Blood on the Clocktower

十四号钟楼

支持7-15人

特别鸣谢：际尘、重生之我是环尾狐猴、天天、韩金量高、CuteRoom喵秋

美术支持：Lei、华白、洛甜蕾

剧本作者：小泽 & 某中子星

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

十日终焉

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：小泽 & 某中子星

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

灵视
在你的首个夜晚，你得知和**邪恶玩家**邻座的**外来者**数量。

双生花
在你的首个夜晚，你会得知四个不同类型的角色，但只有两个角色**真正在场**。

灵嗅
每个夜晚，你获得 1 颗**道**。你会得知位于你某个固定方向（*方向为说书人秘密决定*）（*左 / 右*）x 位玩家中**邪恶玩家**的数量。
x 为你拥有的**道**的数量。

（相克规则： 如果你被招灾影响，可能产生错误信息。）

破万法
每个夜晚，你可以选择：获得 1 颗**道**；支付 x 颗**道**并选择一名玩家：x≥1，他当晚**不受恶魔能力影响**；x≥2，你会得知他是否被**邪恶能力**影响过。

入梦
每个夜晚，在你相邻的**存活玩家**被**其他玩家**选为了能力目标时，你获得 1 颗**道**，你得知当晚获得的**道**的数量。
你**死亡**时得知你的**道**的数量，当夜你可以将他们**秘密分发**给其他玩家。

读心
每个夜晚 *，选择一名玩家：你会得知他相较于前一天黎明的**道**的数量的**变化量**（*具体数值*）。

显灵
每个夜晚 *，选择两名**自身以外**的玩家：你得知他们当中**道**的数量**最多**的玩家。

激发
每个夜晚 *，选择一名玩家：他获得一颗**道**并**被告知**。

强运
每个夜晚 *，选择两名玩家：他们中每有一名玩家在黎明被宣布**死亡**，你获得 1 颗**道**。
每局游戏限一次，你可以支付 2 颗**道**改变当晚**恶魔**选择的目标，你**失去你的所有能力**。

传音
每个夜晚 *，选择一名玩家：他会得知自己的**道**的数量。
[可能 +1 或 -1 外来者]

因果
每当你发起提名时，你获得 1 颗**道**，每当你提名的玩家**被标记处决**，你获得 1 颗**道**；如果他当日**被处决**，你额外获得 1 颗**道**。
在你的首个夜晚你得知 4 名玩家。
每个夜晚，你可以支付 1 颗**道**将今天被你提名的玩家相邻的两名**存活玩家加入记录**，或支付 2 颗**道**将他们**移除记录**。你得知你记录的玩家中的角色类型数量。

业力
每当你参与投票，如果被提名者是**邪恶**的，你获得 2 颗**道**。如果被提名者是**善良**的，你**失去** 1 颗**道**。
如果你有 3 颗道或更多，你在夜晚会被告知。

魂迁
每当一名玩家在夜晚**死亡**，你获得他剩余的**道**。
每局游戏限一次，你可以支付 3 颗**道**，选择一名玩家：他**复活**。
如果能力发动失败，他会变成**活尸**。

善良阵营·外来者

缄默
你相邻的**道**的数量偏多的存活玩家会被视为**相反阵营**。
（*相同由说书人决定*）

探囊
每个夜晚 *，选择一名玩家：如果该玩家是**善良**的，你获得他**全部的道**。然后你花费 1 颗**道**，如果你不能这么做，你在第二天黎明**死亡**。
在你**死亡**时，如果你至少有 2 颗**道**，你**一定胜利**。

赝品
你以为你是一名**善良角色**，但其实你不是。
任何玩家都可以秘密猜测自己是**赝品**，如果**猜错**你成为**赝品**；如果**猜对**，你成为**你以为的角色**。（*每名玩家每局限一次*）

替罪
如果一名玩家即将**因为处决而死亡**，你可以公开声称自己是**替罪**，并立刻**代替他死亡**。
在你**死亡**的当晚，**恶魔**可以选择更换**恶魔种类**。
如果你“**疯狂**”地证明你是**替罪**，你可能被**处决**。

邪恶阵营·爪牙

疯长
在你的首个夜晚，选择一名玩家，他**中毒**直到下个黄昏。
每个夜晚 *，选择一名玩家，他获得 1 颗**道**并**被告知**，如果他是**善良**的，他**中毒**直到下个黄昏。

不息
每个夜晚，每个**邪恶玩家**可以选择：获得 1 颗**道**；支付 1 颗**道**，直到下个黄昏一个**邪恶玩家**会被视为一个**善良角色**；支付 3 颗**道**，为你的能力额外选择一个目标。[-1 爪牙]

嫁祸
每个夜晚，选择一个角色：你得知他的**道**的数量，你可以选择和他**互换道**，或者让他被视为**邪恶的嫁祸**直到下个黄昏。

夺心魄
每个夜晚，你可以选择一名玩家：提名阶段，**说书人**会对该玩家发起提名，并合理的试图证明该玩家是**邪恶**的，并自动投票。

（相克规则： 如果说书人是善良的，则可以打破他的投票规则）

化形
在你的首个夜晚，选择 6-X 位玩家：你分别得知他们的角色并获得 x 颗**道**。每当这些玩家**死亡**，你获得 1 颗**道**。**恶魔死亡**时，如果你有 6 颗**道**，则必须支付 6 颗**道**，你成为那个**恶魔**。

邪恶阵营·恶魔

离析
每个夜晚 *，你获得 1 颗**道**并选择一名玩家：他**死亡**。
你可以支付 3 颗**道**，改为**杀死**和你相邻的两名**存活玩家**。
[+1 外来者]

贮能
每个夜晚 *，选择一名玩家：他**死亡**。你获得该玩家剩余的**道**。
你得知你的**道**的数量并可以将你的**道**分配给你的**爪牙**。

（相克规则： 贮能和魂迁的能力互不影响）

招灾
每个夜晚 *，选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，选择两名邻近的**邪恶玩家**，他们之间的所有玩家不能获得**道**。

（相克规则： 激发和疯长给予这些玩家的道不会被告知）

爆燃
每个夜晚 *，选择一名玩家：他**死亡**。
然后，你可以选择一名玩家：他获得 1 颗**道**并**被告知**。
当你**因处决而死亡**时，改为**存活到第二天**。当晚你的能力改为宣言一个非 0 的数，所有剩余**道**的数量等于你宣言数目的玩家一同**死亡**。[+1 或 -1 外来者]

传奇角色·说书人

一念之间
说书人在游戏开始时秘密决定自己是**善良的**还是**邪恶的**。
说书人可以发起提名和参与投票，其中针对同阵营的次数必定不大于不同阵营的次数。
所有玩家都可以对说书人发起提名并**处决**，如果同阵营玩家提名并**处决**了说书人，他会被**惩罚**；反之他获得**奖励**。

*代表
非首个夜晚