



# Blood

On The Clocktower

*Rulebook*

## 制作团队

游戏设计:

Steven Medway

销售/市场开拓:

Evin Donohoe

技术提供:

Amy Hawkes

媒体运营:

Andy Churchill

说书男爵:

Ted Helm

英国&欧洲社区运维:

Ben Burns

美术:(即将到来)

Matt Hughes, John Van Fleet, Micaela Dawn, Aidan Roberts, Grace Van Fleet

平面设计:(即将到来)

Peter Gifford

其他美术&视觉设计:(即将到来)

John Grist, Chris Allen, Marianna Carr, Caitlin Murphy, Zoe Alexandra

规则修订:(进行中)

Josh Yearsley

规则审查:

Jon Gjengset

中文翻译:

Andre

中文翻译特别鸣谢:

翻译组全体工作人员、血染钟楼全体玩家、某个坏 B

创意&想法提供者:

Evin Donohoe

(铁匠, 狼人, 食人族, 精灵, 工程师, 模仿者, 骗子, 失眠患者, 杀人狂, 女妖, 谎言女王),

Angelus Morningstar

(大亨, 风流汉, 金童子, 王后, 谜之魔, 疫医, 养犬人),

Amy Hawkes

(药剂师, 庸医, 蒂皮-蒂皮, 小精灵, 罪孽之种),

Lachlan Mc Cubbin(食人族, 缚魂, 响马, 雅阁巴布),

Marianna Carr(耍蛇人, 角斗士, 谎言女王),

Julian Orbach(先知, 提琴手),

Benjamin Clowes (西西里人, 崛起者),

Doug Williams(猎人, 少女),

Filnando Lovenandez(囚徒, 僵尸),

Regina Neeson(拟态魔),

Lewis Worthington(栖桶者),

Alex Thompson (调停者),

Jesse Gabriel (阴魂),

Malcolm Ryan (噬脑魔),

Simon Mackenzie(召唤师),

Elsbeth Green (诺克斯之女),

John Conal Donohoe (杀人狂).

官方的话:

这份规则书并非最终版本, 但他能够派上一些用场。对于身份的技能、解释性文字、或者由于更正印刷错误, 都有可能导致规则书在未来被小幅改写。

# 目录

如何使用此书? .....	3
游戏基础.....	4
这款游戏是什么? .....	4
什么是城镇广场? .....	5
什么是魔典? .....	5
运作游戏.....	6
设置阶段.....	6
夜幕降临.....	9
白天.....	12
游戏终局.....	14
游戏概念.....	15
技能.....	16
状态.....	16
旅行者.....	20
传奇身份.....	23
如何成为一名好的说书人? .....	24
让你的游戏平稳运行.....	24
制造点乐子.....	26
展望未来.....	30
创作你自己的剧本.....	30
官方剧本.....	30



# 如何使用此书？

**你是说书人。**你是这场游戏的大 BOSS，你是教他们怎么玩这个游戏的人，你是这场游戏的裁判，也是在玩家之中制造混乱和有趣情况的人。许多人都觉得说书人是最有创造力、最有价值、最有趣的职业。这本说明书就是写给你看的，在你主持你的第一局游戏之前，你至少需要读完这本书的一部分内容。

你所带领的玩家不需要读这本规则书，或者是身份详解和身份表格。带领玩家熟悉游戏的基本规则并且进行第一局游戏是你作为说书人的职责。也就是说，只要玩家们想读这本书就让他们读吧——反正这里也没什么秘密。

如果你已经准备好玩《血染钟楼》了，但只是对魔典的运作方式还不太清晰，你可以直接跳转到“运作游戏”这一章节，如果不是的话……

为了准备你的第一次游戏：

- 1) **阅读“游戏基础”这一章节。**这一章节是对《血染钟楼》这款游戏的概述，通过阅读这一章节，你可以了解这是一款怎么样的游戏。如果你已经玩过此类的游戏（例如《米勒山谷狼人》即狼人杀，或者《天黑请闭眼》即杀人游戏），你会发现这款游戏和他们有许多相似之处。
- 2) **阅读“运作游戏”这一章节。**这一章节讲解了游戏的基本规则。你将会得知如何开始这个游戏，如何结束这个游戏，以及在这之间你要做些什么。
- 3) **阅读“暗流涌动”的身份详解。**暗流涌动是血染钟楼这款游戏里最基础的剧本，我们强烈建议你们将这个剧本作为第一次游玩的选择。浏览一下这个剧本的身份并且稍作了解，你不需要得知这个剧本每个身份的细则，以及每个身份之间的联动——你只要粗略的了解一下这些身份是怎么运作的就行。

**好！那么读完了这些东西，你就可以开始准备运作你的第一场游戏了。**

- **当你在游戏过程中需要快速浏览一遍规则的时候，你可以查看你的魔典。**魔典不仅仅是一个术语或者名词，魔典上还罗列了所有的重要的游戏规则。
- **如果一个玩家想要了解更多关于他的身份技能的细则，让他去看对应的身份详解，**那里面阐明了各个身份的细则，以及各个身份之间的互动。

当你运作了一到两场基础游戏之后，这本书后面的内容会变得更加容易理解。

- **“游戏概念”：**这一章包含了游戏规则和身份技能，以及各个身份相关的指南和说明。
- **“如何成为一名优秀的说书人？”：**这一章有一些能够让你的游戏更上一层楼的提示和建议。
- **“展望未来”：**这一章介绍了如何创建一个你自己定制的身份列表，以及如何寻找更多和你一样喜欢《血染钟楼》的玩家，这里还收录了可以用于你的游戏的一

些其他剧本，以及其他身份。阅读这一章节可以使你的游戏变得更加流畅，能让更多人参与，变得更加有趣，或者是更加多变，更加难以推理，更具挑战性！

•如果你想要游玩新剧本，你可以阅读血月升起和教派紫罗兰两个剧本的身份详解。在你打算运作这两个剧本之前，你都不用在意这两个剧本的内容。

你自己能够理解游戏远比盲目遵从游戏规则更加重要。我们不能只是干巴巴的罗列出一大堆游戏规则，然后指望你去完全吸收理解规则，这本说明书只是你学习规则，学习如何成为说书人，了解说书人需要做什么的一种方式。只要你打好了基础，你就可以在游戏中发挥你的天分，扩展你的知识了。

## 游戏基础

### 这款游戏是什么？

很久很久以前，在一座名为鸦木·布拉夫的小镇里，一场地狱般的雷暴袭击了这里，午夜的钟声连通尖叫声，回响在藤蔓覆盖、曲折迂行的小巷中……

一位村民被吓了一跳，他连忙冲进城镇广场里检查，发现一位本地的说书人遭到了残忍的杀害，他的手臂被钟楼的时针刺穿，鲜血一滴滴地落在钟楼下方的石头上。好奇心战胜了恐惧，经过调查后，很快他就发现，这一切都是恶魔所为——这个恶魔在白天假扮成村民，在夜晚行凶。

每个村民好像都得知些什么，但是恶魔和他邪恶的爪牙正在散布谎言迷惑村民，并在村民之间孳生猜疑，让他们无法找到真正的恶魔。是善良的村民们及时的把这些谜题的碎片拼接起来找到真相？还是邪恶的力量将要席卷这座小镇呢？

《血染钟楼》是一款关于推理和欺骗，谎言与逻辑，谋杀与谜团的社交游戏。供 5~20 人游玩。在白天环节，玩家们以小组形式公开交谈，或者是通过私聊的方式交换信息、讨论他们得知的各种事情、或者是散播谎言。在夜晚，所有玩家闭上眼睛并禁止交谈，同时，部分善良玩家将被唤醒并得知部分信息，恶魔和爪牙也将被唤醒并开始袭击村民。

每个玩家都拥有独特的身份，以及强大的技能，或者是一些需要避免的负面技能。

《血染钟楼》是一款以交流为主的游戏，几乎没有任何配件被用于游玩的过程中。玩家们通过他们的智慧、洞察力、口才来获取胜利，或者落败。

一局《血染钟楼》一般要耗费 30~90 分钟，不过你有可能一玩就是接连着玩上好几局。

什么是城镇广场？

幸存标记：  
代表这位玩家尚未死亡。

投票标记：  
这位玩家已经死亡，但他仍然拥有遗书。

幸存标记（反面）：  
这位玩家已死亡，并且遗书已使用。

幸存标记（旅行者）：  
这位玩家未死亡，并且他是一名旅行者。

投票标记（闲置的）：  
无人使用的投票标记放置在此处。

玩家数量表：  
这个表格展示了在各种玩家数量的游戏中各个身份的数量。

	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
Players	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
Townsfolk	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
Outsiders	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
Minions	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Demons											

译者注：从上往下分别对应玩家数量、村民数量、外来者数量、爪牙数量、恶魔数量。

什么是魔典？





把所有的标记放置在魔典中。（我们推荐你把它们放置在右半边的左下角）

### 3. 选择一个剧本。

基础游戏包含了三个剧本，分别是：暗流涌动、血月升起、教派&紫罗兰。选择其中一个剧本。展开并且把这个剧本的盒子放置在你魔典的左边。（这能够让你更方便的使用该剧本的身份标记和提示标记）

游玩暗流涌动剧本至少需要 5 名玩家，其他剧本则至少需要 7 名玩家。

我们推荐你从暗流涌动开始游玩这个游戏，同时，我们还建议你先主持一到两场 5~10 人的游戏以掌握窍门，然后再尝试着手更多人数的游戏。

### 4. 准备城镇广场。

将城镇广场版图放置在中央。在城镇广场上放置等同于玩家数量的幸存标记。在城镇广场的中央放置一堆投票标记。将玩家数量表放置在城镇广场的下面，露出展示了各个身份人数的部分。

### 5. 给新玩家读规则。

规则表上记录了所有新玩家在第一次游玩前需要得知的重要规则。简单给玩家们读一下，也可以让他们自行阅读。

规则表的一部分将告诉你各种手势的用法。因为一部分身份的技能是通过你的手势得知信息的，所以，你可能需要边走边演示这些手势。

如果你愿意，你现在可以阅读规则表中关于提名和处决的部分，但如果你在第一轮提名的时候再讲解这部分的规则的话，大部分玩家能够更好的理解这一部分的规则。

玩家数量表的背面有一份重复的规则表，放在城镇广场下方。为了节省时间，你可以让一名经验丰富的玩家阅读这张表上的规则，这样你就可以在他们讲解规则的时候设置游戏了。

### 6. 秘密选择身份。

拿出你所选择的剧本中的所有村民身份标记，从中拿取等同于本局村民玩家数量的标记。把这些身份标记放置在魔典的左边，然后把所有未采用的村民身份标记放回剧本盒中。然后，对外来者身份标记、爪牙身份标记、恶魔身份标记重复相同的步骤。这些行动是秘密的，不要让任何一位参与游戏的玩家得知你选择了什么。

如果游戏中有超过 15 名玩家，那么一部分的玩家必须自愿成为旅行者。旅行者的技能都十分强大，但是对团队负的责任较小，他们往往可以加快游戏的进程。给这些玩家一张旅行者表格（即玩家数量表），让他们选择他们想成为的旅行者。你可以在“旅行者身份”这一章中查看关于旅行者的更多信息。

在你的第一场游戏中，我们不建议你加入旅行者。

**选择身份。**你选择的身份将极大影响游戏的玩法。选择你认为有趣的、拥有良好



联动效果的，或者你觉得便于处理的身份。如果这是你主持的第一局游戏，而且你不得知应该加入那些身份，你可以考虑下方的建议（仅针对 8 人游戏），或者对其进行调整以适配你的风格。

**1) 厨师、神使、预言家、送葬者、处女、酒鬼（调查员）、荡妇、小恶魔。**

这个配置给善良方提供了大量的信息，提供信息是让玩家们立刻参与进游戏并且和其他人交谈的好办法，对于尚未了解如何伪装自己的邪恶方来说，这也是相对安全的。这将是一场混乱的游戏，对于新玩家来说则是一场爆炸式的体验。记住，给喝醉的调查员提供虚假信息，记住！这个酒鬼调查员不会因为提名处女而被处决。

**2) 杀手、养鸦人、镇长、预言家、神使、圣徒、毒师、小恶魔。**

这将是一场相当安静的游戏，玩家会慢慢发现圣徒、杀手和镇长是否在说实话。毒师也有很多可选的下毒目标，而且这必将引起一些混乱。然而，如果杀手是个相当精明的人，或者圣徒不够精明，或者毒师不能够及时找到神使和预言家，游戏很可能会很快结束。如果镇长在晚上被攻击，记住，你可以选择一名玩家代替他被杀害——嗯？杀死养鸦人怎么样？

**3) 洗衣妇、杀手、处女、送葬者、预言家、隐士、间谍、小恶魔。**

这是一个更高难度的配置，需要玩家们有着更深层的逻辑，一旦他们串联出了完整的逻辑链，就很容易获得胜利。记住，隐士可以被预言家、送葬人、杀手视为恶魔或者爪牙，而间谍可以被洗衣妇、处女、送葬人视为村民或者外来者。

## **7. 添加/移除身份。**

如果你选择的身份在标记顶部拥有**橘色树叶**，你需要移除/添加一些身份标记，如同它在身份详解中描述的那样。

例：男爵需要移除两名村民，添加两名外来者。其他身份，比如酒鬼，需要做的事情与此类似。

在你添加/移除完身份标记后，标记的数量应当与玩家数量相同。

## **8. 向魔典中添加提示标记。**

如果你选择的身份在标记顶部拥有**绿色树叶**，在魔典中靠近这个身份标记的地方放置提示标记。将所有多余的提示标记放回剧本盒中。一个身份的提示标记与他的身份标记拥有着相同的图案。一个身份标记顶部的绿色树叶的数量代表该身份拥有的提示标记的数量：如果顶部有一片树叶，添加一个提示标记，如果有两片树叶，就是两个，三个就是三个。

调查员的标记看上去是一个放大镜，所以，两个调查员的提示标记上面都是放大镜标志。

## **9. 分发身份。**

洗混身份标记然后把它们放进盲抽袋中。每个玩家抽取一枚身份标记，然后把它交给下一位玩家。直到每个玩家都抽取了一枚身份标记。每个玩家秘密查看自己的身份标记，不要让其他玩家看见。

#### 10.把身份标记放置在魔典中。

待所有玩家查看后，收集所有玩家的身份标记，并将它们放置在魔典中对应每个玩家的位置上。

收集身份标记最安全的方法是，让所有玩家伸出手来，手中握着身份标记，手背朝上，手心朝下。你可以简单的从他们的手中接下身份标记，确保你在这样做的时候没有人看到一闪而过的身份颜色。

每个身份标记在魔典中的具体位置由你来决定。如果三个玩家都坐在同一张沙发上，那么将这三个标记紧挨着放置在一起会更有帮助，这样你就可以记住他们三个人是“沙发三胞胎”。只要玩家的顺时针/逆时针顺序在现实中和魔典中是一样的就没有问题了。

那么现在！准备开始吧！

## 夜幕降临

### 准备第一个夜晚

在进行第一个夜晚阶段之前，你首先需要简单的准备一下。理想情况下，夜晚不需要太多思考，并且能够快速且平稳的进行。如果你的确准备好了一个夜晚，你应该在白天就思考好了当晚要做的事情。

首先，确定你的夜晚表格没有出错。把它放在魔典的右边。

- 如果这是游戏中的第一个夜晚，采用“第一夜”这一面（具体查看右上角）的行动顺序。
- 如果这不是游戏中的第一夜夜晚，采用“其他夜晚”这一面的行动顺序。

根据你的需要，添加或移除提示标记。将你今晚需要的提示标记放置在魔典的左半边对应的地方。将任何你今晚不需要的提示标记放置在魔典的右半边。

**提示标记。**在身份详解中描述了每个身份的提醒标记的使用方式，尽管这看起来应该相当明显。例如，洗衣妇的两个提示标记应当放置在她第一夜获取信息的两个玩家旁边。

将夜晚标记放置在夜晚表格上的每个身份旁边，与“黄昏”并列成一条直线。在下方列出的一些特殊情况下，你还要添加夜晚标记。

•这是本局游戏的第一个夜晚，并且拥有 7 名或者更多的玩家，在夜晚表格上放置“恶魔信息标记”和“爪牙信息标记”。（这可以提醒你要同时唤醒所有的爪牙并且告诉他们恶魔是谁，然后再唤醒恶魔告诉他他的爪牙是哪些人。）

•这不是第一个夜晚，并且旅行者加入了游戏，在夜晚表格上的“黄昏”旁边放置一个夜晚标记。（在黄昏，部分旅行者会执行行动，放置一个夜晚标记可以提醒你要唤醒他们。）

**树叶。**想要得知哪些身份需要夜晚标记，最简单的办法就是查看身份标记上的树叶，左侧的树叶代表在第一个夜晚行动，右侧的树叶代表在第一夜之外的其他夜晚行动。

**计划。**那么，现在是一个思考你在接下来的夜晚需要做什么的好时机。例如，如果这是第一个晚上，你将会向恶魔展示 3 个不在游戏中的身份标记来供他伪装。你将会向他展示哪些身份呢？如果一个玩家是酒鬼，今晚要采取行动，你会给他什么样的错误信息呢？提前确定好你想要做什么有助于加快你在夜晚做事的节奏，也能够让玩家保持专注。

玩家们可以在你准备夜晚阶段时自由的交谈。

## 运作夜晚

在夜晚阶段，玩家们保持闭眼。一些玩家将会醒来，获取信息或者是发动技能。一般来说，恶魔都会在夜晚发动攻击，杀死一个/多个玩家，或者进行破坏。

为了开始夜晚，告诉所有玩家，闭上眼睛。说：“所有玩家，闭眼。”或者其他类似的话语，如果需要的话，确认他们是否真的闭眼了。然后，依照夜晚表格从上到下进行行动。

如果这是第一个夜晚，并且有 7 名以上玩家，进行这两步：

1) 同时唤醒所有的爪牙，告诉他们恶魔是谁。让爪牙们进行目光接触，他们彼此互知。然后，向他们展示“他是恶魔”的信息标记并同时指向恶魔。保证所有的爪牙都看见了你所指的是谁。然后，让所有爪牙闭上眼睛。

2) 唤醒恶魔，并告诉他所有的爪牙是谁。唤醒恶魔，然后向他展示“他们是爪牙”的信息标记，并指认所有的爪牙。然后，向恶魔展示“这些身份不在游戏中”的信息标记，并向恶魔展示三个不在游戏中的身份。

**伪装。**展示这些身份标记将会帮助恶魔伪装成其中一个身份。最佳的方案通常是向恶魔展示两个村民标记和一个外来者标记。这样的话，他就能选择到底是伪装成一个村民还是一个外来者。当然，他也可以完全无视你给出的提示，伪装成任何一个他想要伪装的身份。

唤醒每一个能够在今晚使用他的技能的身份，按照夜晚表格从上到下的顺序，每次唤醒一名玩家。处理他们的技能效果，然后再让他们闭上眼睛。

当一个身份行动的时候，按照需要放置提示标记。夜晚表格上一个身份的描述旁如果有黄色圆环，那代表你需要将该身份的提示标记放置在某个地方。例如，在毒师选择一个玩家后，你就需要将毒师的“中毒标记”放置在该玩家的身份标记旁，来提醒你自己该玩家中毒了。

当时间来到了拂晓，简单的等待五到十秒。然后，告诉所有玩家他们可以睁开眼睛了。说：“所有玩家，睁眼。”或者开个类似的玩笑，只要让他们睁眼就行。

如果一个玩家在夜晚死亡了，立刻告诉所有玩家该玩家已死亡。你将会在说明书的《死亡与处决》这一章中看到更多有关于死亡的信息。

我怎么得知晚上该唤醒谁？说书人需要根据游戏的状态判断是否唤醒一名玩家，即使他们在夜晚表格上有一个夜晚标记，你也不一定需要在夜晚唤醒他。身份本身的技能描述说明了他们在何时将会在夜晚醒来。

**一个完美的拂晓。**在拂晓前进行一个简短的等待，可以防止玩家们发现谁是在夜晚最后一个行动的人。同样的，立刻宣布一个玩家已死亡，可以避免该玩家喊出：“我死了！我上一个夜晚没有行动！”这可以防止玩家们得知他是一个特定的身份。

**各个身份的技能如何运作？**一般来说，一个玩家醒来后，他们会选择一名玩家发动技能，或者通过你的手势获取一些信息。每个身份的技能在夜晚表格中都有罗列，在身份详解中也有详述。你将会在《技能》这一章节中得知更多信息。你不必在你完成你的前一两局游戏之前查看这一章的内容。

## 夜晚的交流

你将会通过手势在夜晚和玩家交流。在夜晚，所有玩家都闭眼期间，在夜晚醒来并行动的玩家也是秘密行动的，你需要尽可能保持安静，以免其他玩家发现醒来的人的身份。任何复杂的问题都可以在白天私下处理。你只需要用一只手就可以发出下列的所有信号，另外一只手拿住你的魔典。

- **睁眼：**在夜晚唤醒一个玩家，轻轻地敲两下他的肩膀或者膝盖。
- **闭眼：**在夜晚让一个玩家回到睡梦中，用你的手遮住你的眼睛。
- **是：**比出“YES”的手势，并且点头。
- **否：**数出一根手指头并摆手，同时摇头。
- **善良：**表明一个玩家是善良的，给出向上的大拇指。
- **邪恶：**表明一个玩家是邪恶的，给出向下的大拇指。
- **数字：**表明有几个玩家，用手指比出对应的数字，如果是“0”，就握紧你的拳头。
- **指明一位特定的玩家：**用你的手指指向一名玩家即可。
- **指明一个特定的身份：**展示该身份标记，或者指向身份表格上一个特定的身份。



(尽量离该玩家近一点，保证他可以看清该身份。)

如果一个玩家是神使（他每天晚上醒来并得知与他相邻的玩家有多少个邪恶的），如果他旁边坐着一个邪恶玩家，那么，整个过程如下：

轻拍神使的膝盖两下，唤醒他。竖起一根手指，然后用你的手遮住眼睛，示意他该回到睡梦了。

或者，如果玩家是一个养鸦人（他在死亡时会被唤醒并选择一名玩家，得知该玩家的身份。)

轻拍养鸦人的膝盖两下，唤醒他。养鸦人会指向一个玩家，当他们这样做时，你可以也指向改名玩家（来确认你或者他没有指错），然后从魔典中拿下该玩家的身份标志，将其展示给养鸦人。一旦他看到了这个身份，将该标记放回魔典，然后用你的手遮住眼睛，示意他该回到睡梦了。

## 白天

在白天阶段，玩家与其他人进行交谈。他们可以密谋，撒谎，分享信息，或者只是保持沉默，猜出每个人的身份。然后，他们通过投票选出将要被处决的玩家。这是游戏的主要部分，主要由玩家自行处理和进行。

## 讨论

**开始讨论，那就让玩家们之间自行讨论。**这个环节几乎不需要你去做什么。玩家们可以说任何他想说的事情，也可以什么都不说。

一般来说，善良玩家会透露他们的身份和他们拥有的所有信息，而邪恶玩家会假装他们是善良身份，并提供虚假信息。善良玩家有时候也会散播假信息，这取决于他们自己。

玩家可以团队交谈、互相耳语、甚至可以坐在自己的座位上与其他玩家秘密交谈。不过，最好不要让他们离开玩家围成的这个圈。

**提问？**有些玩家会问你一些问题。在设置时，你已经读完了主要的游戏规则，但是有些人可能忘记了。或者玩家们会询问某个特定的身份技能是如何生效的。与其他游戏不同，血染钟楼并不要求玩家们在玩之前就得知所有的规则。我们强调参与，因此，请尽可能帮助有问题的玩家。如果你不得知问题的答案，可以查看《关键词列表》这一章节，或者身份详解对应的条目。

你可以公开回答问题，这样所有人都能听到，也可以私下回答。对身份的技能有疑问的玩家可能希望与你私下交谈，这样其他人就不得知是谁问了什么样的问题了。

## 提名与投票

在你觉得适合的时候让玩家们开始提名。在 5~10 分钟的讨论后要求玩家们进行提名往往是最好的，但有些玩家可能希望交谈更长或者更短的时间。确保此时每个玩家都回到了他们原本的座位上。

说：“现在进入提名环节”，或者类似的话。玩家可以简单地说“我提名鲍勃”之类的话来提名某人，当你听到一个提名时，重复它一边，例如：“莎莉提名鲍勃！”这样，每个玩家都得知你已经听到了并且受理了提名。

提名有以下几个限制。如果玩家们通过不被允许的方式进行提名，你只要告诉他们这样不行，就可以了。

- **一次提名只能提名一名玩家。**如果一项提名已经被提出但尚未表决完毕，则不能再提出另一项提名。
- **只有活着的玩家可以提名。**死亡的玩家可以被提名，但这样做……似乎有些不明智（也许吧）。
- **每位玩家每天只能提名一次。每位玩家每天只能被提名一次。**

在投票之前，给被提名的玩家一个辩护的机会，10~30 秒就可以了，再长一点也行。

**开始投票。**站在圆圈的中央，一只手拿着魔典，另一只手指向被提名的玩家，说出他的名字，投票就开始了。然后，慢慢地顺时针旋转，一边大声地数投票数，直到你转一圈，回到被提名人的身边。（大声数数有助于犹豫的玩家决定是否投票），被提名人可以投票给自己——如果他们愿意的话，他们的票算在最后一票。如果一个玩家在你的手碰到他的时候举起了手，那就代表他进行了投票。如果他沒有，那就是拒绝了投票。

- **每名活着的玩家**每天可以投票给任意数量的玩家。
- **每名死亡的玩家**在他死亡后只能投一票。

**宣布结果。**投票在以下情况成功：

- 被提名的玩家获得了全场所有被提名的玩家中最多的票数，并且
- 他的票数等于或超过了所有玩家的一半。

游戏进行到一半。六名玩家活着，四名玩家死亡。史蒂文得到了三票，因此投票成功。这三张选票是来自于活着的玩家还是死亡的玩家并不重要。重要的是，达到了三票——等同于活着的玩家数的一半。

如果**投票成功**，被宣布提名的玩家即将死亡。这名玩家今天将被处决。除非接下来被提名的玩家获得了更多的选票。再次呼吁提名，并记录下下一个被提名的玩家（如有）的投票结果。（任何即将死亡的玩家如果在今天还没有进行过提名，他仍然可以进行一次提名）

如果**投票失败**，被提名的玩家将不会被处决，你可以呼吁更多的提名，然后统计下一个被提名的玩家的票数。

如果出现了两名玩家被**投票数相同**的情况，那么两名被提名的玩家都不会被处决。再次呼吁提名，并记录下下一位被提名的玩家的票数（如有）。一名被提名的玩家必须超过这一票数，才能通过投票并成为“即将被处决”的那个人。

**最后一次提名。**一旦你觉得今天的提名和投票已经足够多，就最后呼吁一次提名，或者如果今天没有玩家发起提名，最后提醒他们一次，以防玩家们没有注意。你可以走进圆圈中，然后说：“最后一次提名，3……2……1。”让玩家们在最后一刻做出决定的机会，哪怕是草率的。如果还是没有人发起提名，那么就宣布今天的提名环节结束。

## 处决与投票

**处决即将死去的玩家。**然后宣布他的死亡。

- **每天最多处决一名玩家。**在一次处决结束后，白天就即将结束。
- **处决不是必须的。**如果玩家们决定不提名任何人，或者是提名票数不足，或者是提名以平票结束，这个白天都会以无人被处刑而告终。

当一个玩家死亡时，将裹尸布放置在他的身份标记上，并从夜晚表格上移除他的夜晚标记。然后，要求玩家将他在城镇广场上的幸存标记翻面，并且拿取一枚投票标记放置在上面。

死去的玩家，不管是由于处决、恶魔、还是其他原因死去的，他们都要遵从以下规则：

- **他们立刻失去他的身份的技能。**他们的身份的技能不会在接下来的游戏产生任何效果（除非注明了死后仍然生效），他们也不会夜晚被唤醒或者执行行动。
- **他们不可以发起提名，同时在接下来的游戏中只有最后一次投票机会。**当他们进行了投票，从他们的幸存标记上移除投票标记。没有投票标记的死亡的玩家不可以进行投票。
- **他们仍旧需要在夜晚闭眼，并且仍然可以在白天正常的与其他玩家交谈。**事实上，由于死亡的玩家还能说话和投票，通常来说，死去的玩家的决定也会左右小镇最后的命运。死去的玩家随着他们的队伍获胜与落败，如同他们仍然活着一样。

当一名玩家死亡时，他们的身份是否公开？不，不会。一些玩过其他社交推理游戏的玩家可能有一个习惯，告诉其他玩家失去的玩家的身份。但是在血染钟楼，死者的身份仍然是个谜。如果你们把一个死去的邪恶玩家误认为了好人，仍然会对局面造成巨大的破坏。

## 游戏终局

第一个夜晚阶段结束后，进入白天阶段，然后再进入夜间阶段。（记得在第一天

结束后翻面夜晚表格。)如此重复，直到一个队伍获胜，游戏也随之结束。

在鸦木·布拉夫。死亡不是生命的重点，如果善良阵营获胜，那么所有善良阵营玩家都会获胜，无论他们的死活。如果邪恶阵营获胜，所有邪恶的玩家也会获胜，同样无论他们的死活。一队获胜，另一队落败，不会存在任何中立的玩家。

**善良阵营的胜利条件为：恶魔死亡。**宣布善良阵营胜利！然后随便来几个握手、拥抱和尖叫……算了随你们开心就好。

**邪恶阵营的胜利条件为：只剩下两名玩家存活。**宣布邪恶阵营胜利！然后随便来几个碰拳、手指比作枪、或者来一场放荡的派对……如果你真的想的话。(邪恶方同样可以通过恶魔杀死了一名玩家，或者一名特定的玩家被处决而获胜。)译者注：此处存疑，原文如此。

**如果两个阵营同时获胜，善良阵营获胜。**如果恶魔的死亡导致场上只剩下两名玩家，善良阵营获胜。

游戏在恶魔死亡时会立刻结束吗？不！有些身份，比如荡妇，会让游戏在恶魔死亡后继续进行，但是善良阵营并不得知发生了什么。  
在某些中等难度或者更高级的剧本中，多个恶魔可以同时在场，而且有些恶魔可能属于善良阵营。如果出现了这样的情况，好人的胜利条件仍为所有的恶魔死亡，不管他们是好的还是坏的。

## 游戏概念

在你完成你最初的一两局游戏之前，你不需要阅读这一章节。除非你遇到了一些棘手的问题。

**如果说明书没有说你不能做某件事，那就是可以做。**

是的，玩家可以提名/投票给他自己。

是的，恶魔可以攻击死去的玩家。

是的，善良玩家可以撒谎。

是的，如果没有特别说明，你可以选择任何玩家——包括死去的玩家和你自己。

是的，死去的玩家可以交谈。

不，死去的玩家不可以发起提名，而且只可以在自己拥有投票标记的时候发起投票。

**你的话就是规则。**如果你不确定如何解释一条规则，或者玩家不确定他的身份技能如何作用，你，说书人，是最终决断者。但是，一定要听听玩家的想法，当你们都不确定这条规则是什么意思、这两个身份联动会发生什么，那就做出一个决断然后在本局游戏中一直这么做，告诉你的玩家你的判断是什么，然后继续游戏。



一个身份的技能可以打破规则书的核心规则。如果一个身份的技能打破了核心规则，身份技能优先。但是有一条例外：**技能不可以影响旅行者的流放。**

## 技能

《血染钟楼》中的每个身份都有独特的技能，就像身份标记、身份表格、身份详解上描述的那样，身份标记和身份表格上对技能做了一个简单的描述，这在大部分时间都可以满足你的需求。但是如果你在游戏过程中遇见了一些技能见的冲突和难以处理的互动的話，你可以去查看身份详解。

**当一个技能被使用时，它就立刻生效。**例如，恶魔杀害了预言家，预言家就会立刻死亡——他在今晚将不会被唤醒，也不能使用技能。又或者，例如僧侣被唤醒并保护了神使，然后，恶魔被唤醒并攻击了神使，神使不会死亡。

**当一个玩家死亡、醉酒、中毒时，他立刻失去他的技能。**如果一个身份死亡，他立刻失去他的技能，以及该技能的所有持续性影响。你同时就可以移去该身份的提示标记了。例如，毒师在夜晚给杀手下了毒，然后，毒师在夜晚死亡了，杀手立刻解毒。虽然毒师的技能描述中说“持续到下个黄昏”，但是，一旦毒师死亡，他的技能的持续性影响都将立刻消失。

如果一个玩家因为中毒、醉酒、其他原因失去了他的技能，也这么做。例如，旅店老板保护了女佣和他自己，但是旅店老板因此醉酒了，女佣受到的旅店老板的保护也会因此失效。或者史蒂文使艾米中毒了，然后史蒂文又因为埃文中毒了，则艾米立刻解毒。

**如果一个技能没有“选择”字眼，那么该技能是由说书人决定的。**例如，一个身份的技能说“一名随机玩家会在夜晚中毒”这就是由说书人来选择。如果一个技能说“每晚，选择一名玩家，是他中毒”这就是由玩家来选择。

## 状态

在《血染钟楼》中，玩家可以拥有很多状态，醉酒与清醒，存活或死亡，健康和中毒。（当然，我们不是指玩家本人。）这些东西被称为**状态**。一般来说，状态对玩家都是永久性的，并且彼此独立。例如，一个玩家如果醉酒了，他会持续醉酒。如果一名玩家中毒了，他同时还可以醉酒。

在身份详解中，你会发现那些改变玩家状态的效果都采用了**粗体**加以强调。

## 生与死

在任何时间，一名玩家不是“**存活**”就是“**死亡**”状态。一般来说，玩家会在白

天由于处决死亡，或者在夜晚由于一个身份的技能死亡。

**处决和死亡是有区别的。**有些时候，有些身份能够在被处决后保持存活，但是却无法避免死亡效果。一个玩家可能被处决好几次，甚至已经死去的玩家都有可能被再次处决，而这只是为了保证他能够被彻底杀死。不管你们要处决的玩家的生死与否，只要按照正常的提名投票计票就可以了。

**一个死亡的玩家不能够再次死亡。**如果一个死亡的玩家再次遭到恶魔的攻击，他不会再次死亡，玩家们也不会得知“他又死了”这个信息。

## 阵营与身份

在任何时间，一名玩家不是“**善良**”就是“**邪恶**”阵营的。一般来说，一个身份在开始就决定了好坏。有时，村民可能变得邪恶。有时，恶魔也可能变得善良。

**身份与阵营是互相独立的。**如果一个玩家的阵营改变了，他的身份不变，反之亦然。例如，暴徒变为了邪恶阵营，他依旧是个暴徒。又或者，炼药师把一个善良的杂技演员变为了女巫，他依旧是个善良的女巫。

**玩家们得知他的阵营和身份的改变。**如果一个玩家的身份或者阵营改变了，他会立刻秘密地得知。你将需要展示“你是”标记，然后给他展示他新的身份和阵营。夜晚表格将会告诉你，当一名玩家的身份或者阵营发生改变时，他是否会在接下来的夜晚流程中被再度唤醒。

**当然，也有少部分例外。**有时，玩家会认为他们是一个身份或者是某个阵营，而非他们原本的身份或者阵营。例如，酒鬼不得知他原本的身份，而狂人不得知他原本的阵营。

## 醉酒与中毒

在任何时间，一名玩家不是“**醉酒**”就是“**清醒**”的，同样，他不是“**中毒**”就是“**健康**”的。中毒和醉酒是一样的，且不论死活皆可中毒与醉酒。

**中毒或醉酒的玩家失去他的技能。**一个中毒的杀手不能杀死任何人，一个中毒的恶魔不能杀害任何人，一个中毒的处女不会导致他人被处决，一个中毒的侍臣不会让别人醉酒。如果一个中毒或醉酒的玩家使用了“整局游戏限一次”的技能，他之后也不能再使用它了。

**他们可以寻回失去的技能。**如果一个醉酒的玩家恢复清醒，或者一个中毒的玩家恢复健康，他们重新获得他们的技能。也就是说，如果他们在中毒或醉酒期间使用了整局游戏限一次的技能……那只能说他运气不好了。

**不要告诉玩家他醉酒/中毒了！**你要如同他们清醒和健康一般处理他们的行动。例如，一个醉酒的僧侣依旧会被唤醒并且保护一名玩家，但是事实上那名玩家没

有被保护。一个中毒的恶魔会被唤醒并杀害一名玩家，但是没有人会因此死亡，而且恶魔也不得知为什么没有人死亡。有时候，也许你想暗示他们他中毒了或者醉酒了，那么，你可以向送葬者展示一名镇长被处决了的信息，但是没有人声称他是镇长。不过，这种方式是极为少用和罕见的。

**你可以给他们假信息。**如果一个身份的技能是获取信息类的并且醉酒或中毒了，你可以给他们假信息。例如，一个醉酒的神使每晚仍然会醒来并且会获取信息，但是你可以给他错误的信息。一个中毒的送葬者会得知今天被处决的人的身份，但是你可以告诉他错误的身份。你不必一定给他们假信息，但是你可以给他们假信息——并且应该经常这么做。

**醉酒和中毒不可以取消彼此。**一个中毒的酒鬼不会因为中毒而解除醉酒！相反，他会变成一个既中毒又醉酒的酒鬼。

**一个技能被用于醉酒或中毒的玩家时，会正常生效。**例如，共情者会正常得知他两个醉酒邻居的阵营。一个预言家也能够正常得知醉酒恶魔的身份。例如，女伯爵——一个传奇身份，会提供信息给三名参加她宴会的玩家。这三名玩家中有中毒的杀手，这个中毒的杀手获取了正确信息。在这种情况下，女伯爵的技能会正常生效，尽管杀手中毒并且失去了技能，但这不影响女伯爵的技能。

**始终提供有关规则的正确信息。**即使一名玩家中毒和醉酒了，他们至少也得相信你不会提供错误的规则吧。

**小贴士。**如果想要控制好醉酒和中毒的效果，注意关注邪恶玩家的伪装和谎言。例如，一个喝醉的养鸦人选择查看戴夫的身份，他是男爵，但他谎称自己是镇长，你可以帮助邪恶方，告诉养鸦人“他是镇长”。如果醉酒的养鸦人选择查看了一名善良玩家的身份，通常来说，展示一个邪恶的身份会对邪恶方有所帮助。通常情况下，你应该利用醉酒和中毒的玩家在玩家中造成尽可能大的混乱。

## 疯狂

**“疯狂”**最早出现于《教派&紫罗兰》这个剧本中。这项技能不太常见，在这么多剧本中，疯狂的效果往往只有几个字。疯狂更像是一种“现实世界的状态”而非“游戏世界的状态”。你不能看魔典中的记录来判断一名玩家是否疯狂了，你需要倾听玩家们在说什么以及做什么来判定一个玩家是否处于疯狂状态。

**当一名玩家对某事“疯狂”时，这就代表他们试图证明这件事是真的。**一些玩家可能会被要求对某事疯狂，一些玩家可能会被要求不能对某事疯狂。即代表，一些玩家被要求去证明某件事是真的，一些玩家会被要求不能证明某事是真的。

当一名玩家被要求对某事“疯狂”时，如果他不那么做，他可能会受到来自说书人的惩罚。同样，如果他们确实对此“疯狂”，说书人可能会给他们一些奖励。疯狂的具体奖励和惩罚都会写在身份标记和身份表格上。

变种人的技能是“如果你对‘我是外来者’疯狂，那么你可能被处决。”变种人亚历克斯试图让大家相信他是变种人，一个外来者身份，所以，他被视为对“我是外来者”疯狂。亚历克斯可能会说一些很明显的话，例如“我是变种人！”，“我不是村民……但我不能告诉你我的身份。”在这种情况下，我们很欢迎说书人将他处决。

亚历克斯可能会尝试一些更加微妙的东西，比如带着诡异的微笑说“我不会告诉你我的身份的，我绝对不是变种人。”或者当其他玩家说他是变种人时，他什么也不说。在这两种情况下，说书人也可能会判定亚历克斯在试图说服别人“他就是变种人”。在第一种情况下，他心口不一，在尝试暗示别人。在第二种情况下，他什么也没说，因为他希望别人得出，他是变种人这个结论。在这两种情况，说书人都可以选择处决他。

同样，即使说书人没有发现亚历克斯在私聊或者耳语的时候偷偷告诉别人他是外来者，但是一个邪恶玩家偷偷告诉说书人“亚历克斯告诉我说他是变种人”，这也足够证明亚历克斯在试图说服别人他是变种人，这同样可能导致他被处决。

洗脑师的技能是要求一个玩家对“他是一个特定的身份”疯狂，否则就可能被处决。洗脑师选择艾米，让她对“我是贤者”疯狂，所以，艾米必须尽全力去让别人相信她是贤者，否则他就有着被处决的风险。

艾米选择坐着并且一言不发，她发现了最好的扮演贤者的方法——一言不发——但是事实上她没有尽力说服别人相信她是贤者。我们需要一些更具说服力的东西，比如“我是贤者，我昨天撒谎了，因为我想骗恶魔来攻击我，但是，哎，可惜了，但是，这次是真的，我确实，的确，是个贤者，我没有撒谎。”那么，因为艾米没有这样做，她只是呆呆的坐着，她没有尽力让别人相信她是个贤者，说书人可以自由决定是否处决她。

**玩家从来不会被强制要求一定要对某事疯狂。**他们可以说任何他们想说的话，他们也从来不会被强迫说任何他们不想说的话。然而，疯狂会要求他们说特定的事情，或者抑制他们说特定的事情。如果一个玩家说“我疯了”，或者以其他方式暗示了这一点，那么说书人可以给予他们适当的惩罚，或者适当地取消他们已有的得益。一个玩家如果说“我疯了”，一般都意味着“我不想为此事疯狂，即使我要接受惩罚。”即使玩家们只是暗示他疯了，也会被算作在内。

**曾经疯狂的玩家可以自由地说出他们曾经疯狂的事实而不受惩罚。**一旦一个玩家不再疯狂，玩家可以让其他人得知他已经不再疯狂了，而不必承担任何惩罚。例如一个，一名两天前（不是昨晚）被洗脑师选中的玩家可以随意的告诉其他人他被洗脑了，而不用担心被处决。一个死去的变种人也不再具有他的技能，他也不用担心说出自己是变种人而被处决。



**你，说书人，是关于疯狂行为的最终评判者。**并没有玩家必须做什么和必须说什么的规则，不论是什么行为，你要你认为玩家在言行上有所表现，你就可以认为他触发了疯狂的判定机制。

回到上面的变种人的例子，如果你认为玩家真的在试图说服其他玩家他不是变种人。那么，他就不会被视为对“我是变种人”疯狂。但如果你认为他们试图说服其他玩家他是外来者，无论多么微妙，你都可以处决他们。

再回到上面洗脑师的例子，如果你认为被洗脑的玩家是真的在尽最大努力（口头上）让其他玩家相信她是贤者，那么，他会被视为对“我是贤者”这件事疯狂，因此，他将免于处决。但是，如果你认为他们只是半心半意地敷衍了几局，而且他们几乎期待着不被相信，或者，你认为他们在尽最大努力去不被相信。那么他们可能会被你处决。

一般来说，你的判断需要坚定。如果玩家们开始相信，他们只需要做的半成不就能够避免疯狂的惩罚的话。那么他们就会开始这么做。如果这种情况发生，虽然这不会导致世界毁灭，但是疯狂存在的意义就是传递错误信息和谎言，并且在一个玩家恢复理智之前不能承认这一点。

一个富有经验的玩家应该会得知如何很好的应对疯狂，而初学者可能会感到困惑。考虑到这一点，可能会影响你决定是否要惩罚一个疯狂的玩家，例如，如果一名老玩家被要求要对“我是花艺师”而疯狂，那么她最好告诉大家恶魔在哪天投票了，哪天没有投票。如果他真的是花艺师，并向其他玩家隐瞒了自己的身份，那么她没有任何理由在宣称自己是花艺师之后再隐瞒自己作为花艺师的信息，这很容易让其他玩家意识到他可能被洗脑——所以，我们可不能让她简单的活过这一天。如果他真的很想努力的避免洗脑的处决效果，他就必须努力像大家证明，我就是花艺师！我活着！就在你们面前！我有信息！

初学者应该被宽限一些地对待。只要你相信他们真的已经在很努力的说服别人相信他们是这个身份了就行。玩家们不需要说服所有人才被算为“疯狂”，只要他们已经做出了足够真诚的努力就可以了。

## 旅行者

**旅行者是一种提供给需要早退或者迟到的玩家的身份。**旅行者一般都有着极具影响力的技能，和极少的信息。他们有着最强的技能，和最少的责任。

### 旅行者加入

**为了将一个旅行者加入游戏，你应该这么做：**

**1) 让该玩家选择一名旅行者。**把该玩家带到一边，并给他一张旅行者表格，这张表格垫在城镇广场下方。这张表格的具体内容是每个旅行者会出现在哪个剧本

中，以及每个旅行者的技能。让该玩家自行选择一名旅行者来游玩。

例如，五名被建议用于暗流涌动剧本的旅行者分别是：替罪羊、乞丐、枪手、官员、盗贼。被推荐的五个身份往往对你正在游玩的剧本都是最契合的。你也可以让旅行者玩家选择非推荐的身份，但是这些身份可能无法与你正在游玩的剧本进行良好的互动。例如，如果一名邪恶的学徒加入了暗流涌动剧本中，而这个学徒唯一能够获取技能的爪牙是男爵，那么学徒的技能就被浪费了。但是如果学徒可以成为毒师的话，那这就是个恐怖故事了。如果你不打算在推荐的旅行者中进行选择，请根据你的判断选择你希望加入游戏的旅行者。

**2) 选择阵营。**秘密地告诉旅行者他是善良的还是邪恶的。如果你创建了一个邪恶的旅行者，他会得知谁是恶魔，但他不会得知爪牙是谁。

**3) 调整魔典。**让旅行者找个位置坐下，然后根据他坐的位置，在魔典上放置他的身份标记。

**4) 放置幸存标记。**将旅行者的幸存标记放置在城镇广场上。旅行者的幸存标记是灰色的，不是白色的。（这是为了区分谁是旅行者，并且提醒善良阵营旅行者不计入恶魔的胜利条件，即场上只剩下两名玩家，这个条件）

**5) 通知玩家。**告诉其他玩家，这名旅行者现在加入游戏了，告诉大家他的身份，以及他的技能。但是不要说出他的阵营。

**旅行者可以在任意时候加入游戏。**一般来说，一局《血染钟楼》持续一个小时左右，并且最多可容纳 20 名玩家。一名玩家在迟到十分钟的情况下，是完全可以加入游戏的。假如有一名玩家在你刚经完成了设置环节的时候要加入游戏，你可以让他在第一夜闭眼，待第一夜处理完毕之后，在第一个白天再让他选择旅行者身份。

另外，我们不推荐在游戏临近结束的时候添加旅行者。尽量在 7 名或者更多玩家活着的时候加入旅行者，在游戏的最后一天或者是倒数第二天加入旅行者的话，可能会导致玩家由于突然出现的不公平因素而导致胜利或者落败，而非他们自己的原因。

旅行者可以在第一个夜晚之前加入游戏，如果你想的话，你可以让他在第一个夜晚行动。对于大型游戏而言（超过十五名玩家），旅行者是一定在第一夜就会出现，并且和其他玩家同时行动。

**如果玩家需要提前离开游戏，**并且你正在进行设置环节，那么你可以改为让他成为一名旅行者。这个玩家可以在任意时间离开游戏，当他离开的时候，你只要简单地移除他的身份标记和幸存标记就可以了。我们推荐给有早退可能性的玩家发放旅行者身份，因为，如果一局游戏没有了恶魔，那也就无法进行下去了，而且，你也不得知道到底哪个玩家会抽到恶魔身份。

**大部分时候，让旅行者加入善良阵营。**也许你想保证游戏的平衡，所以可能在三分之一的情况中，旅行者会是邪恶的，邪恶的旅行者给了邪恶阵营额外的一票，这相当强大。添加大量的邪恶旅行者对于游戏来说是毁灭性的冲击，添加大量的善良旅行者同样会给善良阵营带来额外的投票机会，但是善良的旅行者不知道谁是善良的，谁是邪恶的，但是邪恶的旅行者可不同——他们知道。

所以，如果只有 1 名旅行者加入游戏，他几乎总会是善良的。如果有 2 名旅行者加入游戏，他们可以都是善良的，但是让其中 1 个加入邪恶阵营往往会更有趣。如果有 3, 4, 5 名旅行者加入游戏，让其中 1 个加入邪恶阵营，或者偶尔让 2 个加入邪恶阵营，往往不会出问题。

然而，这些事情完全取决于你。如果你在运作一个 15 人的游戏，并且有 8 名玩家仍然存活，但是所有的爪牙都死亡了，这时候你就可以创建比平时更多的邪恶旅行者。或者，当善良方受到了巨大的伤害时，你可以创建比平时更多的善良旅行者。偶尔，只加入邪恶的旅行者，也可以让玩家们保持猜疑，这完全取决于你。

## 运作旅行者

**旅行者大部分时候如同其他身份一样运作。**他可以提名，可以投票，可以在夜晚行动，可以被恶魔杀死，可以被视为常规身份，可以中毒和醉酒，甚至在死亡时也有投票标记。例如，神使坐在两名旅行者之间，他将会获取的信息也是来自于旅行者。如果恶魔攻击旅行者，旅行者死亡。旅行者只有在以下描述的几点和常规身份不同。

**旅行者不计入邪恶方只剩下两名玩家的胜利条件。**例如，如果有五名玩家仍然存活，但是其中有三名是旅行者，邪恶方获胜。

**为什么？**这条规则的存在是因为每个玩家都得知旅行者一定不是恶魔。因为他们加入游戏的较晚，而恶魔身份已经被发放。旅行者有着不同颜色的幸存标记，来提醒所有玩家，他们不加入胜利的计数。

**旅行者是被流放的，不是被处决的。**在白天，你可以提议流放旅行者，来将他驱逐到寸草不生的荒地等待死亡。每个玩家，甚至是死亡的玩家，都可以提议流放旅行者。提议流放不是发起提名，所以一个玩家在同一个白天既可以发起提名，又可以提议流放。任何玩家，甚至是死亡的玩家，都可以表决是否要流放旅行者，这不会消耗掉他们的遗书——也就是投票标记。

流放旅行者的过程不受技能影响。这是一项群体决议。例如，一个身份可以修改票数（比如官员、盗贼），他不会修改有关于流放的投票，甚至是家仆都可以在针对流放的投票中无视主人的意见。

一旦有达到一半的玩家同意流放，旅行者被流放并随之死亡。这项投票要求的达半是针对全体玩家的半数，而不是或者的玩家们的半数。

一天可以流放多个旅行者。流放不是处决，它们可以发生在同一天。

与提名处决相同，一名旅行者一天最多只能被提议一次流放。玩家可能相信一个旅行者是邪恶的，并且想要杀害他，但是票数却不足够，他就只能等到明天。

**关于更多有关旅行者的信息和特殊之处**，以及如何将他良好的应用于你的游戏，可以查看《旅行者&传奇身份详解》。

## 传奇身份

传奇身份是为你准备的，说书人。他更像是一个特殊的规则，而不是一个身份。他们让玩家在原本无法参与的情况下加入《血染钟楼》，或者在现实世界出现问题的时候，使游戏运行地更加顺畅。传奇身份解决了游戏常规之外的问题。

例如，如果一个玩家有精神障碍，这通常意味着他们无法理解游戏规则或者与团队进行沟通，那么一个传奇身份就可以允许他们加入游戏。如果一个新玩家担心他们可能在游戏中早早地死去，一个传奇身份可以保护他们。如果有人害羞或者说话比较弱势，传奇身份可以要求大家不能打断他的发言。如果游戏需要提前结束，传奇身份可以决定胜负。如果你制作了自己的剧本，一个传奇身份可以让它变得更加有趣。

**只有在你需要的时候才启用传奇身份。**他们在帮助你的游戏的各个方面变得更加有趣、更容易，但是随意地将传奇身份添加到每局游戏中是没有要的，而且它很快就会变得没有新鲜感。

**要在游戏中加入传奇身份**，只需要简单地选择一个，然后告诉其他玩家，哪个传奇身份被加入了游戏，并将该传奇身份的标志放置在魔典的中心，以提醒你自己哪个传奇身份正在生效。有些传奇身份是在游戏开始时添加的，另一些则可以随意添加和移除，你可以同时启用多个传奇身份。

**传奇身份不会死亡，也不会失去技能。**你是说书人，而不是玩家，所以你的传奇身份对游戏中所有效果都免疫，包括死亡、醉酒、中毒。和旅行者一样，传奇身份不计入邪恶阵营的“只剩下两名玩家”的胜利条件。

**要了解更多的关于传奇身份的信息和特殊之处**，以及如何将他良好的应用于你的游戏，可以查看《旅行者&传奇身份详解》。（译者注：具体见血染钟楼官网

<https://bloodontheclocktower.com/>）



# 如何成为一名好的说书人？

## 让你的游戏平稳运行

**当一方玩家已经确定获胜后，结束游戏。**如果场上存活的玩家全部属于邪恶阵营，这代表着恶魔无法被提名，所以你可以宣布邪恶阵营获胜。场上只剩下四名玩家，并且善良阵营处决了一名非恶魔玩家，这种情况非常常见，在这种情况下，你通常可以结束游戏，因为在处决过后，场上会只剩下三名玩家，恶魔再杀害一名玩家就会导致游戏结束，这个过程会显得没什么意义，因为邪恶阵营已经得知他们获胜。但是，如果场上还有一个僧侣、军人存活的话，那么，恶魔有可能无法在夜晚杀害玩家，并且恶魔可能在明天被处决，这种时候，不要结束游戏。在宣布游戏结束时，一定要拿出你最佳的判断力。如果劣势方看起来仍然有微弱的获胜可能性，尽管那不太可能，也尽量把游戏运行下去。

**在夜晚，反复确认玩家的选择。**有时候，一名玩家会很快地指向另一名玩家，或者指向了一个模糊的角度，让你不好确认他到底指向了谁。与其猜测他们的意图，不如走到你认为他们所选择的玩家旁，并用手指从上往下地指向他们，他会点头或摇头以确认他的选择，然后你再向他点头以确认他的回应。这种做法，或者任何有用的确认方式，都是一个好习惯，它可以避免玩家产生误解。

**在夜晚，进行不规则的走动。**这可以让狡猾的玩家闻不到你的气味。如果你在每天晚上做的第一件事总是走到圆圈内的同一个位置，并且你的鞋子发出声音的话，那么玩家可能会怀疑恶魔坐在那个区域，这无可厚非。如果你以随机间隔走到圆圈的不同区域，你发出的任何噪音都不会泄露和其他玩家有关的秘密。

**当善良玩家使用他们的技能时，你可能需要在魔典中移动标记。**例如杀手或 杂技演员。当邪恶玩家假装自己是这些身份时，假装以同样的方式在魔典周围移动标记。这样的话，老玩家就无法通过查看你的手部动作来判断该玩家是否在谎称自己的身份了。

**轻轻拍打需要唤醒的玩家的肩膀或膝盖。**如果你的敲击发出噪音，相邻的玩家可能会听到并怀疑被敲击的玩家。如果玩家穿着厚衣服而感觉不到轻敲的话，则用手按压他们两次来将他们唤醒。

**移动时保持魔典水平放置。**只要你不以太过陡峭的角度倾斜魔典，魔典的高边就能够将它的内容保持在玩家的视线之外，以防止玩家看见。玩家可能需要坐在魔典顶部的视线以下，以免意外看到里面的内容。

**从上方或下方通过中央支柱握住魔典。**这样，你就可以腾出另一只手来移动标记和身份标志。不要只握住魔典的左右边缘，这会导致书突然合上.....这可能会使标志物飞到任何地方！在运送魔典时记得将书脊朝下。如果你将魔典放在一个袋子中，将所有重量机会总在盒子的坚固脊椎上将有助于防止盒子角落磨损或

弯曲，并保持游戏内容不会乱作一团。

**一直待在或者偶尔进入玩家围成的圆圈中央。**以确保在进行重要的事情（例如进行投票或说“最后一次提名！3...2...1...”时）被看到和听到。如果你不希望以牺牲玩家的乐趣为代价来要求你被关注到，这种视觉提示（就是站在圆圈的中心）是一种让玩家们得知你有重要的事情要宣布的好方法。

**如果你犯了错误，请继续游戏并尽力而为。**不要试图通过给对方阵营一些好处来“平衡游戏”。这很难做好，这意味着善良玩家经常可以回溯时间线，并通过他们的逻辑找出来你做了什么，从而找出你的错误是什么，从中获取好处并收益。所有说书人都会在某些时候犯错。没办法，它确实发生了。也许你让军人被恶魔杀死了？也许你忘记了镇长是酒鬼，并因此而宣布善良方获胜？其实无所谓。如果这个错误使获胜的阵营受益，那么向失败的阵营道歉吧。如果这个错误使失败的队伍受益，那么额外称赞一次胜利的队伍，他们做到了！

通常最好告诉玩家们你犯了一个错误，但不要告诉他们错误是什么。这样一来，他们就有足够的信息可以使用，但不会太多以至于对方阵营不利。

这里有一个例外：如果你忘记唤醒应该在夜间醒来的玩家，你可以在早上暂时让所有玩家重新入睡并仅唤醒该玩家，或者你可以请求与该玩家私聊并处理他们的技能。比如忘记叫醒家仆，要么让所有玩家暂时闭眼一会，处理家仆的技能，要么直接把家仆拉到一边，问问他们昨晚想选谁做他们的主人。如果你认为你可以通过这种方式纠正错误，那就做呗。

如果你在每个夜晚放松并多花点时间，你会发现你犯的错误会越来越少。如果你被催促要快一点，请放松并慢慢来。如果你对某事感到困惑，放松，慢慢来。

**最好私下回答问题。**大多数玩家的问题都是关于他们的身份。私下交谈时，你的回答可以更加直接并具有针对性。在公开回答玩家问题时，请记住提及玩家的姓名，而不是他们的身份，并以不会向团队透露过多信息的方式进行交谈。例如，如果神使公开问你，“昨晚竖起一根手指头是什么意思？”然后你回答“这意味着一名玩家是邪恶的”，那么你就公开确认了神使就是神使。或者如果僧侣问：“我晚上可以选择几名玩家？”你说“一个”，那你就透露太多了。如果没有其他人在听的话，你们的交流会更加便捷。

**尽量不要让玩家不要在第一夜开始之前讨论他们的身份。**你甚至可能想禁止这种行为。如果玩家们在恶魔收到三个不在场身份之前就开始讨论自己的身份的话，这可能会导致恶魔过早的被发现。尽管违反了“你可以随时说任何你想说的话”的规则，但阻止善良玩家使用这种策略是很有必要的。大多数玩家都得知，直到第一个晚上开始，游戏才真正开始，并且不会在游戏开始之前就讨论自己的身份。然而，如果明显地存在这个问题，要么要求玩家不要这样做，要么让地狱图书馆员这个传说身份发挥他的作用。

如果玩家在夜间交流时不断说出他们的技能效果时，你可能也要做同样的事情。如果玩家在晚上讨论自己的技能——说“我醒了。我得知被处决的玩家是军人。”——那么邪恶阵营可能很难进行伪装，因为他们必须谎称自己在夜晚行动了，但实际上那时候有别人在行动。一般来说，大多数玩家可能都觉得夜晚阶段是保持沉默的时间，或者至少等到了早上再讨论自己的技能。但是，如果这种现

象成为了一个问题，要么要求玩家不要这样做，要么让地狱图书馆员这个传说身份发挥他的作用。

**最好让玩家在玩的时候保持待在玩家围成的圆圈里。**这样可以防止玩家四处游荡，如果你放纵玩家四处游荡的话，这会导致在提名时很难让所有人聚在一起。让玩家保持在圈子内，同时鼓励老手与新玩家交谈，并鼓励新玩家相互交谈。你最不想要的就是你游戏里的老玩家们三三两两地四处游荡，然后留下一个新玩家独自坐在圈子里。

也鼓励玩家离开座位与圈子对面的玩家私下交谈，因为每个人都靠得很近。玩家之间进行私人对话也是游戏的重要部分，并且确实为双方阵营的诡计能够更好地实施。

如果你在白天有空闲时间，你可以阅读游戏中身份标记上的文字。这可以帮助你准确了解每个身份的运作方式以及他们如何与游戏中的其他身份互动。这在第一次运行一个新剧本时非常有用。一些身份的描述很微妙，你可能会在第一次阅读的时候忽略一部分内容。一般来说，你只需要得知游戏中的身份是如何运作的就行了。没有出现在游戏中的其他身份一般不会对游戏产生影响。

## 制造点乐子

**你可以在一名玩家被处决的时候问：“你想用什么死法？”**在公共场合这样做可以让垂死的玩家想出各种他们希望被处决的有趣方式。有些玩家会想从悬崖上走一段很长的路，而一些玩家会以更愉快的方式要求死亡。如果你愿意，你可以讲述他们死亡的细节作为回应。如果你这样做，最好保持简短、有趣和轻松。不要让它显得尴尬。例如，如果玩家回答：“我在为我的荣誉而举行的宴会上被背后捅了一刀而死”，你可以通过说“嗯……镇上的人聚在一起举行盛大的宴会”来讲述这个死亡事件。而当你发表演讲时，有人用蛋糕叉在你背后捅了一刀。”如果你改为详细描述那些骨骼和肌肉撕裂以及疼痛程度，这只会让人们感到恶心，并使他们在未来继续玩你的游戏时感到不舒服。如果可以的话，保持这种氛围有趣和轻浮。如果你不能，那就什么也不说。请记住，有时候一些你们经常开的玩笑可能会让别人不舒服，尤其是与性相关或与隐私相关的事情。

**你可以根据需要尽可能多地或尽可能少地编造一个与游戏相关的故事。**游戏开始时，稍微设置一下场景，例如“这是一个黑暗而暴雨倾盆的夜晚……”可以为你的游戏增添悬念和基调。此外，在晚上为玩家的死亡提供背景和故事，或者在白天的城镇居民聚会中加入少量的口头接触，可以让你的游戏变得特别。这需要一些文采、创造力和独立思考的技能。不过，这些事情不是必要的。如果你觉得这很尴尬，你可以跳过这个部分。一个几乎沉默的说书人仍然可以创造出不出问题且令人兴奋的游戏。游戏中的大部分乐趣是由玩家自己创造的。

**不要破坏规则。**即使这样做可能会很令人兴奋。不要随意地决定玩家的生死，或者放置更多或更少的爪牙或外来者。善良玩家依靠所有可用的信息来夺取胜利。如果他们的逻辑基于错误的信息，但他们无法得知他们的信息是错误的，就会导致他们只是在猜测而非推理，这对玩家们来说没有乐趣。即使你认为偷偷地在剧本中删除恶魔，或者突然添加一个酒鬼或改变一些其他重要规则可能很有趣，但

是玩家可能并不喜欢你的做法，他们会觉得这样的胜利没有价值，或者规则的改动让他们的胜利变得困难。

完整的血染钟楼系列中有 200 多个身份，其中会有一个能够让你做到你想要做又疯狂的事情的。

**让玩家自己做决定。**在夜间，玩家有时会做出奇怪的选择。预言家每晚可能会选择相同的玩家。僧侣可能保护死去的玩家。恶魔可能会杀害已现身的养鸦人。毒师可能会毒害恶魔。你永远不得知玩家可能在想什么，最好不要让他们选择你认为最好的东西。在上面的例子中，预言家可能正在测试他们是否喝醉了，僧侣可能想要今晚发生一次死亡，以便三名玩家存活以获得镇长的胜利，恶魔可能想要让养鸦人早点死亡，毒师可能会伪装成一个军人，并以没有死亡的事实作为证据。玩家自己做出选择，可能不是最好的选择，但他们有做出选择的权利。

**处理消极行为是你必须要做的事情。**与所有社交聚会一样，有时玩家会以不尊重的语气对另一位玩家说话。血染钟楼是一款社交游戏，这意味着“这叫工具”在游玩的时候很有用。比如魅力或幽默，但一两个玩家可能会有点沉浸在兴奋中，转而使用一些更消极的“社交工具”，比如大喊大叫、欺凌或情感勒索。任何不愉快或破坏游戏良好氛围的玩家行为都应该被扼杀在萌芽状态。消极行为是不可接受的，因为其他玩家可能感到不舒服或争论不休，最坏的情况是受到伤害。每个玩家都应该处于一个他们感到被接受、受到尊重并能够自己做出决定的环境中。如果你遇到负面行为，请将玩家带到一边进行私人聊天。向他们解释他们的语气和行为可能会让其他玩家不愉快。强调问题不在于人，而在于行为。大多数玩家会立即改变他们与他人互动的方式，因为他们没有意识到自己变得多么激烈。他们可能认为他们的行为是热情或激烈的，并且会感谢你单独告诉他们这一情况。为自己的欺凌行为辩护的玩家不应该再参与进你的游戏当中，直到他们可以克服这种行为。同样，假装被冒犯和伤害感情的玩家可能会使用负面的“社交工具”。例如，如果玩家假装对被提名而死亡的玩家感到非常恼火、受伤或生气，这可能会给游戏带来不好的氛围。乐观、有趣和尊重的心情比团队的输赢更重要。期间，更重要的是，你需要得知游戏中任何痛苦的表达是否是真实的，以便你可以采取适当和富有同情心的行动来帮助解决问题。如果玩家滥用这种信任，假装真的很沮丧，而实际上他们并没有，你应该和那个玩家安静地交谈，让他们不要再这样做了。判断什么是冒犯行为或不愉快的行为可能会很棘手，所以你需要慎重做出决定。一般来说，一段无法正常进行的对话一般是因为玩家的语气，而不是他们的说话的内容会给其他人带来问题。根据你所在的玩家团体，咒骂、说脏话、粗俗或有争议的话题可能没问题。人身攻击、侮辱或任何使玩家感到被冒犯、受伤的话都应该被禁止。

**禁忌主题**或被视为禁忌的主题——例如死亡、性或者神秘学——可能是一些人玩游戏的障碍。同样，特定身份可能会冒犯某些人或者让某些人不想玩这个身份。虽然，对这些禁忌主题感觉到不愉快的玩家也许更适合别的游戏。但你可以通过制作自己的身份列表来迎合对特定身份非常不喜欢的玩家，其中包含任何你想要游玩的身份。有关这方面的更多信息，请阅读“创作你自己的剧本”这一章节。

**害羞的玩家。**自相矛盾的是，害羞的玩家往往非常喜欢血染钟楼的激烈社交互动。

他们其中许多人往往会保持沉默，只是倾听，经常通过透露信息和充分利用他们的投票来参与进游戏中，而放弃交流。他们可能会在试图说话时被其他玩家打断，或者他们的声音可能根本不够响亮，无法引起团队的注意。如果你注意到有这种情况的玩家，请每隔一段时间就让他们发言。让其他人保持沉默，让害羞的玩家说出他们想说的话。永远不要要求害羞的玩家说话——只要问他们是否愿意。这样做的最佳时机是当害羞的玩家被提名时，因为无论如何这都是其他玩家们的注意力最集中在他们身上的时候。甚至可以说“你被提名了，你有什么要说的？”这可以成为一个让他说话，让其他人倾听的信号，而你根本不需要让其他人保持沉默。

渐渐地，经过几场游戏，你可能就会发现以前害羞的玩家获得了自信并开始更多地参与。

**健谈的玩家。**除非所有玩家都被要求不要说话，否则不要让一名玩家闭嘴。让一个健谈的玩家保持安静，而让其他人说话会导致该玩家觉得他们受到了不公平的对待，他们一直是这样。毕竟，血染钟楼是一款关于谈话的游戏。如果你需要让玩家们停止交谈，以便让玩家听到你的声音，或者让害羞的玩家说的话被听清楚，这种时候也需要让玩家不要说话。

**如果可以的话，让游戏进行到最后一天。**当只有三四名玩家存活时，游戏最令人兴奋，正确或错误的处决可能意味着胜利或失败。在这个时候结束的游戏往往会有更多的紧张感、更多的戏剧性，以及胜利方更大的欢呼声。那么.....你如何让你的游戏进入最后一天呢？

尽可能帮助较弱的阵营。作为说书人，你不能免于规则，但有很多地方你可以稍微偏袒一下较弱的阵营。

邪恶总是能玩弄善良阵营吗？你可以在某些晚上向醉酒的神使提供正确的信息，或者让送葬人得知一个被处决的间谍真的是间谍。也许当镇长在晚上被杀害时，你可以杀死一个爪牙而不是一个村民？

善良阵营总是能战胜邪恶吗？仔细考虑你向醉酒或中毒的村民提供了哪些信息。在正确的时间提供错误的信息可以极大地改变游戏的命运。

通过利用游戏规则来结束游戏不是一个好主意。例如，通过杀死修补匠或让被杀害的镇长杀死最后一个存活的邪恶玩家来结束游戏是非常不公平的。但是，被洗脑师告知要疯狂的玩家，你可以通过处决他们来结束游戏，因为这是玩家自己的选择，而不是你的选择。做能够创造出最有趣的游戏和玩家觉得最能够把游戏推向高潮的事情。

**关注邪恶玩家的伪装身份。**并以此作为重点来运行你的游戏。如果小恶魔声称自己是杀手并想使用他们的技能，请确保他们的技能只是看起来好像不起作用。但是像真正的杀手一样努力地想要刺杀恶魔！

如果间谍声称自己是预言家，并且被养鸦人选中，那么请选择预言家作为间谍被视为的善良身份。邪恶玩家经常依靠你的帮助，来使得他们的谎言听起来像真相。尽可能帮助他们。

例如，如果一个邪恶的玩家声称自己是处女并被提名，那么什么都不会发生。为了让邪恶玩家看起来真的是处女，你可以在魔典上移动你的手，让它看起来像你在身份标记旁边放置了处女的“无技能”提醒标记。



毕竟，如果真正的处女被提名，这就是你要做的事情。新玩家可能不会注意到这一点，但是为了糊弄过老玩家，假装做一下吧。

**为了让你的玩家们在游戏结束时举行一场盛大而欢乐的庆祝，请以某种风格宣布胜利。**只是出其不意地用安静的声音说“邪恶阵营胜利”并不能真正鼓励邪恶玩家们跳起来并开始互相击掌。

让公告稍作停顿，在以权威的声音说话之前先引起你们玩家们的注意，然后再说，大家可以准备击掌了，这些都是让获胜阵营能够以他们想要的方式庆祝的好方法。这是他们的胜利！他们赢了！一旦你在 15 人以上的游戏中体验了作为恶魔获胜的快感，你就会得知此时在庆祝时放松是多么的宣泄。即使是一场如此规模的游戏意外失利，它也会在未来几个月内被铭记。

**允许创造性和意想不到的策略。**血染钟楼是一款当玩家超越社交推理游戏中通常接受的范围时也会非常有趣的游戏。也许你的邪恶玩家在游戏中开始互相发短信？没关系的。也许善良玩家会一直在谎报谁是谁，以让他们看起来更像好人？那太棒了！也许玩家在私下与你交谈后回来，并告诉其他玩家一些与你对他们说的不同的东西？好事啊！也许间谍拍了魔典的照片？狡猾的家伙！你的玩家获得的创意越多越好。

这条规则的例外当然存在并且也显而易见。欺凌和羞辱是绝对不能接受的，必须遵守游戏规则。此外，应始终不鼓励涉及游戏之外因素的交易。玩家为投票提供真钱，或者在游戏结束后承诺提供一些服务，这并不好玩。保持友好的氛围，你就不会有任何问题。基本上，如果这种行为是非正统的和创造性的，并且使游戏更有趣，那就允许它。如果你认为继续进行某项行为会使游戏变得更糟，请禁止它。

在游戏开始时同时唤醒恶魔和爪牙对于邪恶玩家们来说很有趣。他们可以进行眼神交流，分享一段恶魔般的友情。

与其唤醒爪牙并指向恶魔，然后唤醒恶魔并指向爪牙，不如一起唤醒所有人。你仍然需要显示“这是恶魔”和“这些是你的爪牙”等这些信息标记，以便玩家得知恶魔是谁。在向恶魔展示三个非游戏身份标记作为开局信息之前，你还需要让爪牙重新入睡。所以，这有点麻烦。

这也是为什么爪牙和恶魔通常是分开唤醒的，也是以便让狂人、鼯鼠和魔术师等身份身份作用，并确保爪牙不会看到恶魔的开局信息。如果身份表不包含这些身份，你可以自由选择你想要的唤醒方式。

**你的目的是创造一场有趣且引人入胜的游戏。**你可以做某事并不意味着你应该做某事。你是为了取乐而与玩家打交道，还是以牺牲他们为代价让自己开心？

仅仅因为当小恶魔在夜间杀死自己时，你可以让隐士变为恶魔，你就这么做了，这虽然可以，但并不意味着它会很有趣或平衡。

仅仅因为你可以唤醒醉酒的耍蛇人并告诉他们他们变成了恶魔，这并不意味着玩家会玩得开心。也许他们会？也许他们不会。你可以将完全无用的信息提供给学者，但有趣且独特的信息会更好。

每场游戏，作为说书人，你都会做出很多有趣的决定。你的每个决定都应该为玩家的利益和乐趣而着想。这通常意味着你在制造尽可能多的混乱，并带领善良玩家们误入歧途，因为这种情况，对于所有人来说都是一款有趣的游戏。但请牢记整个游戏的公平性——你的目的是为了让玩家享受游戏。

# 展望未来

## 创作你自己的剧本

一旦你熟悉了核心系列中三个剧本的身份，你可能想要创建自己的独特身份列表。这些被称为“脚本”。

你有一些最喜欢的身份，甚至想让他出现在每场游戏中？你有没有想过身份组合可以让你的玩家面临一些有趣和具有挑战性的情况？

你想用炼药师、圣徒、黑白双子和旅店老板制作游戏吗？也许你想将笨蛋和间谍结合起来？如果你可以访问互联网，你就可以这样做！

在 [BloodOnTheClocktower.com/script](http://BloodOnTheClocktower.com/script)，你可以使用你拥有的任意身份组合创建剧本。该工具还将使用你的自定义身份列表为游戏生成一张夜晚行动表格，使其易于运行。

**旅行者。**将旅行者添加到你的自定义游戏中很简单。像添加通常身份就可以了。有些旅行者可能不适合与游戏中的身份混合，有些则适合。你可以在游戏开始之前决定五个与你的剧本能够很好地融合的旅行者，或者随意地做出决定。

**对比剧本。**这是改进设计的一种有趣且具有挑战性的方法。从你想要采用的几个核心身份开始并从那里构建通常是一个好主意。

**传奇身份。**一些传奇身份旨在帮助你创建独特而有趣的游戏。创建自己的剧本是一门艺术，可能需要尝试几次才能创作出满意的内容。幸运的是，你已经拥有一些传奇身份来帮助你顺利运行游戏。

也许你在游戏中有更多的邪恶身份？还是只有十几个身份？

传奇身份还可以确保你的游戏有未知数量的外来者，或者在需要时增添额外的错误信息，或者解决身份技能冲突的情况。

有关使用传说身份使你的游戏更加平衡，并为所有玩家带来更多乐趣的更多信息，请参阅《旅行者与传奇身份详解》。

**处理奇怪的身份互动更像是艺术而不是科学。**当你创建自己的剧本时，你确实会遇到一些奇怪的情况。也许你会有一个邪恶的圣徒？或者两个哲学家想要同时变成同一个身份？这个游戏里有两百多个身份，总会出现一些奇怪的情况。虽然血染钟楼的规则是这样写的，但有时你可能不确定如何组合两个身份。

那就去猜吧。作为说书人，你的决定就是准则，但请务必告诉玩家你正在做出裁决。这可能不是最好的决定，但至少能让你的玩家了解你是如何做的。

**泰西维尔（小剧本）游戏。**泰西维尔距离鸦木·布拉夫仅有几天的步行路程。你可以使用剧本工具构建 泰西维尔游戏，其中仅包含身份表上的几个身份。正因为如此，玩家将更容易得知哪些身份在游戏中，这能够让他们制定更多策略。泰西维尔游戏非常适合 5 或 6 名玩家，并且可以包含任何剧本的身份。

## 官方剧本

你的血染钟楼游戏盒里，为你准备了三个剧本供你游玩，他们分别是：暗流涌动、血月升起、教派&紫罗兰。我们强烈建议在你成为一名熟练的说书人之前，先尝

试“暗流涌动”这个剧本。暗流涌动的身份详解可以为你提供一些有用的提示与帮助和引导。在更难的剧本中，它的身份详解只会提供关于新的游戏概念，各个身份的技能 and 互动相关的信息，而没有新手引导和提示。

更多的剧本即将面世。每一个剧本都有 25 个新的和独特的身份，目的是创造截然不同的游戏体验。每个版本的获胜策略也大不相同，有一些剧本鼓励耳语和秘密交谈，另一些剧本则鼓励公开分享。一些剧本鼓励纯粹的逻辑推理，另一些剧本则鼓励玩家更疯狂的伪装和虚张声势。如果你想让你的血染钟楼游戏更上一层楼，你可以访问 [BloodOnTheClocktower.com](http://BloodOnTheClocktower.com)。

这些剧本的所有身份也全部包含在剧本创建工具中，因此，你可以将他们与其他身份混合匹配，以创建出属于你自己的剧本。



## 暗流涌动

初学者难度。

推荐给刚接触血染钟楼与社交推理游戏的玩家和说书人。

在暗流涌动里，什么样的东西都有一点。一些身份被动地接收信息，一些需要采取行动去得知谁是谁，一些身份则希望诱骗恶魔去攻击他。善良阵营和邪恶阵营都可以通过适时而合适的牺牲占据上风。暗流涌动是一场相当直接的狩猎恶魔行动，但是，邪恶的爪牙能够制造的假信息来诱骗玩家们，因此，一个善良玩家如果想要活下去，最好的方法是，反复问自己哪些信息是真的，哪些是假的。



## 血月升起

中等难度。

推荐给积极主动，致力于团队合作，并且不怕死的玩家。

血月升起是一场死亡盛宴。恶魔每晚会杀死好几名玩家，甚至爪牙们也会参与进屠戮之中。善良阵营可以冒着巨大的风险去获取可靠的信息，但是，他们可能会因此意外导致他们的同伴死去。幸运的是，有很多方法可以让玩家们尽可能的活久一点。然而，如果善良阵营无法确定到底是哪些恶魔和爪牙在捣鬼，迎接他们的将是厄运与灾难。



## 教派&紫罗兰

中等难度。

推荐给狂野的、想要一些预料之外的事情的玩家，以及在伪装和虚张声势中达到极限的玩家。

教派&紫罗兰是前三个剧本中最疯狂的一个。善良阵营每晚都能得到惊人的信息。然而，邪恶阵营能够带来的威胁多种多样，并且可以制造巨大的混乱。比如改变玩家的阵营，又或者是改变玩家的身份。甚至是邪恶阵营也会在游戏中晕头转向。这也是疯狂机制第一次出现在游戏中，它为游戏增添了新的变数。



## 罪恶花园

中等难度。

推荐给头脑冷静的人、解密大师，和喜欢发挥创造力的说书人。

罪恶花园是对逻辑思维的一场巨大挑战。每个善良玩家都会获得一些信息，即使是外来者。恶魔不会在夜间攻击，但是会在固定的天数后自动获胜。悠闲的节奏给了玩家足够的时间来拼凑线索的拼图，但诡异的逻辑和违反直觉的信息意味着，善良玩家必须合作起来思考，否则等待他们的只有灭亡。



## 无名之墓

中等难度。

推荐给强势并喜欢恐吓别人的人、不愿思考的懒汉、渴望拥有强大力量但是又不想对团队负责的人。

无名之墓中充满了狂野的技能。这里的村民是最强大的存在。但由于信息稀少，村民们必须明智地使用自己的技能。为了分辨谁是谁，牺牲，很多时候是有必要的。





## 诅咒之家的夜半来客

专家难度。

推荐给喜欢冒险、挑战、和想要尝试极限的伪装以及虚张声势的人。

诅咒之家的夜半来客也许并不适合胆小的人。许多身份都会打破原本的游戏规则，甚至制定自己的规则。许多陷阱等待着粗心的村民和野心勃勃的爪牙。许多身份可以单枪匹马的赢得游戏胜利，因此，狡猾的伪装可以产生巨大的回报。然而，仅仅是弄清楚谁是谁都是一项巨大的挑战。在这里，你连你的队友都不一定可以相信，所有的希望都毁弃了，准备开始战斗吧。



## 盛大演出

初学者到专家难度。

推荐给那些想要一些调剂的玩家，或者是想要为他的玩家创造一些奇怪和独特的挑战的说书人。

盛大演出是一个五十多个额外身份的集合，你可以采用剧本编辑器，在你设计的剧本中加入这些身份来创建你的剧本。与其他剧本不同，该剧本不包含身份表格，许多身份已经被收录进其他剧本中。