



钟楼剧本博物馆
美术设计

毕业考试

剧本作者: Serra · Evelyn

主考官



澳大利亚悉尼
@Double Kill桌游吧

支持7-15人

[剧本不展示相克规则] 但游戏必须严格按照钟楼百科进行判罚, 如果在游戏过程中出现“失败的上帝”, 则除说书人以外的其他玩家胜利且可以申请让传奇角色“拳击手”入场并结算。
[开卷考试] 在游戏开始前说书人可以询问玩家是否加入传奇角色“骗人精”。

善良阵营·镇民



小精灵

在你的首个夜晚, 你会得知一个在场的镇民角色。如果你“疯狂”地证明你是该角色, 当他死亡时你获得该角色的能力。



侍女

每个夜晚, 你要选择除你以外的两名存活的玩家: 你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



舞蛇人

每个夜晚, 你要选择一名存活的玩家: 如果你选中了恶魔, 你和他交换角色和阵营, 然后他中毒。



数学家

每个夜晚, 你会得知有多少名玩家的能力因为其他角色的能力而未正常生效 (从上个黎明到你被唤醒时)。



僧侣

每个夜晚*, 你要选择除你以外的一名玩家: 当晚恶魔的负面能力对他无效。



旅店老板

每个夜晚*, 你要选择两名玩家: 他们当晚不会死亡, 但其中一人会醉酒到下个黄昏。



半兽人

每个夜晚*, 你要选择一名存活的玩家: 如果他是善良的, 他死亡, 并且当晚恶魔不会造成死亡。会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。



哲学家

每局游戏限一次, 在夜晚时, 你可以选择一个善良角色: 你获得该角色的能力。如果这个角色在场, 他醉酒。



造谣者

每个白天, 你可以公开发表一个声明。如果该声明正确, 在当晚会有一名玩家死亡。



博学者

每个白天, 你可以私下询问说书人以得知两条信息: 一个是正确的, 一个是错误的。



炼金术士

你拥有一个不在场的爪牙角色的能力。当你使用能力时, 说书人可能会要求你更换选择。



罂粟种植者

爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡, 当晚他们会互相认识。



食人族

你拥有上个死于处决的角色的能力。如果该玩家属于邪恶阵营, 你中毒直到下个善良玩家死于处决。

善良阵营·外来者



理发师

如果你死亡, 在当晚恶魔可以选择两名玩家 (不能选择其他恶魔) 交换角色。



帽匠

如果你死亡, 当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。



解谜大师

一名玩家醉酒, 即使你已死亡。每局游戏限一次, 你可以猜测谁是那个醉酒的玩家, 如果猜对了, 你会得知谁是恶魔, 但如果猜错了, 你会得知错误的“谁是恶魔”信息。



瘟疫医生

当你死亡时, 说书人会获得一个爪牙能力。

邪恶阵营·爪牙



麻脸巫婆

每个夜晚*, 你要选择一名玩家和一个角色, 如果该角色不在场, 他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔, 当晚的死亡由说书人决定。



寡妇

在你的首个夜晚, 你能查看魔典并选择一名玩家: 他中毒。随后, 始终会有一名善良玩家知道寡妇在场。



召唤师

在首个夜晚, 你会得知三个伪装。在第三个夜晚, 你要选择一名玩家: 他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]



哥布林

如果你在提名后公开声明自己是哥布林且在那个白天被处决, 你的阵营获胜。

邪恶阵营·恶魔



小怪宝

每个夜晚, 所有爪牙要秘密决定由哪名玩家来照看小怪宝并且“是恶魔”。每个夜晚*, 可能会有一名玩家死亡。[+1 爪牙]



亡骨魔

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他死亡。被你杀死的爪牙保留他的能力, 且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]



普卡

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 他中毒。上个因你的能力中毒的玩家会死亡并恢复健康。



方古

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他死亡。被该能力杀死的爪牙改为变成邪恶的方古且你代替他死亡, 但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

传奇角色·说书人



拳击手

如果你对说书人的某个判定感到不满, 可以邀请他进行一次拳击对决。



骗人精

每局游戏限一次, 一名善良玩家可能会得知“有问题”的信息。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚



Blood on the Clocktower

毕业考试

支持7-15人

特别鸣谢：Double Kill桌游吧

剧本作者：Serra・Evelyn

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



钟楼剧本博物馆
美术设计



澳大利亚悉尼
@Double Kill桌游吧