An eldritch uprising

全球惊悚

海外版“村夫”的发布与快速上手剧本

美术设计：Lei & 摸鱼

作者：Ben Burns

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的邪恶玩家有多少对。

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了爪牙，他会得知被传教士选中。所有被你选中的爪牙失去能力。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

将军
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有优势（*善良 / 邪恶 / 均势*）。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

博学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营获胜的建议。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是守夜人。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。

善良阵营·外来者

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

解谜大师
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，你会得知谁是恶魔，但如果猜错了，你会得知错误的“谁是恶魔”信息。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

告密者
在你的首个夜晚，所有爪牙分别会得知三个不在场的角色。

邪恶阵营·爪牙

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们可能会死亡。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者]

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他中毒。随后，始终会有一名善良玩家知道寡妇在场。

提线木偶
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

（相克规则：提线木偶不会得知三个不在场的角色，如果提线木偶与告密者均在场，改为由恶魔额外得知三个不在场角色。）

（相克规则：如果拥有提线木偶能力的炼金术士抽到了气球驾驶员，也会 +1 外来者。）

邪恶阵营·恶魔

暴乱
被提名的玩家死亡，但他可以立刻再次发起提名（*第三天白天他必须这么做*）。在第三个白天结束时，邪恶阵营获胜。
[所有爪牙都是暴乱]

（相克规则：如果告密者在场，所有暴乱玩家都会分别得知三个不在场角色。）

（相克规则：暴乱被传教士当作爪牙。）

利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。所有玩家都知道利维坦在场。在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

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

Blood on the Clocktower

An eldritch uprising

全球惊蛰

支持7-15人

海外版“村夫”的快速上手剧本

剧本作者：Ben Burns

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

美术设计：Lei & 摸鱼