Blood on the Clocktower

昨夜血钟楼

支持7-15人

剧本作者：蓝铃兰 & 小烯C2H43g

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

情报员
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：所有玩家都知道你选择了谁，且可以随时与他私聊，即使你中毒或醉酒。

跃迁者
每个白天，你可以公开选择两名其他存活玩家：他们猜拳，胜利的玩家立即跃离。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

跃离虚境

V 1.2.3

剧本作者：蓝铃兰 & 小烯C2H43g

奥术跃迁

所有需要选择存活玩家的能力如果选择了
当夜死亡的玩家，需要重新更换选择目标。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜 / 首个晚 / 其夜 / 其他晚

善良阵营·镇民

妙手空空
首个夜晚，你要选择一名玩家并得知一名玩家：他们有且只有一人与**邪恶玩家**邻座，另一人会**跃离**。

眼镜匠
在你的首个夜晚，你会得知两个在场角色。
在你得知的角色**死亡**的当晚，你也会**死亡**。

智者
每个夜晚，你会得知场上已**跃离**玩家的数量是奇数还是偶数。
你不会被**爪牙**的能力影响。

发明家
每个夜晚，你会得知当晚有多少名玩家的能力改变或抵消了**善良玩家**的**跃离**状态。

追踪者
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是**邪恶**的，上个被你选择的**存活善良玩家死亡**。

神秘商人
每个夜晚，你可以选择一名玩家：你得知他的**跃离**状态，然后他的**跃离**状态可能会改变。

守护者
每个夜晚，你要选择一名**存活**玩家和一个角色：如果他是该角色，你**跃离**，否则他**跃离**。

世外高人
每个夜晚，你要选择两名**存活**玩家：你根据他们**跃离**状态的*(相同 / 相反)*得知他们谁离**恶魔***(更近 / 更远)*。

制图师
每个夜晚，你要选择两名**存活**玩家：其中距离**爪牙**更远的一名玩家会**跃离**。

管理员
每个夜晚，你要选择任意数量的玩家：如果他们之中没有你选择过的角色，你要选择一个你未选过的**邪恶角色**。

巨人
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家和一个未选过的角色类型：如果他是该角色类型，他**死亡**，否则你**死亡**。

晶角兽
每个夜晚 *，你要选择两个其他**角色**：如果他们都**存活**，其中一人**死亡**。

粉刷匠
每个白天，你可以公开发表一个声明。当你首次发表**正确**的声明时，当晚与你邻近的两名**存活镇民**会**跃离**。

善良阵营·外来者

傀儡
你会代替一名**镇民跃离**。你**死亡**时他会**跃离**并**醉酒**。

精灵
你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。
在你的首个夜晚，你会**跃离**。

闪烁
当一名使用其自身能力选择了你的玩家**死亡**时，你会转变阵营。

凶兆
当你首次在夜晚死亡时，改为与恶魔邻近的两名存活镇民死亡。

邪恶阵营·爪牙

透视
在你的首个夜晚，你查看**魔典**并选择一名玩家：他的**死亡**无法被**跃离**抵消。每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择让他**死亡**。

恐惧
在等同于初始**外来者**数量的夜晚，**跃离**或未**跃离**的**存活**玩家中更多的那一方**中毒**直到下个黄昏。[外来者数量任意]

回溯
如果你将**死于处决**，改为你**存活**但被**当作死亡**，并与**恶魔**交换角色。
[离你最远的半数玩家 *(向下取整)* 跃离]

害虫
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他**跃离**且被当作**邪恶的害虫**。

邪恶阵营·恶魔

天灾
每个夜晚 *，你要选择两名**存活**玩家：如果他们的**跃离**状态相同，他们**死亡**，否则对调他们的**跃离**状态。

魔王
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
每当有**爪牙死亡**时，下一晚你**行动两次**。

不朽
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，所有**邪恶玩家跃离**。

诛心
每个夜晚，你要选择一个角色：他**跃离**，上个夜晚被你选择的角色**死亡**两次。

传奇角色·说书人

跃离
跃离会抵消一次**死亡**。两层**跃离**会互相抵消。
跃离不会因来源消失而移除。**旅行者**和**死亡**的玩家不会**跃离**。

*代表
非首个夜晚