

数战速决 Quick Maths



钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

“旋转木马”快速上手剧本

剧本作者：Fran

支持7-15人



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。



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。



修行者

在你的首个夜晚，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，你获得的信息由说书人决定。



筑梦师

每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。



女祭司

每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。



将军

每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有优势。（善良 / 邪恶 / 均势）



女裁缝

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（除你以外）的两名玩家：你会得知他们是否为同一阵营。



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。



守夜人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是守夜人。



杂耍艺人

在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你阵营获胜的建议。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。



戏法师

每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。如果你猜对，善良阵营获胜。

善良阵营·外来者



政客

如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。



食人魔

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。



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。



告密者

在你的首个夜晚，所有爪牙分别会得知三个不在场的角色。

邪恶阵营·爪牙



间谍

每个夜晚，你都能查看魔典。你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色，即使你已死亡。

（相克规则：间谍必定被食人魔当作邪恶阵营。）



提线木偶

你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

（相克规则：提线木偶不会得知三个不在场的角色，如果提线木偶与告密者均在，改为由恶魔额外得知三个不在场角色。）



限

在等同于初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。[外来者数量任意]



科学怪人

恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则：恶魔无法拥有食人魔 / 政客的能力。）

邪恶阵营·恶魔



暴乱

在第三个白天，所有爪牙会变成暴乱，当天被提名的玩家会立即死亡且必须再次提名一名存活玩家。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

中毒 / 醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果中毒玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出错误信息，中毒的玩家不会得知自己中毒。醉酒同理。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚

Blood
on the
Clocktower

数战速决 Quick Maths

支持7-15人

“旋转木马”快速上手剧本

剧本作者：Fran

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