Blood on the Clocktower

Face Your Fears

直面恐惧

支持7-15人

《马格努斯档案馆The Magnus Archives》同人剧本

剧本作者：Besjbo & Mabel

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

剧本历书

旅行者

蜘蛛先生 Mr. Spider

每个白天，与你邻近的存活玩家可以向你签订协议：你可以接受其中一名玩家的协议，若接受协议，另一名与你邻座存活玩家会立即死亡。如果一名玩家违背了他的协议，他会失去能力直到下个黎明。

米凯尔·萨莱莎 Mikaele Salesa

每个白天，你可以拜访说书人并选择一个镇民角色：你会获得一个物品和使用该物品的代价，你不能使用该物品但可以公开赠给其他玩家，他获得你选择的镇民角色能力直到下个黎明，并支付相应代价。

消亡 The Extinction

非旅行者玩家可以拜访说书人获得铀标记：拥有铀标记玩家的投票会记为 3 票且死亡不消耗投票标记。如果半数及以上玩家拥有铀标记，你死亡且所有铀标记失效。从现在起，如没有存活玩家拥有铀标记，游戏立即结束，所有无铀标记玩家获胜。
（善良阵营与邪恶阵营不会同时获胜）

布里康 & 霍普 Breekon & Hope

布里康和霍普共享一个座位，投票视作一票，必定为一个阵营。如果布里康即将死亡，改为霍普死亡。[是两名玩家 *（特殊规则）*]

布里康 Breekon

在你的首个夜晚，你得知一个关键词。每个白天限一次，如果有玩家公开说出这个词语，你可以“偷取”他的座位和角色名直到你下次偷取。他获得你原本的座位和角色名。

霍普 Hope

每个黄昏，说书人会提出一个问题，你和布里康需要通过一人一词的方式轮流回答：如果你们回答正确，“布里康”会获得一个在场的角色能力直到下个黄昏：否则“布里康”会以为自己获得了能力。

扭曲 The Distortion

你不会得知你的阵营，但恶魔知道。如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力，你以为你同时具有这两个能力。

钟楼剧本博物馆
美术设计

V 2.71

Face Your Fears 直面恐惧

剧本作者：Besjbo & Mabel

F*%&尤尔根·莱特纳

获得的带有延迟效果的能力会保持到延迟效果结束。
对自己是尤尔根·莱特纳"疯狂"的玩家可能立即被处决，除非这样做确实会帮助到他们。
如多名玩家拥有相同能力，从该角色能力对应的玩家开始行动，然后才是获得该角色能力的玩家。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

狩猎 The Hunt
在你的首个夜晚，你会得知一名邪恶玩家。
每当你得知的玩家死亡，你会在当晚得知另一名邪恶玩家。
两个白天后，如果那名邪恶玩家仍存活，每个夜晚，会有一名存活玩家死亡。

腐化 The Corruption
每个夜晚，你得知一名存活的善良玩家，然后如果所有存活善良玩家都被你得知过（*包括你自己在内*），你的阵营落败。

局外者 The Stranger
每个夜晚，你要选择除你以外的一名存活玩家：你获得他的能力直到下个黄昏，如果他是邪恶的，你中毒。如果与你同阵营的玩家选择或影响了他，你和他都中毒。

网络 The Web
每个夜晚，你要选择两名存活玩家：每当其他玩家选择或影响第一名玩家时，可能会改为选择或影响第二名玩家，直到下个黄昏。

荒芜 The Desolation
每个夜晚，你可以选择一个爪牙角色：恶魔会得知该角色被你选中。在等同于在场爪牙数量的夜晚，所有被你选择过的在场爪牙角色死亡，即使你已死亡或中毒。

螺旋 The Spiral
每个夜晚，你要选择除你以外的一名存活玩家：从现在起，他的能力中由说书人决定的部分会改为对其对立阵营有利（*外来者改为对善良阵营有利*）。[+1 外来者]

浩瀚 The Vast
每个夜晚 *，一名对善良阵营或邪恶阵营贡献最大的玩家会中毒直到下个黄昏，你会得知因你的能力中毒的玩家。

终结 The End
每个夜晚 *，如果与你邻近的两名存活玩家是善良的，他们之一会死亡，另一名玩家不会死亡，除非你今天白天提名了死亡玩家。

黑暗 The Dark
每个夜晚 *，你要选择两名存活玩家。
如果他们上个夜晚因自身能力被唤醒的次数相同，当有善良玩家即将死亡时，改为他们之一死亡。

孤独 The Lonely
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择让自己从现在起被当作死亡。如果你这么做，你今晚不会死亡，并且在此之后你仍然可以正常提名和投票。

埋葬 The Buried
提名你的玩家会中毒直到黎明且当晚不会死亡。

杀戮 The Slaughter
如果你提名的善良玩家在为他辩护的过程中发表了错误的声明，他会在当晚死亡。

血肉 The Flesh
如果你提名的玩家在当天被处决，你可以公开选择一名玩家。
被你选择的玩家即将在夜晚死亡时，他不会死亡且你会得知此事。

善良阵营·外来者

尤尔根·莱特纳 Jurgen Leitner
每个夜晚，你会获得一个镇民角色的能力直到下个黄昏，即使你已死亡。如果邪恶玩家杀死了你，你醉酒。

彼得·卢卡斯 Peter Lukas
每个夜晚，你要选择除你以外的一名存活玩家：你或他之一会醉酒直到下个黄昏。当你首次死亡后，你仍存活，但会被当作死亡，恶魔会在下个夜晚行动两次。

黛西·托纳 Daisy Tonner
你以为你是狩猎并拥有他的能力。
你使用狩猎的能力会产生错误信息，但仍然会造成死亡。

杰罗德·凯伊 Gerard Keay
每局游戏限一次，在夜晚时，即使你已死亡，一名即将死亡的玩家可能不会死亡。如果你提名了一名存活的邪恶玩家或尤尔根·莱特纳，你醉酒直到下个黎明。

邪恶阵营·爪牙

马丁·布莱克伍德 Martin Blackwood
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色（*或者你会得知没有外来者在场*）。
每个夜晚 *：直至下个黄昏，你要选择一项：1）一名外来者玩家解除并免受醉酒、中毒、扭曲影响，会得知正确信息，会正常行动，即使他已经死亡；2）一名外来者玩家的能力生效两次。
[-1 或 +1 外来者]

梅兰妮·金 Melanie King
每当有玩家在夜晚死亡，你会被唤醒并得知他们的角色以及谁杀死了他们。如果你提名了一名你上个夜晚得知过的玩家（*包含因为爪牙信息得知*），当晚会有一名玩家死亡。

提姆·斯托克 Tim Stoker
你不认识其他邪恶玩家，但他们认识你。
如果一名清醒的镇民将选择或影响与你邻近的存活的玩家，他立即醉酒且你转变为善良阵营，直到下下个黎明。
如果你死亡，你转变为邪恶阵营。

萨沙·詹姆斯 Sasha James
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以猜测至多 5 名玩家的角色：你会得知所有你猜对的镇民角色并获得他们的能力，随后你可能会被当作善良阵营，被你猜中的镇民可能会被当作邪恶阵营。

邪恶阵营·恶魔

档案员 Archivist
你不能杀死你未标记玩家。
每个夜晚，顺时针方向最近的未标记玩家、最近选择或影响你的玩家和你尝试杀死的未标记玩家会被标记，随后你会得知并获得所有被标记或不在场的镇民能力。在黄昏时，如果你获得了剧本列表上全部镇民角色的能力，邪恶阵营获胜。
[其他非镇民玩家会被你当作镇民]

格特鲁德·罗宾森 Gertrude Robinson
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。当一名爪牙死亡时，所有镇民玩家醉酒直到下个黄昏。

乔纳·马格鲁斯 Jonah Magnus
每个夜晚 *，你会得知谁是当天对善良阵营最有利的存活玩家，随后你要猜测他的角色：如果你猜错了，他死亡，否则你死亡。
如果你因此死亡，那名玩家会变成邪恶的乔纳·马格鲁斯，但每局游戏仅能成功转化一次。

眼神 The Eye
每个夜晚，你要选择并获得一个镇民角色的能力，然后你可以询问说书人一个关于该角色的问题。在此之后，你失去你上次以此法获得的能力，该角色对应的玩家死亡。

传奇角色·说书人

月光 Moonlight
旅行者不能被选择、影响或被任何人得知，不会参与相邻玩家的计算。
每个夜晚开始时，恶魔可以选择放弃他们的能力直到下个黄昏来杀死一名旅行者。

*代表
非首个夜晚