ONE IN ONE OUT 抢凳游戏

海外官方网站推荐剧本　　剧本作者：Baron von Klutz

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚　　其他夜晚

善良阵营·镇民

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。

占卜师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有恶魔。会有一名善良玩家始终被你的能力当作“恶魔”(*干扰项*)。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

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]

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

女裁缝
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（*除你以外*）的两名玩家：你会得知他们是否为同一阵营。

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。

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。

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。

农夫
如果你在夜晚死亡，一名存活的善良玩家会变成农夫。

善良阵营·外来者

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

（相克规则： 如果陌客被食人魔当作邪恶阵营，食人魔会得知自己转变为邪恶。）

（相克规则： 间谍必定被食人魔当作邪恶阵营。）

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

陌客
你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。

酒鬼
你不知道你是酒鬼。你以为你是一个镇民角色，但其实你不是。

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

间谍
每个夜晚，你都能查看魔典。你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色，即使你已死亡。

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

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]

（相克规则： 卡扎力可以把莽夫变成邪恶的爪牙。）

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。

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他死亡。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中邪恶玩家的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

ONE IN ONE OUT

拾荒游戏

支持7-15人

海外官方网站推荐剧本

剧本作者：Baron von Klutz

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