

Blood Clocktower

Myth of Babylon 巴比伦神话

支持7-15人
剧本作者：MyMy

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1

剧本历书



钟楼剧本博物馆
美术设计



审判官 Inquisitor

每个黎明，如果你同意，你的座位将移至说书人认为你所在阵营中最应被处决或最不应被处决的存活玩家邻座的座位（你不知道他们是谁）。



历史学家 Historian

每局游戏限一次，你可公开说出一个神话 / 传说：随后，你可以私下拜访说书人，获得一个与其相似的能力。



苦痛智者 Misery Wise

每局游戏限一次，你可以公开对一名玩家施加一次诅咒：如果诅咒生效，他将获得解除诅咒的线索。



风之领主 Lord of the Wind

每局游戏限一次，你可以将地狱藏书员或天使加入游戏并选择要发动的效果。当你死亡或被流放时，因你的能力加入的传奇角色离场。



飒飒冷杉 Whisper of Firs

每局游戏限一次，你可以公开重新排列除你以外的一个角色的技能描述。如果说书人同意，该角色的技能描述将维持重新排列后的状态，直到你死亡或被流放。



*建议7人以上加入旅行者



钟楼剧本博物馆
美术设计

Myth of Babylon 巴比伦神话



太阳, 月亮与星辰



支持7-15人

[太阳]命名一个公开可用的资源库(关于本局游戏会出现的“事”)。所有有关“事”的能力都必须来自该资源库。
[月亮]如果没有其他善良玩家知道该建议的内容, 说书人可以接受关于“事”所对应的效果的建议。
[星辰]坏“事”仅限于出现干扰、角色转换、死亡、处决不死、情报获取或疯狂, 不得出现剧本所列坏“事”外效果。

善良阵营·镇民

剧本作者: MyMy



女术士 Sorceress

在你的首个夜晚, 你会得知一个**秘密词**。
如果有三名其他玩家公开说出了**秘密词**, 他们会得到一个**线索**。
如果一名**邪恶玩家**公开说出了**秘密词**, 你**中毒**。



公证人 Notary

在你的首个夜晚, 你要选择除你以外的一名玩家: 你会得知他得知的所有信息以及说书人留给他的所有**线索**。如果他是**邪恶的**, 你**中毒**。



意念战士 Mind Warrior

在你的首个夜晚, 你要选择一名在(官方已发布的角色)中的能力描述中有“在你的首个夜晚, 你会得知……”的**镇民角色**: 你获得该角色的能力。[你无法获得赏金猎人的能力]



誊写员 Scribe

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 如果在下个黄昏前有“事”发生在他身上, 改为发生在你身上。每个白天, 你可以猜测“事”的内容, 如果猜对了, 你会得知“事”发生的原因。



所罗门 Solomon

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 如果在下个黄昏前有“事”发生在他身上, 这件“事”会变得显而易见。



信使 Messenger

每个夜晚, 你要选择一名与上个夜晚不同的玩家: 说书人会给他留下一条**线索**。如果你“**疯狂**”证明你拥有**信使**的能力, 你或你与当天你选择的玩家可能会**死亡**。



封臣 Bannerman

每个夜晚*, 你会得知自上个黎明以来发生了多少次与“事”有关的能力效果。

善良阵营·外来者



人偶 Poppet

恶魔知道你是**人偶**。
每个白天, **恶魔**可以私下通过说书人告诉你某件“事”: 你明天要对这件“事”是正确的“**疯狂**”, 否则, 可能会有**坏“事”**发生。



伪善者 Hypocrite

每个白天, 你可以私下拜访说书人提议某件“事”在当天发生。如果这件事没有发生, 可能改为会有一件对你的阵营而言的**坏“事”**发生。



天文学家 Astronomer

每个白天, 你可以向说书人提出一项涉及多名玩家(非多个角色)的理论: 你会得知它的准确性如何。(不准/较准/挺准/完全正确)



回响记录者 Echo Archivist

如果你在夜晚**死亡**, 直到下个黄昏会有一些好“事”发生。
[+0-2 回响记录者]



守望者 Watcher

如果你在夜晚**死亡**, 从现在起, 每个白天, 你可以拜访说书人以得知一条**线索**。以任何方式得知此**线索**的其他玩家可能会付出相应代价。



交友达人 Maker of Friends

在等同于初始设置与你相邻而坐的**镇民**数量的非首个夜晚, **邪恶阵营**不会因你的**死亡**而获胜, 你**死亡**。



叛逆者 Rebel

有一名**存活**的叛逆者拥有一个除叛逆者以外的**镇民角色**的能力。
[+0-1 叛逆者]



术士 Warlock

你会在游戏进行的最后一天之前**死亡**。在此之前, 你可以选择**杀死**自己。[一名未抽取角色的玩家是术士。一名非术士玩家会变成不在场的非镇民角色]



堡垒 Bastion

在你的首个夜晚, 你会得知一名玩家: 如果你没有在(初始外来者数量+1)的白天提名并**处决**他, 会有一件**坏“事”**发生, 即使你**已死亡**。



所多玛之兽 The Beast

会有7件好“事”及其对应效果或7件**坏“事”**及其对应效果发生, 即使因为任何原因让他不会发生或“事”总数不足7件。当它们发生时, 其对应效果会立即生效。

邪恶阵营·爪牙



女巫婆 Beldam

每局游戏限一次, 你可以对一名与你对立阵营的玩家施加一次**诅咒**: **诅咒**的性质由你决定。如果**诅咒**生效, 他将获得**解除诅咒**的**线索**。



棱镜 Prism

可能会有**坏“事”**发生在你提名的与你对立阵营的玩家身上。
[会有大于两名与你相邻而坐的镇民玩家变成外来者]



鳞翅虫 Scraggleworm

在你的首个夜晚, 你要选择一名在游戏开始前与你有过最“**重要互动**”的玩家: 他**中毒**。首名发起提名的**镇民玩家中毒**。



经纪人 Impresario

每局游戏限一次, 你可以要求说书人**打破游戏规则**。如果说书人同意, 事情将**如你所言**发生。

邪恶阵营·恶魔



蔷薇天使 Angel of Roses

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他**死亡**。**死亡玩家**会得知他真正的角色。[善良玩家不知道他们的真正的角色]



无畏 No Fear

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他**死亡**。
如果首次被提名的玩家是**善良的**, 他会在**当晚死亡**。



创世之怒 Rage of Genesis

每个夜晚*, 你可以选择一名玩家: 他**死亡**。
如果你没有选择任何玩家, 会有**坏“事”**发生且说书人会留下一条关于其本质的**线索**。[坏“事”的内容由说书人决定]



沙漠恶魔 Devil of Sands

每个夜晚*, 你要选择两名玩家, 第一名玩家**死亡**, 另一名玩家须对**坏“事”疯狂**, 如果他这么做, **坏“事”**可能会在他身上发生。

传奇角色·说书人



圣洁之魂

游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。



灯塔 Tower

在夜晚时, 每当有“事”发生在特定玩家身上时, 他会得知此事。每当有“事”的**线索**被提供给特定玩家时, 他会得知这是一条**线索**。

*代表
非首个夜晚

首夜个晚

其他晚



Something Good (good team)[好”事”(善良阵营)]

The most common type of effect, usually from Townsfolk, but sometimes Outsiders.

Effect	How-to-run
A good player learns who you are. (一名善良玩家得知你是谁)	Wake a good player. Show the THIS PLAYER IS info token, the character the player is, and point to that player. Put them to sleep.
A good player learns a clue that will help you win. (一名善良玩家得知一条能帮助自己阵营获胜的线索。)	Wake a good player. Show them the Fisherman's character token, and give them a statement that will help their team win. Put them back to sleep.(渔夫)
You learn that 1 of 2 players is a particular character. (你得知 2 名玩家中有 1 名玩家是特定角色)	Show the Washerwoman, Librarian, or Investigator character respectively. Then, show the character they learn. Then, point to 2 players, 1 of which is that character.(洗衣妇、调查员、图书管理员)
You are sober, healthy, and receive true info until dusk. (你不会中毒或醉酒且获得正确信息直到下个黄昏)	Show the Barista, and a “1”. (咖啡师 1)
You act twice tonight. (当晚你可以行动两次)	Show the Barista, and a “2”. They act twice tonight.(咖啡师 2)
You are safe from the Demon. (恶魔的负面能力对你无效)	Show the Soldier. (士兵)
You are safe from Minions. (爪牙的负面能力对你无效)	Show the Soldier and the THESE ARE YOUR MINIONS card (but “cover” the “these are your...” text).(士兵)
You learn who the Storyteller thinks you should talk to most. (你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。)	Show the High Priestess. Then, point to a player.(女祭司)
You learn 3 players, 1 (and only 1) of which is evil. (你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。)	Show the Noble. Then, point to 3 players, 1 of which is evil.(贵族)
You learn how many dead evil players there are. (你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。)	Show the Oracle. Then, show a number.(神谕者)
You learn who is currently drunk or poisoned. (你得知当前哪些玩家处于醉酒或中毒状态。)	Show the Acrobat. Then, point to a player.(杂技演员)
You are shown a character that is a bluff. (你会得知一个恶魔的伪装)	Show the THESE CHARACTERS ARE NOT IN PLAY card. Then, show 1 character.
You know who was affected by Tower. (你会得知一名曾被灯塔影响的玩家)	Show the Tower. Then, point to a player.
You learn how many duplicate characters are in play. (你会得知有多少个重复角色在场)	Show a number of Village Idiot tokens matching the number of duplicate characters in play.(村夫)
All Outsiders are drunk until (next) dusk. (所有外来者醉酒直到下个黄昏)	
When you are executed, another living player on your team may be executed instead. (当你即将被处决时，可能改为另一名与你同阵营的其他存活玩家被处决)	Show the Scapegoat.(替罪羊)
You have +2 votes today. (你可以投 2 票)	Show the Bureaucrat.(官员)
You cannot die today. (今天你不会死亡)	Show the Fool.(弄臣)
Choose a dead player: they regain their ability until dusk. (你要选择一名死亡玩家：他重获能力直到下个黄昏)	Show the Bone Collector. They choose a player. Wake that player, and inform them they were chosen by the Bone Collector. (集骨者)
You regain your ability until dusk. (你重获能力直到下个黄昏)	Show the Bone Collector.(集骨者)
You regain your vote token. (你重获投票标记)	Show the THIS PLAYER SELECTED YOU card. Show the Ferryman.(摆渡人) Do not publicly restore this player's vote token in the town-square. If this player votes, simply count their vote.
You learn if your closest evil player is clockwise or anti-clockwise. If equidistant, this info is arbitrary. (你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你得知信息由说书人决定。)	Show the Shugenja. Point to a direction.(修行者)
You learn if the Demon voted today. (你得知恶魔今天是否投过票)	Show the Flowergirl. Indicate “yes” or “no”.(卖花女孩)
You cannot die today. (今天你不会死亡)	Show the Devil's Advocate.(魔鬼代言人)

Something Bad (good team) [坏”事”(善良阵营)]

This is the most common “something” effect amongst Outsiders, Minions, and Demons; the severity of which is determined by the Storyteller.

Effect	How-to-run
You are poisoned tonight and tomorrow day.(你在当晚和明天白天中毒)	(投毒者)
You are “mad” that another player is evil, or one or both of you might die. (说书人会告知你作为你“疯狂”对象的玩家：明天你需要“疯狂”地证明他是邪恶的，否则你们之中可能会有人死亡。)	Show the Harpy. Point to another player.(鹰身女妖)
You are “mad” that you are a good character, or you might be executed. (你要“疯狂”证明你是一个善良角色，否则你会被处决)	Show the Cerenovus. Show a good character.(洗脑师)
You learn info via “something good” that is false.(你通过好”事”得知的信息是错误的)	
You die today or tonight.(你会在当天死亡)	
Your vote counts negatively today.(你的投票会被算作负数)	(窃贼)
Your vote counts as 0 today.(你的投票记为 0)	
The Demon learns who you are.(恶魔知道你是谁)	
Today, you must vote for every nomination.(你必须在所有提名中投票)	Show the Zealot.(狂热者)
You become an Outsider.(你变成一个外来者)	
Today, whoever wins, loses, and whoever loses, wins.(今天对调胜负结果)	Show the Heretic.(异端分子)
Next dawn, roll a die & the Storyteller secretly chooses a number: if the die-roll is lower than it, you are poisoned.(下个黎明，你要掷一枚骰子，说书人暗选定一个数字：若骰子点数低于该数值，你中毒。)	
You become evil.(你转变为邪恶)	
A Fibbin enters play(骗人精加入游戏)	
All players keep their eyes closed when voting & the vote tally is secret.(所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。)	(街头风琴手)

[Something Bad], aka “Rage” [坏”事”(与善良阵营对立阵营)]

This is “something bad” against the good team during setup.

[+? Outsiders]([+? 外来者])(限)
[Duplicate Townsfolk are in play.]([复数镇民在场.])(村夫)
[The Demon chooses which players are which Minions[由恶魔决定谁是什么爪牙](卡扎力)
[1 Townsfolk is evil] [会有一名镇民转变为邪恶阵营] (赏金猎人)
[1 player’s role is made public]([一名玩家的角色被公开]
[The Demon may be any Demon character][恶魔可以是任意恶魔角色]
[The Minions may choose which Minions they are][由爪牙决定谁是什么爪牙]
[Outsiders have an additional Outsider abilities][外来者拥有一个额外的外来者能力](隐士)
[There are extra bluffs] [有额外的伪装](告密者)
[Each Minion gets bluffs](爪牙会在其首个夜晚得知三个伪装) (告密者)
[The Demon chooses which players are which Outsiders] [由恶魔决定谁是什么外来者]
[All Outsiders are a particular Outsider. -? or +? Outsiders][所有外来者都是特定外来者(外来者数量任意)]

Something Good (evil team) [好”事”(邪恶阵营)]

This is a rare yet powerful boon granted to the evil team.

Effect	How-to-run
If you are executed today, you only die if you lose roshambo. (如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。)	Show the Psychopath. Show an example of “roshambo”.(精神病患者)
You cannot die today. (今天你不会死亡)	Show the Devil's Advocate.(魔鬼代言人)
Evil characters wake together and choose who is the Demon and who are the Minions instead.(邪恶玩家被唤醒，爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。)	(帽匠)
The evil team wakes together and acts together.(邪恶玩家被同时唤醒同时行动)	
A dead Minion is resurrected. (一名死亡的爪牙复活)	
You learn who your neighbors are. (你得知与你邻座的玩家的角色)	
You learn a clue to help you win. (你得知一条能帮助自己阵营获胜的线索。)	
Tonight, a dead evil character regains their ability until dusk. (当晚，死亡的邪恶玩家重获能力直到下个黄昏)	(集骨者)
You act twice tonight.	Show the Barista, then a “2”.(咖啡师 2)
The Storyteller gains a Minion ability. (说书人获得一名爪牙的能力)	(瘟疫医生)