Blood on the Clocktower

暮光钟楼

支持10-15人

剧本作者：小楼 & Souung

玩家数量	10	11	12	13	14	15+
镇民	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2
爪牙	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本历书

祖尔金

如果你对你阵营**获胜**做出**巨大贡献**，下一局游戏开始前，你可以选择剧本中的一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，你会是其中一个角色，即使你**已死亡**。

加里维克斯

每局游戏限一次，你可以邀请其他两名玩家一起拜访说书人，并见证他们相互**缔结**一项条约。如果有玩家主动**违约**，你会在当晚得知**违约**的玩家。**违约**的玩家可能**死亡**。

游学者周卓

你可以在夜晚讲述一个惊心动魄的冒险故事。每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：说书人会要求他回答一个关于你故事的问题。如果他**回答错误**，他可能**死亡**。

拉格纳罗斯

每个白天提名前，你可以公开宣布一个数字 X：当天第 X 名玩家投票时，他**死亡**。

克罗米

每个白天，玩家需要提前公开确认对某名玩家发起提名，由你决定每个提名发生的顺序。
每局游戏限一次，你可以令一次提名重新进行投票统计。

地城副本

如果玩家即将使用自身能力选中一个**旅行者**角色或一名**旅行者**玩家，说书人可能会要求他重新选择。

钟楼剧本博物馆
美术设计

暮光审判

V 10

剧本作者：小楼 & Souung

支持10-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

圣骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。
如果你在夜晚死亡，你会得知他们中是否有邪恶玩家

唤魔师
你的首个夜晚，你要选择一名玩家，如果你与他最近距离之间有爪牙，你得知其中一个爪牙的角色。

武僧
每个夜晚，你要选择一名存活玩家（*与之前不同*），他醉酒且不会死亡直到下个黄昏。

牧师
每个夜晚，你要选择两个角色，你会得知有几个角色对应的玩家今晚被邪恶玩家的能力选择或影响。

萨满
每个夜晚 *，你要选择至少三名其他玩家，如果他们均是善良的，你死亡。

猎人
每个夜晚，你可以选择一个非镇民角色，你会得知除他以外与他最近的邪恶玩家和他的距离；如果该角色不在场，你会得知此事，然后你失去能力。[+1 外来者]

法师
每局游戏限一次，在夜晚，你可以选择一名玩家，如果他与你阵营相同：你与他交换角色，然后他醉酒直到下个黄昏。否则他获得法师的能力。

战士
每个白天，你可以公开选择最多三名玩家：
当晚，你会得知他们中哪些玩家使用自身能力选择了除你以外的玩家，即使你在当晚死亡。

德鲁伊
在你的首个白天，你可以私下拜访说书人预言一个梦境。
每个夜晚 *，如果梦境中的场景发生，你会在当晚被唤醒。

恶魔猎手
每当你提名并处决一名存活的善良玩家，当晚你会得知距他最近的恶魔位于他的哪一侧（*左 / 右 / 最远*）。
如果两侧距离相同，你得知的信息由说书人决定。

术士
每当善良 / 邪恶玩家死于处决，你会在当晚获得一条正确 / 错误信息。如果处决来自于你发起的提名，这条信息将更有价值。

潜行者
使用自身能力选择你的玩家将改为选中与你最近的存活邪恶玩家作为替代。如果你“ 疯狂 ”地证明你是潜行者，你失去能力。

死亡骑士
你不知道你是死亡骑士，你以为你是一个镇民角色。
当你首次死亡时，你在下一个黎明作为你认知的镇民复活。

善良阵营·外来者

麦迪文
一名善良玩家可能被当作邪恶阵营、恶魔角色，即使你已死亡。
每局游戏限一次，你可以猜测那名玩家是谁，如果你猜测正确 / 错误，你会得知一条对善良阵营有 / 没有帮助的建议。

暮光主教
每个夜晚 *，一名恶魔要选择一名玩家和一种阵营，你明天白天和夜晚需要“ 疯狂 ”地证明那名玩家是对应阵营，否则他可能被处决。如果你“ 疯狂 ”地证明自己是外来者，你可能被处决。

节点亲王
在你的首个夜晚，你得知与你处于同一位面的玩家。
所有你提名或提名你的玩家转换位面。
你死亡后，如果一项提名中提名者与被提名者处于不同位面，投票无效。[有五名玩家处于一个位面，其他玩家处于另一个]

米尔豪斯
每个黄昏，如果游戏已经进行 10 个白天，你独自获胜。
每当你提名善良玩家、被善良玩家提名或被善良角色能力选择，便提前一天触发。

邪恶阵营·爪牙

瓦丝琪
每个夜晚 *，如果当天有非镇民玩家被处决，你要选择一项：
与你邻近的一名存活镇民死亡，或与他邻近的两名镇民中毒直到下个黄昏。

古
首个夜晚，你要选择一名玩家，他变为邪恶的加尔。
加尔死亡时，你也会在当晚死亡。
在你存活时提名你的玩家中毒直到下个黎明，即使你已死亡。

加尔
古死亡时，你也会在当晚死亡。
在你存活时提名你的玩家中毒直到下个黎明，即使你已死亡。
[不在初始游戏中]

基尔加丹
在你的首个夜晚，你会得知三个伪装，然后你要选择一名玩家，他会得知一条由你指定的信息。
在第三个夜晚，你要选择一名玩家，他变成由你选择的邪恶恶魔。
每局游戏仅能成功转化一次。[无恶魔在场]

巫妖王
每局游戏限一次，在夜晚 *，你可以选择一名玩家：如果他处于死亡状态，他复活。然后你得知一名与之阵营不同的玩家：只要被你复活的玩家处于存活状态，他不会死于处决。
因你能力复活的玩家再次死亡的当晚，你重获能力。

邪恶阵营·恶魔

亚煞极
每个夜晚 *，如果上个白天没有爪牙死于处决，你要选择一名玩家：他死亡。
始终有一名存活善良玩家得知他是“ 大酋长 ”，他“ 是恶魔 ”。
如果白天没有恶魔或爪牙被处决，邪恶阵营获胜。

克苏恩
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
始终有一名存活善良玩家得知一个任务：任务完成前，每个夜晚 * 你行动两次。

尤格萨隆
每个夜晚 *，会有一名玩家死亡。
你的首个夜晚，你要选择一名玩家并提供一条信息，直到你下次选择，他需要“ 疯狂 ”地证明你提供的信息为真，否则他可能被处决。如果他死亡，当晚你要重新选择玩家和提供信息。

恩佐斯
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
你拥有上一个被你杀死的非镇民玩家的能力。[+1 外来者]

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