Blood on the Clocktower

DEAD BY DAYLIGHT

杀出求生

支持7-15人

剧本作者：青一色

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

枪手
每个白天，当首次投票被统计后，你可以选择一名刚投过票的玩家：他死亡。

连体婴
每个夜晚，选择一名其他玩家，他将得知自己被你选择，在下一个白天，他与其他玩家的私聊必须带上你。

白骨商人
你只能使用投票标记投票。
每个白天，已经死亡的玩家可以将他的投票标记交给你，如果你接受，他将恢复能力直到下个黄昏。
你在存活时至多持有一枚投票标记。

护士
每个白天限一次，当一名其他玩家被提名时，你可以发出尖叫，随后中断这次提名。

未知恶物
你可以在白天私聊说书人并选择至多三名死亡玩家，随后你失去能力。说书人会将这些玩家的能力组合成一个新能力，你会得知你的新能力是什么，并获得该能力。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者

DEAD BY DAYLIGHT V 3.5

黎明杀机

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：青一色

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙角色**：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有**爪牙**在场）

数学家
在你的首个夜晚，你会得知所有**邪恶玩家**与你的最近距离之和。
（邻座玩家距离为 1）

记者
在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那一个夜晚，你会得知对应数量的在场角色。

神秘学家
首个夜晚，你会得知三名玩家和三个角色，其中的一名玩家是其中的一名角色。
每个夜晚 *，你要选择其中的一名玩家和一个角色：你会得知他是否是这个角色。

信徒
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个除你之外的**镇民角色**：如果该角色在场，你和他一起变为**失去能力**的**信徒**。

领袖
每个夜晚，选择一名未被你选择过的**存活**玩家。
如果被你选择过的玩家都是同一阵营，则你**不会被处决**。

鼓手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

植物学家
每个夜晚 *，你会得知当晚**死亡**的玩家，随后你可以选择一个角色：如果该角色对应的玩家是当晚**死亡**的玩家之一，他当晚**免于死亡**，随后你**失去能力**。

警探
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他是**爪牙**，你**死亡**。

守夜人
每个夜晚 *，你要选择一名**存活**的玩家：他在今晚**死亡**时改为你代替他**死亡**，随后他会得知你是**守夜人**。

老兵
每个夜晚 *，如果与你邻近的**存活**玩家中有**邪恶**的，你**死亡**，并让邻近的**邪恶玩家醉酒**直到下个黄昏。

运动员
当你在夜晚**死亡**时，你会得知是哪个角色**杀死**了你。

善良阵营·外来者

发电机
在你**死于处决**后的每个夜晚，**恶魔**可以查看**魔典**。

宝箱
始终会有一名**镇民**在使用自身能力选择玩家时会改为选中你，你可能会被那名**镇民**当作任意阵营和任意角色。

图腾
你在白天**死亡**时，一名**存活**的**善良玩家**将**失去能力**。
你在夜晚**死亡**时，改为**恶魔**将**中毒**并代替你**死亡**，然后你转变为**邪恶阵营**，并且“**是恶魔**”，之后的每个夜晚，可能会有一名玩家**死亡**。

修补匠
你随时可能**死亡**。

邪恶阵营·爪牙

设陷者
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**且随时可能在夜晚**死亡**。

梦魇
首个夜晚，你要选择一名玩家：你得知他的角色，他在本局游戏中因自身能力获取到的信息将由你提供。
你**死亡**的下个夜晚他会得知你是**梦魇**。

怨灵
始终有一名**存活**的**善良玩家**得知**怨灵**在场。
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：如果他得知你在场，他**死亡**。

门徒
每个夜晚，与你邻近的一名**存活镇民**可能会**中毒**到下个黄昏，否则你**不会被处决**。

邪恶阵营·恶魔

杀人狂
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你选择了**外来者**，当晚你可以再次行动。[+1/+2 外来者]

食人魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果今天白天有**爪牙死于处决**，你可以额外选择一名与你邻近的**存活**玩家：他**死亡**。

医生
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你要选择一个数字并选择对应数量的玩家；
在该数字对应的那一个夜晚起，这些玩家**中毒**。

军团
每个夜晚 *，可能有一名玩家**死亡**。
如果一项提名只有**邪恶玩家**投票，投票无效。你也会被当作是**爪牙**。[半数以上玩家为军团]

可能
某件事“可能”发生，代表**说书人**决定该事情是否发生。

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