Blood on the Clocktower

小镇惨案

支持7-15人

剧本作者：星火乐

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

灯火管制

剧本作者：星火乐

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

全球活动

[歇斯底里气体] 获取信息的玩家改为收到一段与信息相关的谜语。
[月食事件] 所有玩家需要闭眼投票，并进行秘密统计。
[太阳耀斑] 每个夜晚*，所有存活爪牙会被一同唤醒并分别选择一名玩家，他们死亡。
[暴风雪] 每天只能进行五分钟的公聊（除第一个白天），说书人可以驳回无意义的提名。
[魔法时刻] 所有死亡玩家复活，其中的善良玩家中毒。[仅能在死亡三名以上玩家时发动]

首个晚

其他晚

善良阵营·镇民

友军
在你的首个夜晚，你得知一名与你同阵营的玩家，如果他**存活**，且你在夜晚**死亡**，你**不会死亡**并会再次得知一名玩家。

士兵
在你的首个夜晚，你得知九个角色。
每当你得知的角色**死亡**，你会在夜晚被唤醒，并选择除你以外的一名玩家：**邪恶玩家的负面能力**对他**无效**。
如果你加入**邪恶**，改为他们中的非**恶魔**玩家**死亡**。

调酒师
在你的首个夜晚，你得知除你以外至多三名玩家，他们得知你是**调酒师**。每个夜晚 *，你要选择让他们获得由说书人决定的**正面 / 负面**效果直到下个黄昏，他们会得知自己获得了什么效果。
[如果没有调酒师在场，一名爪牙拥有调酒师的能力]

侦察兵
在你的首个夜晚，你得知一个在场的**爪牙**。每个夜晚 *，你得知有几名**邪恶玩家存活**。

标记者
每个夜晚，你得知与你上次选择**最有关联性**的玩家，随后你要选择一名玩家。

黑客
每个夜晚 *，你要选择一个**善良角色**，你得知他是谁。如果你选择的角色**不在场**，你得知**错误信息**并**死亡**。

离反者
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，如果他与你阵营不同并且不是**恶魔**，他**死亡**。

医生
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他今晚**不会死亡**；**不会加入邪恶阵营**。但如果这两个事情都**没有发生**，他直到黎明前随时可能**死亡**。

猎人
每个偶数夜晚，你要选择一名玩家，你得知他的角色与阵营，你**免疫爪牙的负面能力**。

科学家
每个夜晚 *，如果**死亡**的玩家数量大于或等于**存活**的玩家数量，你可以选择一名**死亡玩家**：如果他不是**外来者**，他**复活**。

侦探
在白天时，你可以公开选择一名玩家：如果他**死于夜晚**，你得知他的角色；否则，你得知与他邻座的玩家阵营是否相同。

教士
你提名的**镇民**将立刻拥有**念珠**。如果你提名了一名**邪恶玩家**，**恶魔**当晚可以选择一名玩家：他**死亡**。你拥有一枚**念珠**。

免疫者
如果你在白天**死亡**，直到下个黎明不会有人加入**邪恶阵营**。你在夜里**死亡**时，所有**邪恶玩家醉酒**直到下个黄昏，你拥有一枚**念珠**。

善良阵营·外来者

无辜者
你以为你是一个**镇民**，且拥有那个角色的能力。
如果你**被处决**，**你的阵营落败**。首个夜晚，一名**镇民**得知你是**无辜者**。第二个夜晚，他变为**无辜者**。

雪人
你拥有一个**伪装**。你可能被当作**邪恶阵营**，**爪牙角色**。
如果你**存活**，游戏**不会结束**。当小于等于四名玩家**存活**时，**你单独获胜**。你的阵营不会改变。

站队者
当你被其他玩家以自身能力选择时，你加入他的阵营，即使你**失去能力**。当你**被处决**时，一名与你相同阵营的玩家可能在夜晚**死亡**。

身份窃贼
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名**死亡玩家**：你与他交换角色且你加入他的阵营。你不会**被恶魔杀死**且**无法获胜**。当你**死于处决**时，你**保留能力**。

邪恶阵营·爪牙

告密者
每个夜晚，你要选择一名玩家。
当他参与三次提名时，当晚他加入**邪恶阵营**。[+1 外来者]

恶种
每个夜晚 *，你可以选择一名**死亡**玩家：他**复活**随后加入**邪恶阵营**。在你**死亡**时，所有因你**加入邪恶**的玩家**死亡**。
[-1 外来者]

死灵法师
如果**恶魔死于处决**，他**保留能力**且**游戏不会结束**。提名**恶魔**的玩家会在当晚**加入邪恶**。

巫师
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：如果被你选择的玩家是**善良**的：他**中毒**。在他**死亡**或在夜晚被除他以外的**善良玩家**选择时，他**解毒**，随后加入**邪恶**；随后你需要再次选择一名玩家。

邪恶阵营·恶魔

破坏者
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们**死亡**。**邪恶方**不会进行互认。[初始无外来者在场，+ 或 - 任意数量爪牙]

背叛者
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
说书人会给予你一份在场角色名单。
每局游戏限一次，你可以向说书人出示你标记的**魔典**。
如果你**标对了**，会发生一些**好的事情**。

绝命毒师
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们**中毒**。如果你选择了自己，所有**中毒**或**醉酒**的玩家**死亡**。你**不会中毒**或**醉酒**。

EM 星人
每个夜晚，你要选择一个未选择过的*全球活动*，所有玩家立刻得知该*全球活动*被发动。
如果所有的*全球活动*均被发动过，**邪恶阵营在**下个黄昏结束时**获胜**。

传奇角色·说书人

雪地冤魂
死亡玩家可以使用遗言票提名。
如果一项提名中仅有非**善良玩家**投票，此次投票会**失效**。
半数玩家为**邪恶阵营**时（*向下取整*），不会有玩家因**爪牙**加入**邪恶**。
“**疯狂**”的想要改变阵营的玩家，可能不会改变阵营。

念珠
每人只能拥有一枚，**死亡**后**失去**。
如果该玩家加入**邪恶**，改为此次阵营转变**不生效**并**失去念珠**，
如果有**念珠**被消耗了，所有玩家会在黎明时得知此事。
玩家不会得知自己是否拥有**念珠**。

*代表
非首个夜晚