Blood on the Clocktower

九张纸残章

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

[废墟图书馆]

1） 每名玩家每局游戏限一次， 白天你可以私下拜访说书人猜测一名不在场的善良书页角色，如果你猜对， 你获得该书页的能力与编码， 同时 “ 是书页 ”。
玩家中毒 / 醉酒时， 通过猜测获得的能力一并中毒 / 醉酒。
2） 如果一名玩家同时具备多种编码， 以其初始编码为准。
3） 如果场上没有存活的善良玩家 “ 是书页 ”， 善良阵营落败。
4） 烧毁： 当玩家受到烧毁状态影响时， 包括他通过猜测获得的书页能力也会一并被烧毁。被烧毁的玩家失去 “ 是书页 ” 的属性， 其书页被当作不在场且无法再通过猜测获得，恶魔的伪装默认被烧毁。
5） 重获： 重获可以使被烧毁的书页角色重新获得 “ 是书页 ” 的属性及对应能力， 但无法重获通过猜测获得的书页能力。

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

伪神
每个白天，如果有玩家被处决，你可以公开宣称“我是太阳”并在两种效果中选择其一：
1）当晚得知提名者的阵营；2）当晚得知被提名者的角色。

诘问
每个白天，你可以公开选择一名玩家：你诘问他一个与他有关的问题，对方只能回答是或否。
当晚你会得知他的回答是否正确。

神之数
每个白天，你可以私下拜访说书人并投掷 4 个 10 面骰：如果你当天用这四个数字成功计算出 24 点，当晚你会得知有多少名对应书页编码的角色在场。

怀疑论者
每个黎明，你要选择一名玩家：这个白天他只能用疑问句发言，否则他可能受到惩罚。

梦中人
每局游戏限一次，你可以在夜晚睁眼。
如果你成功复原魔典，游戏结束时你加入获胜的阵营。
如果你对夜间发生的事情“疯狂”，你被流放且独自落败。
[你没有阵营，不能提名 / 投票 / 被流放]

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

旧纸残章

剧本作者：斯派德米

阿卡西记录

书页角色拥有对应的书页编码，同时“是书页”。
非书页角色的编码在计算时默认为0。*(无理数非奇非偶)*

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

壹之页·“始源”
每个夜晚，你会得知场上**存活**的奇偶数书页编码玩家数量的差值。
[你是书页，编码为“1”]

贰之页·“臂膀”
每局游戏限一次，如果与你邻近的**镇民玩家均死亡**，当晚会有一名**存活的邪恶玩家死亡**。
[+1 外来者，你是书页，编码为“2”]

叁之页·“信仰”
每个白天，你可以私下拜访说书人并猜拳：如果你胜利，你得知一条可以帮助你阵营获胜的建议。
[你是书页，编码为“3”]

肆之页·“梦想”
每个夜晚*，你可以选择一名**死亡**的玩家：如果他是**善良玩家**，他**复活**并重获自身书页，随后你**失去能力**。
[+1 外来者，你是书页，编码为“4”]

伍之页·“努力”
如果你白天未被提名过，当晚你会得知一名进行过猜测且获得书页角色能力的玩家。反之，你会得知一名进行过猜测但未获得能力的玩家*(如果没有，你会得知0)*。
[你是书页，编码为“5”]

陆之页·“时空”
每个夜晚，你会得知你与离你最近或最远距离的一名**存活陆之页**之间有多少名**存活**的书页玩家。
[+0-2 陆之页。你是书页，编码为“6”]

柒之页·“羁绊”
如果有**善良书页玩家**死于你发起的**提名处决**，当晚除你以外的**善良玩家不会死亡**。[你是书页，编码为“7”]

捌之页·“奇迹”
每个白天，你可以私下拜访说书人并选择一名除你以外的**存活**玩家*(与之前不同)*：你要猜测他的阵营，如果你**猜对**，你得知一条**错误信息**；反之，你得知一条**正确信息**。
[你是书页，编码为“8”]

玖之页·“乱码”
每个夜晚，你要选择三名玩家：你会得知他们中有几名玩家正在被视为其他阵营或角色。有一名玩家始终被你视为此状态。
[你是书页，编码为“9”]

末日派“歌手”
每个白天，如果你公开宣称“*末日将至，死后新生*”，当晚你会得知今天白天被提名的玩家中是否存在**恶魔**。

破碎派“画师”
在你的首个夜晚，你要选择一个数字：当**死亡**玩家数量等于这个数字时，当晚你会得知场上**存活的邪恶玩家**数量。

求道者
每个白天，你可以私下拜访说书人并猜测一名玩家的角色：如果你得知自己猜测**正确**，你必须用手势或者外语发言直到你猜测**错误**，否则无事发生。

废墟派“作家”
如果你在夜晚**被恶魔杀死**，每个夜晚*，你会得知一名能力与**死亡**有关的玩家，即使你**死亡**。

显迹者
说书人可以**打破规则**，如果说书人**被处决**，**全体玩家获胜**。
如果你**被处决**，**全体玩家落败**，即使你**已死亡**。
[无初始邪恶玩家在场]

善良阵营·外来者

“左右”
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：如果他是**善良**的，当你即将受到**邪恶玩家负面能力**影响时，由他替你受到影响，直到你下次选择。

循环
当你**死亡时**，一名**善良玩家**拥有的书页会被烧毁且变为新的“循环”，但他以为自己还是原本的角色。

虚无
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：如果下个白天他**被处决**，你会在当晚**死亡**。[你是书页，编码为负无穷]

解构
在你的首个夜晚，你会得知一名不在场的**邪恶角色**：你被视为**邪恶的该角色**。如果你提名并**处决**了一名**善良玩家**，他拥有的书页被烧毁。[你是书页，编码为自然常数e]

邪恶阵营·爪牙

符号
每局游戏限一次，每个夜晚，你可以选择符合初始**爪牙**数量的玩家：他们**中毒**。随后他们中的一名玩家会得知**符号**在场。
[-1 外来者，你是书页，编码为初始爪牙数量]

爱欲
你与其他**邪恶玩家**不相认。
每个夜晚*，你要选择两名除你以外的**存活**玩家：如果他们阵营不同，其中一名玩家**死亡**，如果他们阵营相同，他们被视为**邪恶的恶魔**直到下个黄昏。[你是书页，编码为2的倍数]

本质
每个夜晚，你要选择一个**善良角色**并发布一道“**指令**”：如果该角色在场，下个白天他必须执行你的“**指令**”，否则他可能**死亡**。“**疯狂**”地证明**本质**在场的玩家可能会**中毒**。

表象
每个夜晚，你要选择一个角色：如果该角色不在场，**恶魔**被视为该角色与对应的阵营，你被视为**邪恶的恶魔**，直到你下次选择。

邪恶阵营·恶魔

“附业拾”
在你的首个夜晚，你会得知所有在场的**善良书页角色**。
每个夜晚*，你要选择两名玩家：如果他们的书页编码之和=10，他们**死亡**；>10，数字大者**死亡**；<10，数字小者**死亡**。数字相同时，他们的**死亡**由说书人决定。
[镇民角色只有书页，你是书页，编码为“10”]

书中人
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果有**善良书页玩家**死于**邪恶玩家**发起的提名处决，他拥有的书页被烧毁且转变为**邪恶阵营**。
每当一个书页角色被烧毁，当晚你可以选择一个效果：
1）每局游戏限一次，你要选择一名**死亡**的玩家：他**复活**并重获自身书页。2）你重获被烧毁的书页。[-1 爪牙]

“義”
所有**爪牙**“**是恶魔**”。每个夜晚*，可能有一名玩家**死亡**。
修改游戏胜负条件为：如果场上没有**存活的邪恶玩家**，**邪恶阵营获胜**；当场上只剩两名**存活**玩家且其中有**邪恶玩家**时，**善良阵营获胜**。[+1 爪牙]

黑衣梦魇
每个夜晚，你要选择一名玩家：他会在你下一次行动时**死亡**。
每局游戏限一次。如果**场活**玩家数量大于等于五人时你**死于处决**，你**保留能力**，且一名**存活的爪牙**变成新的**黑衣梦魇**。

疯狂
当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

中毒 / 醉酒
中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，**说书人**会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，**说书人**可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚