Blood on the Clocktower

局外过客

支持5-6人

剧本作者：肥啵

[游戏玩法]

首个夜晚， 先由恶魔 *(疯子会在恶魔之前)* 秘密下酒， 至少 1 杯， 之后其余的每名玩家再秘密加量，每人至少 0.25 杯， 所有玩家下酒的总量向上取整 *(不够 1 杯按 1 杯算)* 构成底酒， 所有玩家在游戏过程中不允许讨论谁下了多少酒。

首个黎明， 说书人会公布底酒是多少杯。 *(角色能力中底酒用* 🍺 *代替， 已计入过的* 🍺 *变动不会因角色失去能力而增减)*。 游戏中的增减量均为底酒的倍数 (如 +🍺x0.5 表示增加底酒的 0.5 倍，而非 🍺 直接乘以 0.5 倍)。

游戏结束时， 说书人结算落败阵营的总量 *(底酒加增减量， 再向上取整)*， 之后落败阵营可以自行分配谁喝多少， 完成总量即可。

玩家数量	5	6
镇民	3	3
外来者	0	1
爪牙	1	1
恶魔	1	1

钟楼剧本博物馆
美术设计

一局不过岗

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：肥啵

支持5-6人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

无能事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家，如果该玩家在你存活时被处决，善良阵营 +x0.5。
如果你在首个白天被处决，善良阵营 +x1。

傻厨子
在你的首个夜晚，你会得知邻座的邪恶玩家有多少对。
如果你在首个白天被处决，善良阵营 +x1。

酒肉和尚
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家，他不会被恶魔杀死。
每成功让一名玩家免于死亡，善良阵营 -x1，邪恶阵营 +x0.5。

迷糊送葬者
每个夜晚 *，你可以让说书人向你展示白天被处决玩家的角色。
你每索要一次信息，善良阵营 +x0.25。

酒学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知最多两条信息，每喝一杯酒获得一条信息。
若你只索要一条信息，有可能是错误信息，若你索要两条信息，你会得到正确、错误信息各一条。

划拳大仙
每局游戏限一次，在白天，你可以向一名玩家发起挑战，选择你们擅长的方式进行（*划拳、石头剪子布、十五二十、骰子等均可*），三局两胜，每一局输家喝一杯，直至决出胜负，如果他最终挑战失败，他死亡并直接进入夜晚。
如果爪牙因此死亡，邪恶阵营 +x0.5，如果恶魔因此死亡，邪恶阵营 +x1.5。

糊涂镇长
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜，若你以这种方式获胜，邪恶阵营 +x1.25。

善良阵营·外来者

酒蒙子
你以为你是一个镇民，但其实你不是（*你初始默认为清醒状态*）。
在白天，任何玩家可以喝五杯，然后私下询问说书人自己是否是酒蒙子。
（*说书人可以对醉酒的玩家进行合理欺骗*）

酒疯子
你以为你是恶魔，但其实你不是。恶魔会知道你是酒疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。
如果你选择的玩家当晚被恶魔杀死，每个有一个玩家死亡，善良阵营 +x0.25。

酒徒
如果你在白天死亡，你的阵营落败，善良阵营 +x5。

邪恶阵营·爪牙

劝酒人
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天醉酒。
每有一名玩家的能力因你的能力而未正常生效，善良阵营 +x0.25。

酒鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家（*与上个夜晚不同*）：明天白天他不会死亡。
每成功让一名玩家免于死亡，善良阵营 +0.25。

邪恶阵营·恶魔

小酒鬼
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，一名爪牙会变成小酒鬼。
每有一名外来者死亡，善良阵营 +x1。游戏每进行一个白天，善良阵营 +x0.5。
如果善良阵营落败时，邪恶玩家全部存活，善良阵营 +x1。

传奇角色·说书人

口渴的上帝
如果说书人在游戏过程中出现失误，他要为落败阵营分担总量的一半惩罚。
如果游戏因说书人的失误而终止，他要独自享用底酒。

注意事项：游玩年龄≥18周岁

*代表
非首个夜晚

免责声明：请玩家根据自身情况酌情而定，
谨慎游玩，造成的不良后果由玩家自行承担。