降临世间

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：洛甜蕾

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

签员
在你的首个夜晚，你会得知除你以外的一个在场角色：他会与至少一名**邪恶玩家**邻座。*（旅行者的存在不包含在内）*

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名**存活**的玩家中**邪恶玩家**的数量。

筑梦师
每个夜晚，你要选择*（除你及旅行者以外的）*一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

无界行者
每个夜晚，你要选择除你以外的至多三名玩家：你会得知他们中有多少名**存活**玩家的能力**未正常生效**。*（从上个黎明到你被唤醒时）*

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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**。

舰长
在你的第二个夜晚，如果你是**存活**的，你会被唤醒、选择一名玩家以得知他的一项角色能力类别；如果你在当晚**死亡**，一名**存活的镇民**会变成**舰长**。

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。

言灵使
每个白天，你可以私下告知说书人一名玩家：要么你会得知一条有关于他**未来的可能性**，要么你会得知一条有关于他**过去的既定现实**。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是**爪牙**，谁是**恶魔**的猜测。如果你猜对，**善良阵营**获胜。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人一个是非问题，你会得知该问题的**答案**（*是 / 不是 / 我不知道*）。

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

永世少年
在你的首个夜晚，你和**恶魔**会得知一条相同的**任务**。
即使你**已死亡**，你在完成**任务**时**独自获胜**，在**邪恶阵营**完成**任务**（*或者你们同时完成*）时**中毒**。

糕点师
在你得知你**死亡**后的首个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是**善良的**，他**解除并免受醉酒**和**中毒**影响，反之本局游戏**恶魔**的能力可以额外生效一次。

精灵鹿
在首个夜晚，所有**爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看**精灵鹿**并且“是**外来者**”。他要么**醉酒**或**中毒**，要么会被当作**错误的阵营和角色**。[+1 镇民]

白莲花
在你的首个夜晚，除你及旅行者以外的一名**善良玩家**会得知一条额外信息。他需要“**疯狂**”地证明这条信息是正确的，不然他可能**被处决**。

邪恶阵营·爪牙

魅蝶女王
被**恶魔**使用其自身能力**杀死**的**外来者**改为变成**邪恶的那个恶魔**且那个**恶魔代替他死亡**，但每局游戏仅能成功转化一次。
[外来者 <2 时，+1 外来者]

妖神司
在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者角色**在场。然后你可以选择任意个不在场的**外来者角色**：你获得他们的能力。
[外来者 >2 时，-1 外来者]

环脑
如果小于等于六名玩家**存活**时*（旅行者不计算在内）***恶魔**在夜晚**死亡**，再最后进行一个白天。
在那个白天如果你没有**被处决**，**邪恶阵营**获胜。

蚀影
在首个夜晚，**恶魔**要选择一名**存活**的玩家：他**中毒**，只有当他处于**死亡状态**时那个**恶魔**才会**立即死亡**。你可以选择在**死亡**后保留你的能力。

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他**死亡**。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你**杀死**。

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段**秘密短语**。每次你在白天公开说出这段**短语**，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。

莱薇
每个白天，被你“**疯狂**”关注的玩家之一会在当晚**死亡**。
邪恶阵营的**常规胜利条件**从“**只剩两名玩家存活**”改为“**三名**”。

***未来的可能性：** 指某件事情基于它当前存在的时间点，在未来有概率发生（即使概率渺茫），即“在未来，XX”或“在未来，XX（做了）XX后，XX”*

***过去的既定现实：** 指某件事情基于它当前存在的时间点，在过去绝对发生过。即“在过去，XX”。*

***常规胜利条件：** 通常来说，善良阵营的获胜方式为“所有恶魔均死亡”，邪恶阵营的胜利方式为“场上只剩两名玩家存活（旅行者的数量不计算在内）”。如果双方同时满足则善良阵营获胜。而会修改常规胜利条件的能力同样以常规胜利条件看待，而不是特殊胜利条件。*

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

堕落世间

支持7-15人

剧本作者：洛甜蕾

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