慢性扼杀
A Job That Slowly Kills You

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：Panfex

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

赏金猎人
在你的首个夜晚，你会得知一名邪恶玩家。每当你得知的玩家死亡，你会在当晚得知另一名邪恶玩家。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

（相克规则：如果两个角色同时在场，且他们的[设置调整]都会使一名玩家转变为邪恶，改为只有半吸血鬼的[设置调整]能力生效。）

先锋
在你的首个夜晚，你得知每个角色类型的一个角色，其中一个是与你邻座玩家的角色，其余角色不在场。

占卜师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有恶魔。会有一名善良玩家始终被你的能力当作“恶魔”*（干扰项）*。

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]

君主
每个夜晚，你会得知两个角色，他们均在场或均不在场。
一名爪牙知道你是君主。

恶作剧者
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，如果他是爪牙：他的能力变为“每个夜晚，你要选择一名玩家：恶魔得知他的角色。”

漂泊者
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你要选择一名被提名过的玩家：你会得知他是否提名过邪恶玩家。

保皇派
如果君主在夜晚死亡，当晚及之后的每个夜晚，你会被唤醒并得知一名邪恶玩家。[+君主]

精神病学家
外来者可能会对善良阵营带来帮助，且一名外来者会醉酒。
[+1 外来者]

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。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

（相克规则：如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

食人族
你拥有上个死于处决的玩家的能力。如果该玩家属于邪恶阵营，你中毒直到下个善良玩家死于处决。

守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

善良阵营·外来者

卫兵
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家：如果他被处决，他的阵营落败，即使你已死亡。

船长
每局游戏限一次，在投票完成统计后，你可以公开宣布立刻执行处决。不因此原因死亡的恶魔在死亡前与一名爪牙交换角色，即使你已死亡。

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。

合并
合并们以为他们是某个相同的不在场的角色。
[-1~+1 外来者。所有外来者都是合并]

邪恶阵营·爪牙

半吸血鬼
每个夜晚 *，你会得知一名死亡角色：你可能被当作该角色直到下个黎明。[+1 外来者。离你最远的外来者是邪恶的]

毒癔魔
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以使所有镇民中毒并产生错误信息，直到下个黄昏。

寻谜者
你与一名善良玩家在首个夜晚得知一个问题。
每局游戏限一次，你可以公开回答它，如果答对：你的阵营获胜。

中尉
使用其自身能力选择恶魔的善良玩家中毒，且你会知道他们是谁。
一名善良玩家随后可能会得知你是谁。

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。

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]

（相克规则：互为克星的角色在同一时间里只能有其中一个角色在场。）

赫式斯塔
你与一名善良玩家得知你的具体能力是什么。
如果一名邪恶玩家死亡，你的能力变为“每个夜晚，你要选择一名玩家：他死亡。”

库克夸
每局游戏限一次，邪恶玩家可以公开猜测谁是船长：如果猜对且船长的限次技能未发动，邪恶阵营获胜。每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。[+1 外来者，一名外来者是船长]

（相克规则：在初始设置中被库克夸能力加入的船长不会被合并的[设置调整]移除。）

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

Blood on the Clocktower

A Job That Slowly Kills You

慢性拖延

支持7-15人

剧本作者：Panfex

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