Blood on the Clocktower

Pedagogic Pits And Pendulums

教学陷阱

支持7-15人

剧本作者：gordy-gordy-gordy

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

剧本历书

"对跳" Double Claim
在你的首个夜晚，你会得知两个不能分享的密语。
首个说出该密语的与你阵营相同的玩家会变成一个新的旅行者，然后你变成他的角色。

"编故事" Makin' This Up
你不知道你的能力和任务是什么。
每个白天，你可以私下询问说书人有关该任务的一个问题并得知一个提示。如果你完成了你的任务，你得知你的能力。

"没有玩家" No-One
每个夜晚，你获得一个新的旅行者能力。
与你阵营相同的一名玩家会得知你获得了哪个能力。

"要走了" Leaving Shortly
除你以外提议流放你的玩家会死亡。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟摆陷阱

Pedagogic Pits And Pendulums

剧本作者：gordy-gordy-gordy

毫无头绪

说书人可能会在正常对话中混用术语和角色名。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

呃... 魔 Démone
在你的首个夜晚，你会得知在场的**恶魔角色**。
如果有三名**恶魔**在场，**善良阵营获胜**。

" 不是外来者 " Not-An-Outsider
在你的首个夜晚，你会得知三条**正确信息**。
如果你公开说出任意其中之一，在游戏结束时，你会加入**落败的阵营**，即使你**已死亡**。

" 邪恶的 " Evil
每个夜晚，你要选择两名玩家（*与之前均不同*）：你会得知其中有多少名**邪恶玩家**。

" 一个角色 " A Character
你以为你是一个剧本外的**善良角色**并可能拥有该角色的能力。
每个夜晚，你可能会变成一个剧本外的**善良角色**。

" 中毒 " Poisoned
每个夜晚 *，你要选择一名**存活**的玩家：你或他之一会**中毒**直到下个黄昏，随后你会得知他的阵营。

" 说书人 " Storyteller
每个白天，你可以拜访说书人并选择下个 " **可能** " 能力的结果。

" 镇民 " Townsfolk
每个白天，你可以拜访说书人并得知你是否变成了一名**镇民**。
（补充规则：由说书人决定何时给 " 镇民 " 变成镇民以及变成什么镇民。如果 " 镇民 " 变成了镇民，" 镇民 " 会在拜访时得知自己变成了什么镇民。）

" 拍身份 " Hard Claiming
每局游戏限一次，在白天时，你可以公开选择一个角色：如果当晚该角色**死亡**，**善良阵营获胜**。

" 爪牙 " Minion
如果你**被处决**，一名**镇民玩家**会获得一个不在场的**爪牙能力**并转变阵营。[-1 爪牙]

" 被处决 " Executed
如果你**被处决**，当晚你会得知两名今天白天投过票的玩家的角色。

" 没有死亡 " Not Dead
如果你**死亡**，当晚你会得知一名**死亡玩家**的角色。
如果你**被处决**两次，你可能会在当晚**复活**。

" 外来者 " Outsider
如果恶魔杀死了你，在当晚你会被唤醒，随后说书人会对你展示一张**魔典**的图片，但是经过**大量裁剪和编辑**。

是酒鬼 Aiyamdrunk
所有玩家**不会醉酒或中毒**。
如果你 " **疯狂** " 地证明你 " **是酒鬼** "，**镇民玩家**的能力都会产生**错误**信息，即使你**已死亡**。

善良阵营·外来者

" 疯狂 " Mad
你以为你是一个剧本外的角色，但其实你不是。
如果**你的阵营即将落败**，你的能力可能**会生效**。

" 自提 " Nominating Myself
你随时可能**复活**。你随时可能**死亡**。你随时可能**不会死亡**。

" 不是善良的 " Not Good
每局游戏限一次，说书人会公开承认自己犯的一个**错误**，但该**错误**不会影响游戏的结果。

三者之一 One'of these'Three
你可能会被当作与你邻近的**存活**玩家的角色或**邪恶的爪牙**。

邪恶阵营·爪牙

新手 New Player
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**醉酒**。

" 在说谎 " Lying
" **疯狂** " 地证明自己是除了自己**真正角色**之外的角色的玩家可能会**被处决**。你会被当作**善良阵营**。[+1 或 -1 外来者]

" 任意 " Anything
每个白天，你可以拜访说书人以获得一个**新能力**，然后你**失去上个能力**。

" 在场 " In-Play
每局游戏限一次，你可以公开猜测所有玩家的角色。
如果你**正确**猜测所有**善良玩家**的角色，**你的阵营获胜**。

邪恶阵营·恶魔

真小恶魔！ Imp!
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**准小恶魔**。

准小恶魔 Regular Imp
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他可能会**死亡**。
当你**首次死亡**时，一名**爪牙**会变成**类小恶魔**。

类小恶魔 Impish
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被该能力杀死的 " **新手** " 改为变成**邪恶**的**真小恶魔！**且你代替他**死亡**。

非小恶魔局 Not An Imp Game
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**。

疯狂
当你陷入 " **疯狂** " 时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

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