Blood on the Clocktower

Purgatory 炼狱

支持7-15人

剧本作者：Svendetta

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

钟楼剧本博物馆
美术设计

炼狱 Purgatory

剧本作者：Svendetta

不可知论

[所有玩家都是善良的]
游戏在只有两名玩家存活时结束。在游戏结束时，如果解离的罪大于存活玩家拥有的罪，善良阵营落败。爪牙和恶魔互相不认识。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

冥想 Contemplation
在你的首个夜晚，你会得知一个外来者角色和一个爪牙角色：其中至少有一个角色在场。

苦行 Penance
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：他们中的一名玩家拥有的罪最多，另一名玩家拥有的罪最少。

圣餐 Communion
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们拥有的罪之和。

仪式 Ritual
每个夜晚，你可以选择获得 2 点罪。
若如此做，与你邻近的两名存活玩家各失去 1 点罪。

祈求 Supplication
每个夜晚 *，如果你存活，一名存活玩家失去 1 点罪；如果你死亡，一名死亡玩家失去 1 点罪。

奉献 Devotion
每个夜晚 *，你得知两个数字：其中一个是存活玩家的罪之和，另一个是已解离的罪之和。你不知道数字的对应关系。

祷告 Prayer
每个夜晚 *，你要选择两名存活玩家：他们中罪更少的失去 1 点罪，罪更多的获得 1 点罪。如果他们的罪相等，则改为无事发生。

忏悔 Repentance
每个夜晚 *，你要选择一名除你以外的玩家：他会得知一些当晚发生的与他有关的事。

信仰 Faith
每个夜晚 *，你要选择一个角色类型：你得知一个与该类型相关的数字，但你不知道其含义。
每局游戏限一次，你可以拜访说书人并选择一个你获得过的数字：你得知其含义，然后你失去能力。

告解 Confession
每个白天，你可以拜访说书人猜测你拥有的罪的数量。
如果你猜对，你会得知此事，然后你失去 1 点罪。

恩赐 Grace
如果只有三名玩家存活且白天没有发生处决，当晚，你要选择两名玩家（*无论他们存活或死亡*）：交换他们拥有的罪值。

意志 Volition
如果你即将在夜晚死亡，会有一名玩家代替你死亡，然后你会被唤醒并选择一项：1）知识，你得知谁是恶魔；2）力量，你变成一个不在场的恶魔并获得“额外的罪”。

宽恕 Mercy
每局游戏限一次，在白天时，你可以公开选择一名存活玩家：他失去所有罪，你获得等量罪。

施舍 Charity
每局游戏限一次，在白天时，你可以拜访说书人并提出一个问题。随后，你与说书人进行一场“三门游戏”：如果你猜中正确的门，你会获得正确答案，否则，你什么也不会得知。

（三门游戏：初始有三扇门。1）你要选择其中一扇门；2）说书人会打开另一扇必定错误的门；3）你决定坚持初始选择的门或换另一扇没有打开的门。如果猜中说书人暗定正确的门即成功。你会得知你最终选择的门后是正确还是错误。）

善良阵营·外来者

哲学 Philosophy
一名玩家会被当作与他所拥有的罪值相差 1 的镇民，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个玩家，如果猜测正确，你会得知一条有用的建议；如果猜测错误，你会得知错误的“有用的建议”。

伦理 Ethics
每个夜晚 *，你要选择 3 名存活玩家进入“电车难题”：你会得知其中一名玩家，然后你要选择让你得知的玩家死亡，或让你选择但未得知的玩家死亡。

模仿 Simulation
你以为你是一个不在场的恶魔，但其实你不是。
每局游戏限一次，你认知的恶魔能力会生效，除非你在此之前死亡。

逻辑 Logic
镇民角色的能力始终会产生错误信息。
如果你被处决，在你死亡前，你获得“额外的罪”。

善良阵营·爪牙

盲从 Tendency
每个白天提名阶段开始时，所有玩家都会得知你和一名罪值不为最多的其他玩家：你们视为已经拥有达到处决所需的最低票数且均即将被处决，你们今天获得的票数会在此基础上累计。

困境 Trappings
游戏开始时，你获得“额外的罪”。
每个夜晚，你要选择一名玩家（*与上个夜晚不同*）：他的能力无法使用且不会生效，直到下个黄昏。

诱惑 Temptation
你不知道你是诱惑，你以为你是一个不在场且能够使用自身能力进行选择的善良角色。
被你选择的除你自己之外的玩家会获得 1 点罪。

折磨 Torment
游戏开始时，会有“额外的罪”在场。
如果你没有“疯狂”地证明自己是镇民，拥有最多罪的存活玩家可能被处决。

善良阵营·恶魔

救赎 Salvation
如果你提名了一名玩家且他因此被处决，他失去所有罪，然后你获得等量罪。[+1 爪牙]

天谴 Damnation
如果善良阵营获胜，你落败；如果善良阵营落败，你获胜；即使你已死亡。
每个夜晚，你可以选择一个你未选择过的角色：你可以正常使用该角色的能力一次，直到下个黄昏。

边狱 Limbo
如果上个白天和这个白天都没有处决发生，你和所有存活的外来者获胜，其他所有玩家落败。[+1 外来者]

传奇角色·说书人

解离 Departed
当一名玩家死亡时，他拥有的罪会解离。
一些角色的能力能够影响已经解离的罪。

罪 Sin
游戏开始时，说书人会为所有玩家分配共计[2 倍玩家数量]点罪。
每个夜晚 *，拥有最少罪的玩家死亡，相同则爪牙和恶魔优先。
每个玩家拥有的罪的数量至少为 0。
“额外的罪”= 2 点（*假设有额外一名玩家所带来的罪*）。

*代表
非首个夜晚