durch und durch gut ist, aber anderen Rollen möglicherweise als böse erscheint, wenn sie etwas über ihn erfahren.

Lies die rollenspezifischen Strategietipps weiter hinten, oder frag beim Spielleiter nach, wenn Du Deine Rolle nicht genau verstehen solltest. Vielleicht ist es sogar sinnvoll, Dich mit einem relativ schnellen Ableben anzufreunden – das den **Dorfbewohnern** durchaus helfen kann. Ausgenommen natürlich, Du bist der **Heilige**...

Auf jeden Fall bist Du GUT und gewinnst gemeinsam mit allen anderen **Dorfbewohnern** und **Fremden** das Spiel, wenn es euch gemeinsam gelingt, den **Dämon** zur Strecke zu bringen, bevor dieser das Spiel gewinnt. Die gute Seite benötigt unbedingt Informationen – falls Du etwas Wichtiges erfährst, solltest Du das also nicht unbedingt für Dich behalten. Andererseits hört die Böse Seite auch mit...

Du wirst in Deinen ersten Partien nicht alles auf Anhieb verstehen, aber mach Dich schon einmal darauf gefasst, dass diverse andere Rollen existieren, die Deine Eigenschaft möglicherweise unterstützen, oder sie auch sabotieren. Je besser du diese anderen Rollen

kennen lernst, desto einfacher wirst Du Dich nach und nach zurechtfinden. Niemand erwartet, dass du von Anfang an alle Möglichkeiten durchschaust!

### Hilfe, der Spielleiter hat mich zu einem Schergen gemacht!

Ui ui ui – aber keine Sorge: Soooo böse ist der Spielleiter dann doch nicht, dass er Dich ganz Dir selber überlässt. Du bist es hingegen schon, denn Du gehörst definitiv zum bösen Team. Euer Ziel: Der **Dämon** soll noch am Leben sein, wenn nur noch ein zweiter Spieler lebt. Deine Hauptaufgabe ist es also, Deinen **Dämon** um jeden Preis vor der täglichen Exekution zu bewahren!

Der **Dämon** weiss, dass Du sein **Scherge** bist, aber er weiss nicht, welche Rolle Du hast. Gleichzeitig hat er in der ersten Nacht vom Spielleiter drei gute Rollen erhalten, die es dem bösen Team erlauben, sich (vorerst) relativ gefahrlos als gute Spieler auszugeben. Aber dazu müsste man sich erst mal austauschen können. Und die paranoiden **Dorfbewohner** beäugen misstrauisch sämtliche privaten Hausbesuche - wenn sie sich nicht gerade selber irgendwo verkriechen um ihre abscheulich guten Pläne zu schmieden.

### Hilfe, der Spielleiter hat mich zum Dämon gemacht!

Gratulation – der Spielleiter hat offenbar grosses Vertrauen in Dich. Ausserdem dürfte Dir zu Gute kommen, dass kaum jemand einen Neuling als bösen Obermotz verdächtigt.

Deine Aufgabe: Der **Dämon** (Du oder Dein Nachfolger) soll noch am Leben sein, wenn nur noch ein zweiter Spieler lebt.

Als **Imp** darfst du jede Nacht jemanden um die Ecke bringen – meistens wird das einer der guten Seite sein (schliesslich weisst Du ja, wer Dein eigener **Scherge** ist), aber Du kannst es gern auch mit Verwirrtaktiken versuchen.

Apropos dünne Luft: Du hast in der ersten Nacht vom Spielleiter drei gute Rollen erhalten, die nicht im Spiel sind und als die Du Dich relativ gefahrlos ausgeben kannst. Sei kein allzu böser Böser und lass Deine **Schergen** daran teilhaben – möglichst indem ihr euch darauf einigt, wer welchen Bluff verwendet. Vorausgesetzt natürlich, ihr kommt überhaupt dazu, euch einigermassen unverdächtig zu besprechen...

### Und was kommt danach?

Wenn das Deine erste Partie war, habt ihr sicher das Skript «Trouble Brewing» gespielt. Das enthält die am einfachsten zu verstehenden Rollen und ist nicht nur für Neulinge sehr gut als Einstieg geeignet, sondern bietet auch erfahreneren Spielern attraktive Kombinationen an Charakteren. Darüber hinaus existieren aber noch haufenweise offizielle und inoffizielle Skripte, Rollen, Ideen, Dämonen... so dass eine höchst aufregende Jagd noch für viele Partien gesichert ist!

... und falls Du doch noch etwas Genaueres zu Deiner aktuellen Rolle erfahren möchtest, darfst Du jetzt weiter lesen...

## Strategietipps zu den einzelnen Rollen

Die folgenden Hinweise sind als Hilfestellung gedacht, wie Du Deine Rollen in **Blood on the Clocktower** spielen *kannst* – aber keinesfalls *musst*! Ein grosser Teil des Spielreizes besteht darin, dass verschiedene Leute gleiche Rollen unterschiedlich interpretieren – was oft zu überraschenden Wendungen führt. Als Einsteiger bist Du aber vielleicht froh um ein paar Überlegungen.

Lies Dir zuerst in der Rollenreferenz durch, was Deine Rolle genau bewirkt, anschliessend findest Du nachfolgend einige weitere Hinweise dazu, was Du in den ersten (spielerischen) Tagen und Nächten eventuell versuchen könntest...



### Waschfrau / Bibliothekar / Ermittler / Koch

Nichts gegen Dich persönlich, aber Du bist entbehrlich. Deine Informationen erhältst Du in der ersten Nacht – und dann nie wieder. Was aber gleichzeitig bedeutet, dass Dir niemand meuchelnderweise etwas wegnehmen kann. Es kann durchaus sinnvoll sein, dich in einer der ersten Nächte ohne grosse Gegenwehr exekutieren zu lassen (siehe auch «**Jungfrau**») – dadurch fassen die anderen guten Spieler hoffentlich Vertrauen in Dich. Auch wenn Du tot bist, darfst Du Dein Wissen uneingeschränkt mit anderen teilen und quasi zur Informationsdrehscheibe des Dorfes werden. Überleg Dir, ob eine öffentliche Bekanntgabe deines Wissens Sinn macht, oder ob du es nur in Privatgesprächen gezielt weitergeben solltest.

Dein grösstes Problem: Falls Du in der ersten Nacht vergiftet wurdest, oder in Wahrheit der **Betrunkene** bist, sind Deine Informationen nicht nur wertlos, sondern sogar schädlich für die weitere Deduktionsarbeit.



### Empath

Du hast eine der **guten** Rollen mit dem grössten Informationsgewinn erhalten. Jede Nacht erfährst Du, wie viele Deiner lebenden Nachbarn böse sind. Das bedeutet dummerweise, dass Du ein gewisses Interesse daran hast, das Ableben deiner Nachbarn zu fördern, denn erst nach deren Tod erweitern sich Deine Informationen auf die neuen Nachbarn. Da gilt es, die richtige Balance zu finden und, bei aller Empathie, es nicht zu übertreiben...



### Wahrsager

Du bist eine der **guten** Rollen mit dem grössten Informationsgewinn. Das Problem: Deine Kristallkugel ist etwas beschlagen und Dir erscheint ein **guter** Spieler als **Dämon**. Verlass Dich also nicht vorschnell auf Deine Informationen, denn erschwerend kommt noch

hinzu, dass Du ein beliebtes Ziel für das böse Team bist, wenn Du allzu freizügig mit deinem Wissen umgehst.



### Totengräber

Deine Rolle hat den Effekt, der in vielen Spielen dieser Art sonst eigentlich selbstverständlich und eine allgemeine Information ist. Natürlich ist es enorm hilfreich zu erfahren, wen ihr da gerade exekutiert habt. Vielleicht ja sogar einen Schergen? Das entsprechende Wissen würde die weitere Aufgabe für das gute Team sehr erleichtern. Dass Du in diesem Spiel auserkoren bist, diese wichtigen Informationen zu erhalten, sollte Dir eine Ehre sein.



### Mönch

Du bist eine der wenigen Rollen, die dem Dämon so richtig ins Handwerk pfuschen kann. Ausserdem wirst Du im Verlauf einer Partie immer stärker, weil es mit immer weniger lebenden Spielern immer wahrscheinlicher wird, dass Du das zukünftige Opfer des Dämons beschützt. Erst mal untertauchen und nicht zu viel preisgeben ist keine schlechte Wahl, wenn Du nicht vorzeitig selbst den Atem des Dämons spüren willst. Aber andererseits machen sich allzu zurückhaltende Personen auch verdächtig... Es könnte sinnvoll sein, Dich früh jemandem anzuvertrauen, vielleicht euch sogar abzusprechen, dass ihr euch öffentlich jeweils als die Rolle des anderen ausgibt. Wenn Du dazu sogar den Rabenhüter triffst, wäre das sozusagen der Jackpot und eine üble Falle für das böse Team. Aber wem kann man in diesem Dorf schon trauen...?



### Rabenhüter

Du beginnst eine Partie ohne jegliche Information – und bist dennoch einer der gefährlichsten Charaktere für den Dämon. Du möchtest am liebsten einige Tage und Nächte überleben, um dann irgendwann nachts vom Dämon gemeuchelt zu werden. Je später das passiert, desto besser. Das Problem dabei: Wenn der Dämon von Deiner Rolle erfährt, wird er Dich in Ruhe lassen – somit wäre Dir ein langes Leben bis zum Partien-Ende (mit dem Sieg der Bösen) praktisch sicher. Aber nun stell Dir mal vor, Du triffst zufällig einen Mönch, und ihr einigt euch darauf, nach aussen jeweils die Rolle des anderen als die eigene Rolle zu verbreiten. Irgendwann dürfte der Dämon vernehmen, dass Du behauptest, der Mönch zu sein, und Dir umgehend einen tiefschürfenden Gebissabdruck verpassen. Gratuliere: Du hast mit einer kleinen List gerade nicht nur den echten Mönch beschützt, sondern auch deine sehr starke Fähigkeit ausgelöst.



### Jungfrau

Deine Fähigkeit hört sich zunächst einmal ganz furchtbar für die **Guten** an, aber glaube mir: Das täuscht gewaltig. Dich am ersten Tag öffentlich als Jungfrau zu outen, ist manchmal gar nicht so verkehrt. An diesem Tag besteht die grösste Wahrscheinlichkeit, dass Du nicht bereits vergiftet wurdest. Wenn es Dir gelingt, einen **Dorfbewohner** (möglichst einen, der keine weiteren Informationen mehr erhält) zu überzeugen, Dich für eine Exekution zu nominieren, wird dieser sofort selbst exekutiert – was nicht nur Dich definitiv als **Jungfrau** bestätigt, sondern auch die andere Person als **Dorfbewohner**. Zwei gute Personen bereits am ersten Tag sicher erkannt zu haben, ist definitiv kein schlechter Anfang.



### Dämonenjäger

Vor Dir fürchtet sich der **Dämon** ganz besonders – ein Schuss, ein Treffer, und die Partie ist für ihn möglicherweise bereits verloren. Entsprechend gefährlich lebst Du, wenn zu viele Leute Deine Rolle erfahren. Warte nicht zu lange, um Deine Fähigkeit zu nutzen – ein Fehlschuss, der immerhin Dein Ziel als «Nicht-Dämon» bestätigt, ist unendlich viel hilfreicher als ein **Dämonenjäger**, der mit vollem Magazin als Dämonenfutter zu Grabe getragen wird.



### Soldat

Der **Dämon** kann Dir nichts anhaben. Das ist schön. Weniger schön ist, dass Deine Rolle auch gern von **Dämonen** als Bluff missbraucht wird, um ihr fortwährendes Überleben zu erklären. Hüte dich also vor dem täglich wütenden **Dorfmob**, der im Zweifelsfall oft prophylaktisch zur Lynchjustiz greift.



### Bürgermeister

Dank Deiner Anwesenheit verfügt die **gute** Seite über eine zusätzliche Siegbedingung! Wow!! Aber bilde Dir darauf bitte nicht zu viel ein – ähnlich wie der **Soldat** kämpfst auch Du mit dem Umstand, dass sich **Dämonen** gern als Deine Rolle ausgeben. Ein **Bürgermeister**-Sieg ist eine sehr seltene Sache und braucht viel Fingerspitzengefühl, beziehungsweise Zungenfertigkeit – umso stolzer darfst Du sein, falls Du Deine Gemeinde auf diese Art von der **Dämonenplage** befreien kannst.



### Butler

Leider gibt es zu Deiner Rolle – typisch für **Fremde** – nicht viel Gutes zu berichten. Du bist nicht wirklich besonders schädlich für die gute Seite, aber eben auch nicht hilfreich. Ungünstig ist, wenn Du unbekannterweise einen **bösen** Spieler als Herrschaft auswählst, und dann bei Abstimmungen entsprechend eingeschränkt bist.



### Betrunkener

Falls Du bei Spielbeginn erfahren hast, dass Du diese Rolle innehast, hat der Spielleiter einen Fehler gemacht. Als **Betrunkener** meinst Du, ein **Dorfbewohner** zu sein – zumindest bis Du irgendwann bemerkst, dass alle Deine Aktionen schief gehen, beziehungsweise die Informationen, die Du vom Spielleiter erhältst, völliger Quark sind. In diesem Fall ist es oft am besten, wenn Du Deine Vermutung öffentlich äusserst, damit Deine **Verbündeten** den mangelnden Nutzen Deiner früheren Gesprächsbeiträge realistisch einschätzen können.



### Einsiedler

Eigentlich bist Du ja ein völlig harmloser **Einsiedler**, aber leider liegt es in der Hand des Spielleiters, Dich gegenüber anderen Rolleneigenschaften als **böse** anzugeben – oder auch nicht. Und dieser letzte Teil ist besonders ärgerlich. Stell Dir beispielsweise vor, Du sitzt neben einem **Empathen**, und der erfährt, dass einer seiner Nachbarn böse sei. Ist Deine Eigenschaft der Grund? Oder ist der andere Nachbar wirklich **böse**? Im schlimmsten Fall kannst Du für ein ziemliches Informationschaos verantwortlich sein, welches das **gute** Team über mehrere Tage beschäftigt. Das eigene Ableben durch Exekution frühzeitig in Betracht zu ziehen, ist nicht zwingend, aber oft nicht die schlechteste Lösung.



### Heiliger

... Bimbam! Du bist eine ständige Bedrohung für die **Guten**. Wenn Dich doch nur der **Dämon** zur Strecke bringen würde, um die Gefahr zu bannen! Aber das wird er natürlich nicht tun, wenn er weiss, wer Du bist. Da hilft nur das Streuen von Falschinformationen – bei allem, was Dir heilig ist.



---

### Giftmischer

Wie alle **Schergen** solltest Du Dich irgendwann darum bemühen, von Deinem **Dämon** eine geeignete Bluff-Rolle zu erhalten - aber mach Dich dabei nicht verdächtig! Ausserdem hast Du die in diesem Script wohl aktivste **Schergenrolle** erhalten. Nacht für Nacht verursachst Du Chaos und Falschinformationen - vorausgesetzt Du vergiffest die richtigen Personen.



### Spion

Als Spion kennst Du die Rollen aller Spieler! Das bedeutet einerseits, dass Du selber keine Bluff-Rollen benötigst, andererseits solltest Du Dein Wissen aber bald mit dem **Dämon** teilen, damit dieser gezielt ans Werk gehen kann. Deine zweite Fähigkeit bewirkt, dass Du auch mal untertauchen und anderen Spielern als **Dorfbewohner** oder **Fremder** erscheinen kannst – sogar ein **empathischer** Nachbar oder ein übereifriger **Wahrsager** muss also für Dich noch kein Grund zur Verzweiflung sein.



### Rote Dame

Wie alle **Schergen** solltest Du Dich irgendwann darum bemühen, von Deinem **Dämon** eine geeignete Bluff-Rolle zu erhalten - aber mach Dich dabei nicht verdächtig! Ansonsten sitzt Du in der Warteposition – bereit, als Lebensversicherung für Dein Team, die Rolle des **Dämons** zu übernehmen. Das macht aber nur dann Sinn, wenn Du zu diesem Zeitpunkt selber noch weitgehend unverdächtig bist. Gib Dir Mühe!



### Baron

Du hast einen wichtigen Teil Deiner Aufgabe bereits alleine durch Deine Anwesenheit erfüllt: Statt der üblichen Anzahl an **Dorfbewohnern** und **Fremden** befinden sich zwei zusätzliche **Fremde** im Spiel. Diese Information ist für die gute Seite zwar leicht herauszufinden – der Schaden ist dennoch bereits angerichtet. Was Du jetzt noch zu tun hast? Am besten möglichst lange unverdächtig bleiben und Deinem **Dämon** im Notfall zur Seite stehen! Sei bereit, vielleicht sogar selber seine Rolle zu übernehmen, falls die Luft für ihn allzu dünn werden sollte.



---

### Imp

Das Dorf jagt Dich. Glücklicherweise kennst Du Deine **Schergen** und besitzt damit einen bedeutenden Informationsvorsprung. Deren Aufgabe ist es nämlich, Dich um jeden Preis zu schützen. Arbeitet zusammen und versuche, dein Team über die Bluff-Rollen zu informieren, die Du in der ersten Nacht vom Spielleiter erhalten hast, damit ihr sie untereinander aufteilen könnt. Aber lasst euch nicht dabei erwischen!

Sei kreativ und stifte Verwirrung! So könntest Du beispielsweise eines Nachts einen bereits toten Spieler erneut angreifen. Nach der morgendlichen Meldung des Spielleiters, dass niemand gestorben sei, erklärst Du, dass Du als Mönch offenbar einen guten Job abgeliefert hast (was natürlich nur klappt, wenn Du weißt, dass kein richtiger Mönch im Spiel ist). Wenn alle Stricke reißen, kannst Du Dich nachts auch selber töten – Deine Rolle wird dann vom Spielleiter auf einen noch lebenden **Schergen** übertragen. Du bleibst in diesem Fall natürlich böse und gewinnst weiterhin mit Deinem Team, stehst als vermeintliches **Dämonenopfer** aber hoffentlich nicht mehr ganz so arg unter Verdacht.