Blood on the Clocktower

爱丽丝 LOST IN WONDERLAND 幻境迷踪

支持7-15人

剧本作者：Tom Routh

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

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

木匠 Carpenter
当你被流放时，如果你的“漫游”标记所在玩家阵营与你不同，他们死亡。

海象 Walrus
在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他只能在你投票时投票。

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

幻境迷踪

Lost in Wonderland

剧本作者：Tom Routh

仙境漫游

有[ ]的角色会在仙境中“漫游”。
这些角色会将他们的“漫游”标记置于魔典中。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

特威德尔兄弟 Tweedles
在你的首个夜晚，你会得知另一个特威德尔兄弟是谁。
当他死亡时，你会一同死亡。[+1 特威德尔兄弟]

柴郡猫 Cheshire Cat
每个夜晚，你会得知你的“漫游”标记所在玩家的角色。

睡鼠 Dormouse
每个夜晚 *，如果你在今天白天没有发起提名和投票，你可以选择一名玩家：他醉酒直到下个黄昏。

鹰头狮 Gryphon
每个夜晚 *，你要选择一名除你以外的玩家（*与上次选择不同*）：他免疫爪牙与恶魔的能力直到下个黄昏。

疯帽子 Mad Hatter
每个夜晚 *，你要选择一名存活玩家：你会获得他的能力直到下个黄昏，但你们之中会有一人醉酒直到下个黄昏。

白玫瑰 Rose
每个夜晚 *，你会得知你身上是否有“漫游”标记。

白兔先生 White Rabbit
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择跳过当晚剩余的夜晚行动。（*当晚之后的行动不会被唤醒 / 进行，直接进入白天*）

白皇后 White Queen
在你的首个白天，你可以公开猜测至多六名角色。
在当晚，你会知道其中有多少名角色不在场。

渡渡鸟 Dodo
每局游戏限一次，在白天时你可以拜访说书人以得知一名与你临近的存活玩家的角色。

爱丽丝 Alice
每局游戏限一次，你可以在白天公开猜测所有存活玩家的角色：如果猜测正确，你的阵营获胜。
如果只有三名存活玩家，你失去此能力。

拜亚德 Bayard
每个白天，你可以拜访说书人并选择一名存活玩家：你会得知他身上的“漫游”标记数量。

蛙仆 Frog Footman
在你首次被提名后，你会在当晚得知提名你的玩家的角色。

红心国王 King of Hearts
你的“漫游”标记所在的玩家不会死于处决，即使你已死亡。
如果只有三名存活玩家，你失去此能力。

善良阵营·外来者

公爵夫人 Duchess
每个夜晚 *，你会得知你的“漫游”标记所在玩家的阵营，然后你会转变为他的阵营。

毛毛虫 Caterpillar
每个夜晚，与你邻近的存活玩家之一会醉酒到下个黄昏（*与上个夜晚不同*）。

假海龟 Mock Turtle
你以为你是柴郡猫，但你可能获取错误信息。

三月兔 March Hare
如果你死于处决，当晚恶魔可以选择一名玩家：他死亡。

邪恶阵营·爪牙

厨娘 Cook
每个夜晚 *，你的“漫游”标记所在的玩家会中毒直到下个黄昏，即使他已死亡。

班德斯尼奇 Bandersnatch
在你的首个夜晚，你会得知一名在场角色。
每局游戏限一次，你可以在白天公开猜测谁是那名角色：如果猜测正确，那么他和与他临近的一名存活玩家会一同死亡。

朱布朱布鸟 Jubjub bird
每个夜晚 *，如果你今天白天投票过，你可以选择一名玩家：他今晚不会被唤醒。[+1 外来者]

扑克卫兵 Card Guard
每局游戏限一次，被处决的邪恶玩家可能不会死亡。
[-1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

刽子手 Executioner
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
每当一名死亡玩家被选择时，你的“漫游”标记会移动一次。
当“漫游”标记重新回到你身上时，你的阵营获胜。

红心骑士 Knave of Hearts
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果有外来者在今天白天被处决，今晚你可以行动两次。
[+1 外来者]

贾巴沃克 Jabberwocky
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
第一个提名你的善良玩家随时可能死亡。

红皇后 Queen of Hearts
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你今天白天被提名，今晚你可以行动两次。

传奇角色·说书人

闲情漫步 Wandering
在游戏开始时，说书人要决定每个“漫游”标记的移动方向。（*顺 / 逆时针，每名角色一个*）
善良角色的“漫游”标记初始不会在对应角色上，而邪恶角色的“漫游”标记初始在自己身上。
每个夜晚 *，“漫游”标记会沿设置好的方向移动 1 格。（*除非另有说明*）
镇民角色和邪恶角色的“漫游”标记会在移动时跳过死亡玩家与邪恶玩家。
外来者角色和旅行者的“漫游”标记在移动时只会跳过死亡玩家。

*代表
非首个夜晚