审判日 Day of Judgment V10

剧本作者：小烯C2H43g

终末天启

每局游戏限一次，一名军团玩家可以拜访说书人并伪造一条巫师的线索。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个晚夜

其他晚夜

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

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。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

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。

（相克规则：如果驱魔人在第三个夜晚选中了暴乱，爪牙不会变成暴乱。）

（私货商人：如果驱魔人选中了军团，军团不会得知他是驱魔人，但驱魔人可能会得知自己选中了军团。）

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。

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的阵营获胜的建议。

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，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。

食人族
你拥有上个死于处决的玩家的能力。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。

镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

（相克规则：镇长可以停止提名。如果他这样做了，并且场上只有一名暴乱存活，善良阵营获胜；否则，邪恶阵营获胜。）

善良阵营·外来者

瘟疫医生
当你死亡时，说书人会获得一个爪牙能力。

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

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。

修补匠
你随时可能死亡。

邪恶阵营·爪牙

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。
如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者]

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个关键词。
首个说出该关键词的善良玩家会在当晚转变为邪恶阵营。

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
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，一名爪牙会变成小恶魔。

军团
每个夜晚 *，可能有一名玩家死亡。
如果一项提名只有邪恶玩家投票，投票无效。你也会被当作是爪牙。[半数以上玩家为军团]

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡。
如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。

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的玩家。

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

Blood on the Clocktower

Day of Judgment

审判

支持7-15人

剧本作者：小烯C2H43g

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