Blood on the Clocktower

奇典记

支持7-15人

剧本作者：久久久

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

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟楼剧本博物馆
美术设计

奇世记

V 1.0.0

剧本作者：久久久

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

驭车夫
在你的首个夜晚，你会得知场上半数的玩家（*向上取整*）中是否有偶数名**邪恶玩家**。

城邦执法官
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家和一个**外来者角色**、一个**爪牙角色**：
其中**有且仅有**一个角色在场，且**有且仅有**一名玩家是该角色。

森之精灵
在你的首个夜晚，你会得知一名**善良的镇民玩家**。
如果他**存活**且你在夜晚**被邪恶玩家杀死**，你**重获能力**。

牧主
在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**顺时针方向下一名玩家的阵营。
每个夜晚 *，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的阵营。

游书客
每个夜晚，你会得知两个角色，其中**有且仅有**一个角色在场。

庄园管家
每个夜晚，你要选择至多两名除你以外的非旅行者玩家：你会得知他们是否是**外来者**或者**爪牙**。

酒馆老板
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否和**恶魔**一起投过票。

烘焙师
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时被提名的玩家有多少种角色类型。
每个白天，被提名的玩家≤1 或≥4 时，你会**醉酒**直到下个黎明。

勘探者
每个夜晚 *，你会得知与你今天提名的玩家最近的**邪恶玩家**位于他的顺时针还是逆时针方向。
如果距离相等，你得知的信息由说书人决定。

夜戍守卫
每个夜晚 *，你要选择除自己以外的两名玩家（*与上个夜晚不同*）：他们当晚**不会死亡**，但**恶魔**会得知你选择的第一名玩家。

（相克规则：塞壬会得知正确的夜戍守卫信息。）

王都公侯
每个白天，你可以公开猜测一名除你以外的非旅行者玩家一个**善良角色**和一个**邪恶角色**：在当晚，你会得知是否猜测**正确一次**。

预言之子
每个白天，和你在夜晚**被邪恶玩家杀死**后的那个白天，你可以私下交给说书人两份**魔典**，如果你成功复原了**魔典**，**善良阵营获胜**。

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

善良阵营·外来者

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

守财奴
在你**死亡**后的下一个夜晚，如果你**被恶魔攻击**，**你的阵营落败**。

书生
恶魔知道**书生**在场。
每局游戏限一次，**恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔**猜测**正确**，即使你已**死亡**，当晚该**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。

圣徒
如果你**死于处决**，你的**阵营落败**。

邪恶阵营·爪牙

惑心魔姬
在你的首个夜晚，你和**转变为邪恶阵营的镇民**会一同被唤醒。
[一名不与邪恶玩家邻座的镇民会转变为邪恶阵营]

猩红魔眼
每局游戏限一次，你可以在白天公开声明自己是**猩红魔眼**，随后拜访说书人猜测所有玩家的角色，如果全部猜对，**邪恶阵营获胜**。你**死亡**后**重获能力**。

红唇女郎
如果**大于等于五名**玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。

无相衍厄
善良玩家以为你是**善良的镇民**，即使你**已死亡**。
如果你**死亡**，在当晚你可以选择两名**存活**玩家交换角色，**恶魔**可以选择变成其他**恶魔角色**。

（相克规则：恶魔不能选择变成旧日邪神。）

邪恶阵营·恶魔

旧日邪神
在你的首个夜晚，你要按顺序选择除**旧日邪神**以外的两个**恶魔角色**：你每天交替获得其能力，直到下个黄昏。[-1 外来者]

邪眼飞龙
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
你左右两个方向上的首个**邪恶角色**的下一名**镇民中毒**。

塞壬
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**，且你要选择是否**永久失去**你的下一条能力。**镇民玩家**的能力都会产生**错误信息**。

（相克规则：如果旧日邪神选择失去塞壬的下一条能力，重获塞壬能力时依然失去那条能力。）

混沌
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

奇遇角色

终焉祭典
每个白天 *，如果白天没**存活**玩家**被处决**，**善良阵营落败**。

*代表
非首个夜晚