



Blood on the Clocktower



平头百姓们似乎不是这个神秘的刽子手的目标，如果他们真的存在的话。据推测，受害者们似乎都有某种犯罪记录，或在艺术或科学方面的贡献。我们不怀疑目前有足够的受害者来形成一个具体的模式，但这个案件对我们来说很重要——他是单一个体的可能性极低，但最近那些类似的迹象……那些案例……在斯通鲁克县附近，或者根据它的古老名字，“鸦木布拉夫”似乎表明这大概是一个成建制的组织。

但等等！不！求求您，不要裁撤我们的项目预算，女士！我们能解决这个问题！我们每周都在连轴转，快马加鞭，乃至……

Day by Day 日复一日

支持7-15人

剧本作者：Imzecorella & Nexus



钟楼剧本博物馆
美术设计



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



爱猫狂热人士 Fanatic

每个夜晚*，如果你在白天“疯狂”地证明除你以外的玩家都是猫，你会得知两件事情：你要选择其中一件发生。所有人都会得知你的选择。



秘书 Secretary

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他的能力会转变为相同角色类型的一个其他角色，直到你死亡或离开游戏。



情人 Paramour

每个白天，一名死亡的玩家会重新获得投票标记。
如果你是邪恶的，你要在上个夜晚选择谁会重新获得投票标记。



政变召集员 Coup Caller

当一名玩家被提名时，你可以公开发表一个声明。每局游戏限一次，如果该声明正确且那名玩家被处决，他不会死亡。



筹划者 Framer

每个夜晚，你要选择一名除你以外的存活玩家，你可能与他交换角色。初始的筹划者随时可以与你交换角色并离开游戏，即使你已死亡。



*建议7人以上加入旅行者



善良阵营·镇民



法医 Coroner

在你的首个夜晚，你会得知两名**非镇民**玩家之间最远的距离。
(旅行者不计算在内，邻座的玩家距离为1)



巨擘 Cimlaaq

每个夜晚，你会得知三个玩家。明天白天，你可以私下向说书人发表一个关于这三个玩家的声明。
如果该声明**错误**，你**失去能力**。



星象师 Astrologist

每个夜晚，你要选择一个**镇民角色**：你获得他的能力直到下个黄昏。每逢奇数或偶数夜晚，你**醉酒**。



治安官 Constable

每个夜晚，你要选择一名除你和与你邻近的**存活**玩家以外的玩家：你会得知他的阵营。如果与你邻近的**存活**玩家中有**邪恶玩家**，你会得知**错误信息**作为替代。



投机者 Cherry Picker

每个夜晚*，你可以选择一名玩家。如果你选中了**镇民**，他会变成一个不在场的**外来者**。[+0 或 +1 外来者]



灵媒 Medium

每个夜晚*，你与**恶魔**交换角色和阵营。(但保留选择与状态)
爪牙和**恶魔**互相不认识。如果你**死亡**，当晚他们会互相认识。



寻仇者 Ravager

每个夜晚*，你可以选择一个**镇民角色**：他**死亡**。
如果该角色不在场或已**死亡**，你**死亡**。



老巫 Beldam

每个夜晚*，你会得知一名与今天白天**死于处决**的玩家邻近的玩家的角色 (跳过旅行者)。



打油诗人 Poetaster

每个白天，你可以拜访说书人并猜测一名玩家是一个**爪牙角色**。
如果你**猜对**的玩家**死于处决**，你的阵营**获胜**。



时尚达人 Fashionista

每个白天，你可以私下询问说书人以得知一条**错误信息**，但这条信息曾经是**正确**的。



赞助人 Benefactor

每个白天，你可以私下询问说书人并得知谁是当前**最无关紧要**的存活玩家。



火枪手 Muskeeter

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择除你以外的两名玩家：
如果**恶魔**选择了首个被你选择的玩家，你会得知谁是**恶魔**。
恶魔会以任意顺序得知你的选择。



小提琴家 Violinist

如果**邪恶玩家**杀死了你，所有**邪恶玩家**会**醉酒**到明天夜晚结束时。

善良阵营·外来者



幻象 Phantasm

你以为你是一个**镇民**，但其实你不是。
如果有大于或等于两名**幻象**存活，他们拥有自己以为的能力。
被你提名的**镇民**会变成**幻象**。



目击证人 Witness

说书人可以让玩家以为某两个角色在场，其实并不在，一名玩家可能会被当作这两个角色，即使你已**死亡**。
如果你在夜晚**死亡**，你会得知这两个角色是什么。



叛匪 Rebellion

一名**镇民醉酒**，即使你已**死亡**。
如果你提名了**恶魔**，你失去能力。



踌躇者 Vacillator

在你的首个夜晚，你要选择你的阵营。
每个夜晚，你会转变为对立的阵营，即使你已**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



“狐狸手套” Foxglove

每个夜晚，你要选择一或两名角色：他们**中毒**直到下个黄昏。
如果你选择了两名角色，**恶魔**也会**中毒**。



操纵者 Manipulator

如果你或一名**善良玩家**“**疯狂**”地公开证明自己是自己的角色 (旅行者不计算在内)，对调胜负结果直到下个黄昏。
每个夜晚，你可以让自己**死亡**。



雄辩家 Orator

每个白天，你可以私下向说书人**声明一条规则及其生效日期**。
如果说书人同意，与之**相关的后果**会被一同确认，并从你指定的那个白天起宣布执行。



召唤师 Summoner

如果**处决善良玩家**的次数与**邪恶玩家**的次数相等 (0 不计算在内)，或在白天没人被处决，你会变成一个不在场的**恶魔**。
一名**镇民**会被你当作**邪恶阵营**，且得知你在此。

邪恶阵营·恶魔



同僚 Fellowfolk

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**镇民角色**。
如果他**死于处决**，随后每个夜晚你要额外选择一名玩家：他**死亡**。



斐斯特伍德 Festerwood

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**中毒**，且会被当作你直到下个黄昏。
然后一名除他以外的玩家会**死亡**。
当你更换目标时，所有人都会得知你选择了新的玩家。



乌纳佐斯 Unazoth

每个夜晚*，你要选择两名玩家：首个被你选择玩家**死亡**。
如果你已选择过所有**存活镇民**，所有玩家会得知此事，而**邪恶阵营**会在下个黄昏**获胜**。[只有1名外来者在此]



造物之语 Logos Dei

每个夜晚，你要选择两名玩家：他们会在下个夜晚**死亡**。
每名玩家每局游戏限一次，他们可以拜访说书人并选择一名玩家，他不会在下个夜晚被你**杀死**。

传奇角色·说书人



正义女神 Lady Justice

一名**旅行者醉酒**，所有玩家都会知道他是谁。
每个黎明，顺时针方向上离他最近的**旅行者醉酒**，他恢复清醒。