Blood on the Clocktower

Something Rotten

疑团败絮

支持7-15人

剧本作者：Subdog & Sionar　剧本改编：Richard Black

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

领主 Lord
每个白天限一次，你可以公开选择除你以外的一名玩家：如果他不是王或恶魔，他会变成马直到下个黎明。

游歌者 Minstrel
每个白天限一次，你可以选择公开为除你以外的一名玩家献唱一曲。如果你这样做，他的投票将在今天记作两票。

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

颓败残局

Something Rotten

剧本改编：Richard Black
剧本作者：Subdog & Sionar

茵席之乱

[在初始设置时，至少会有一个王或被当作王的角色在场]

象、马、车可以在夜晚提前使用自己的限次能力。
只有当他们决定使用限次能力时才被当作一次唤醒。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

传令官 Herald
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家：他是王。

抄写员 Scribe
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中至少有一名邪恶玩家。

修士 Friar
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果你们中有人死亡，另一名玩家会在当晚得知他的角色。

王 Majesty
每个夜晚，你会得知一个数字（*默认为 0*）。该数字会因其他角色能力而改变。中毒或醉酒的玩家可能会让数字出现合理的错误改变。

王后 Queen
每个夜晚，如果与你邻近的存活玩家中有邪恶玩家，王得知的数字会 +1。

*（补充规则： 每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择使用能力：当晚改为你得知此信息，且王得知的数字不会 +1。）*

马 Knight
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是镇民，王得知的数字会 +1。

*（补充规则： 每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择使用能力：如果你当晚选择的玩家不是恶魔，他醉酒直到下个黄昏。）*

车 Rook
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是爪牙，王得知的数字会 +1。

*（补充规则： 每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择使用能力：任何玩家使用自身能力选择你或王，会改为选中你们中的另一名作为替代，直到下个黄昏。）*

象 Cardinal
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果今晚他在你之前因自身能力而被唤醒，王得知的数字会 +1。

*（补充规则： 每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择使用能力：当晚所有存活的善良玩家都清醒且健康，然后你会在黎明时死亡。）*

食客 Food Taster
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：任何在夜晚使用自身能力选择他的其他玩家，会改为选中你作为替代，直到下个黄昏。

酒待 Cup-Bearer
每个白天限一次，你可以公开为一名玩家侍酒，如果他同意且与你为对立阵营，他死亡。

（补充规则： 如果你中毒，改为他同意且与你为同一阵营时，他立刻被处决。）

公主 Princess
每局游戏限一次，如果王在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

总管 Chamberlain
王不会因处决以外的原因而死亡。

王子 Prince
如果王死亡，你变成他的角色，且转变为对应的阵营，但你不会得知阵营转变。

（补充规则： 如果你因此变成伊斯巴达登，你会以为自己变成王，然后你本应造成的死亡由说书人决定。）

善良阵营·外来者

伪王 Pretender
你以为你是王，且会被当作王。
每个夜晚，你会得知一个数字，必定不同于王应得知的正确数字。

兵 Pawn
你拥有一个不在场的非王的镇民角色能力，但你不知道是什么。
每个夜晚，你可能会被唤醒以选择玩家，即使你的能力需要每晚醒来，或者不需要醒来。

少女 Maiden
当你首次被提名时，如果提名者为非王的善良玩家，你的阵营落败。

宫廷小丑 Jester
如果你死亡，真正的王在当晚醉酒，直到下个黄昏。

邪恶阵营·爪牙

篡位者 Usurper
在你的首个夜晚，你会得知一个不在场的爪牙角色。
在黎明时，如果所有的王都已死亡，邪恶阵营获胜。[+1 外来者]

（补充规则： 如果莫甘娜在场，且所有的王都已死亡，改为你独自获胜。）

阴险酒待 Wretch
每个白天限一次，你可以公开为一名玩家侍酒，如果他同意且与你为对立阵营，他死亡。你可能会被当作善良的酒侍。

骗子 Charlatan
每个夜晚，你要选择是或否：如果选择是，王得知的数字会 +1，如果选择否，王得知的数字会 -1（*最小为 0*）。

共犯 Scoundrel
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他不是王，他中毒直到下个黄昏。

邪恶阵营·恶魔

伊斯巴达登 Ysbaddaden
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
你会被当作王。且得知真正的王每晚应得知的数字。

（补充规则： 伊斯巴达登会在王的夜晚行动顺序之后，得知王所要得知的信息。）

莫甘娜 Morgana
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
王会知道莫甘娜在场。非王的玩家都会转变为邪恶阵营，但他们会仍然以为自己是初始的阵营。

（补充规则： 如果所有的王都死亡，善良阵营获胜。如果小于等于五名玩家存活时，所有的王在提名中只投票给你，善良阵营获胜。）

飞龙 Dragon
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
每局游戏限一次，你可以改为选择一名存活玩家：他和与他邻近的玩家会一同死亡。

贾巴沃克 Jabberwock
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你以这种方式杀死了一名与你邻近的玩家，所有善良玩家会中毒直到下个黄昏。[+1 外来者]

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