地狱二重奏

v2.0.0

剧本作者：钟楼剧本博物馆

二重奏

- 游戏初始无爪牙角色，会有额外 1 个邪恶的恶魔在场，玩家人数配置也有相对应的调整。
- 恶魔会在首个夜晚得知其他的恶魔玩家。罂粟种植者的能力会阻止这个互认，在罂粟种植者死亡后恶魔会如同首个夜晚一样互认，涡流不会影响这个互认。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持10-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

赏金猎人
在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶玩家**。每当你得知的玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶玩家**。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名**非恶魔**玩家。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

占卜师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有**恶魔**。会有一名**善良玩家**始终被你的能力当作“*恶魔*”*(干扰项)*。

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**。

国王
每个夜晚，如果**死亡**的玩家数量大于或等于**存活**的玩家数量，你会得知一个**存活**的角色。**恶魔**知道你是**国王**。

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家 *(与上个夜晚不同)*：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

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。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人一个是非问题，你会得知该问题的**答案** *(是 / 不是 / 我不知道)*。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒三天三夜**。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家如果他是**恶魔**，他**死亡**。

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了**国王**，你会得知哪名玩家是**恶魔**。[+ 国王]

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。

善良阵营·外来者

魔像
每局游戏你只能发起提名一次。
当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。

帽匠
如果你**死亡**，在当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

疯子
你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。**恶魔**知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

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**。

邪恶阵营·恶魔

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**。

诺·达鳐
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段**秘密短语**。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。
(相克规则：如果驱魔人选中了牙嚼巴卜，那么牙嚼巴卜的能力在当晚无法造成死亡。)

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他**死亡**。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人**被处决**，**邪恶阵营**获胜。

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被该能力**杀死**的**外来者**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

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

地狱二重奏

支持 10-15人

剧本作者：钟楼剧本博物馆

玩家数量	10	11	12	13	14	15+
镇民	6	6	8	8	10	10
外来者	2	3	2	3	2	3
恶魔	2	2	2	2	2	2

钟楼剧本博物馆
美术设计