Blood on the Clocktower

十日终焉怪谈

# 对弈终焉

支持7-15人

美术支持：Lei、华白、洛甜蕾、摸鱼学徒

剧本作者：尘醉 & GM

| 玩家数量 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15+ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 镇民 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 |
| 外来者 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 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

**阅读者**
你没有阵营，无法投票。
每个白天，你可以拜访说书人获取一条关键信息。你不可将这条信息告知其他玩家，否则你**必定落败**。在游戏结束之时，你可以公开猜测每名玩家的初始角色，如果均**正确**，你跟随**胜利阵营**一起**获胜**。

旅行者

**生生不息**
每个夜晚，你可以选择一个玩家：他**复活**但不计入胜负条件和决战终焉触发条件。
当你**死亡**或**被流放**时，所有因你**复活**的玩家一同**死亡**。

十日终焉怪谈

# 对弈终焉

剧本作者：尘醉&GM

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

### 祸水
在你的首个夜晚，你会得知一个善良角色、一个邪恶角色和四名玩家，其中分别有两个玩家是这两个角色。邪恶玩家得知你在场，每局游戏限一次，邪恶玩家可以拜访说书人猜测谁是祸水，如果正确，这名玩家会获得一个不在场爪牙的能力，即使你已死亡。

### 灵视
每个夜晚，你会得知一名在场存活的角色，但其中一次你会得到恶魔的伪装角色。每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择额外得知一个在场存活的角色，若你这么选了，你失去能力。

### 灵嗅
每个夜晚，你可以选择三个善良角色，你得知其中一个角色对应的玩家。也可以选择一个邪恶角色，你得知三名玩家，其中有一名玩家是这个邪恶角色。若你选择的角色均不在场，恶魔得知你是灵嗅，你醉酒直到下个黄昏。

### 强运
每个夜晚 *，你要选择一个除你以外的玩家，随后你会得知一到三名玩家，你选择的和你得知的所有玩家中至少有一个是邪恶的。

### 忘忧
每个夜晚 *，你要选择一个和昨夜不同的玩家：他当晚不会受到其他玩家能力的影响。

### 破万法
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：你可以猜测他是某个具体爪牙角色，如果猜测正确，他醉酒；或猜测他是恶魔，如果猜测正确，当晚你和所有醉酒爪牙一同死亡，且无其余死亡发生。

### 占星
每局游戏限一次，白天你可以公开宣称你是占星，问其他玩家一个有正确答案的是否问题，如果他回答错误，那么他会在当晚死亡。

### 招灾
每局游戏限两次，你可以私下询问说书人并得知三条信息，第一次有两条正确信息，第二次有一条正确信息，当天夜晚，你要选择一条信息，若你选择到了错误信息，你死亡。

### 化形
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个镇民角色，你会在当晚获得那个角色的能力，直到获得下一个角色的能力。
每局游戏限一次，邪恶玩家可以拜访说书人猜测谁是化形，如果正确，你失去能力。

### 业力
当你首次和恶魔一同投票并处决了善良玩家时，你会在当夜得知“业力爆发了”。

### 嫁祸
如果你在夜晚因你对立阵营的玩家导致死亡，在死亡之前你会和一个存活的爪牙交换角色（*当你是天羊时改为你得知一个存活的爪牙角色，这个爪牙变成嫁祸*）。

### 魂迁
你拥有上一个因你提名而被处决玩家的能力。
如果有玩家提名了你，你醉酒直到下次提名阶段。

### 激发
每局游戏你仅能提名两次，被你提名的玩家在下个夜晚因自身能力而被唤醒时得知被激发提名，且可以让能力生效两次。

### 天行健
当你因为邪恶玩家导致死亡时，你不会死亡，并得知你触发了能力。

### 天羊
*天羊时刻！* 你不知道自己是天羊，你认为你是一个镇民，你被视为该镇民且拥有认知角色的能力。当你死亡时，你得知你是天羊、所有死去的天羊玩家和当前存活的恶魔类型。无论多少个善良天羊在场，胜负结果将会被调转一次，即使你已死亡。
[ 所有善良玩家均为天羊 ]

## 善良阵营·原住民

### 替罪
你有可能被视为邪恶阵营、在场的爪牙或恶魔角色。
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以让自己醉酒直到下个黄昏。

### 颠人
如果你死于处决，说书人会公开宣布一个存活的邪恶玩家，一分钟后，你要猜测该玩家角色，如果错误，你的阵营落败。

### 原住民
你不知道你是原住民，你认为你是一个镇民，说书人可以欺骗你。

### 夺心魄
每个夜晚，你可以选择一名玩家，他得知“*极道万岁*”。
如果善良阵营获胜时，所有存活玩家均被选择过，你和所有被选择过的非恶魔玩家一同获胜，其余玩家落败。
首个死亡的玩家得知夺心魄在场。

## 邪恶阵营·生肖

### 猴
每个夜晚，你可以选择一到两名玩家：他们知道自己被猴选中，且他们之一中毒到下个黄昏。
每局游戏限一次，除首个夜晚，如果你仅选择了存活的爪牙，他中毒，但所有镇民代替他中毒到下个黄昏。

### 蛇
每个夜晚，你可以设计一个有正确答案的是否问题并选择一名玩家：他得知这个问题，且在下一个白天需要拜访说书人回答这个问题，如果回答错误，他在下个夜晚死亡，如果是邪恶玩家，他回答的问题由说书人决定。

### 龙
邪恶阵营可以在首夜一同睁眼交流。如果存活玩家大于等于五名时，恶魔死于处决，你变成那个恶魔。
每个夜晚，你可以选择一名玩家，他会收到你编辑的一条自定义信息。

### 鼠
每个夜晚，你可以选择一个存活玩家和一个善良角色：他得知这个角色，下个白天他需要拜访说书人猜测哪个玩家是这个角色，或该角色不在场，如果回答错误，他在下个夜晚死亡，如果是邪恶玩家，猜测的角色由说书人决定。

## 邪恶阵营·神兽

### 青龙
每个夜晚，距离你最近的一名镇民变成原住民。
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。

### 白虎
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
你拥有一个仅能使用一次的不在场的爪牙能力。[ +1 外来者 ]

### 朱雀
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
存活爪牙在被提名时，可以公开宣称他的具体角色，他会立刻被这名玩家处决，但这个效果每局仅能生效一次。
如果一名非恶魔玩家导致了爪牙的死亡，当天夜晚：他死亡。

### 天龙
每个夜晚，你可以选择一个角色：你获得该角色的能力。
直到你下次选择。[-1 外来者 ]

## 传奇角色·说书人

### 决战终焉
当游戏首次仅存活四名玩家时，下次提名之前不会有玩家死亡。

### 轮回不止
每天黎明之后强制进行私聊，不私聊的玩家身上可能发生一些不好的事情。

*代表
非首个夜晚