Blood on the Clocktower

# 钟楼魔法

支持7-15人

剧本作者：遥

| 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

# 剑与魔法

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：遥

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 善良阵营·镇民

### 勇者
你不会被改变角色和阵营，即使你**醉酒**，**中毒**或**已经死亡**。
[勇者必定在场]

### 看板娘
在你的首个夜晚，你得知两名玩家：其中一名玩家是**勇者**，另一名玩家是**非镇民角色**。[+1 外来者]

### 秘术师
在你的首个夜晚，你会得知一个**在场**角色与一个**不在场**角色。
在第二个白天，你可以在私下找说书人进行猜测，若你猜中其中的**不在场**角色，你获得其能力。

### 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)*。

### 牧师
每个夜晚，你要选择除你与旅行者外的两名玩家：你会得知他们皆不属于哪种角色类型。

### 卖花女孩
每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**恶魔**投过票。

### 女裁缝
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（*除你以外*）的两名玩家：你会得知他们是否为**同一阵营**。

### 威卡教徒
每个夜晚*，你要选择一名**存活**玩家（*旅行者除外*）：你会得知今天白天**被处决**的玩家是否与他是同一角色类型。

### 元素使
每场游戏限一次，**存活**玩家数量小于等于五人时（*旅行者不包括在内*），你可以公开选择一名玩家：他**被处决**。

### 药剂师
当首次有**邪恶玩家被处决**，你会在当晚获得一瓶非常强大的**魔法药水**（*由说书人设计的一次性能力*）。

### 大主教
你不会因**处决**而**死亡**。**邪恶阵营无法获胜**。

### 圣骑士
与你距离最远的两位**善良玩家不会死亡**。（*只有一名善良玩家最远时由说书人从距离次之的善良玩家中选择一位*）

### 狂战士
如果你在夜晚**死亡**，你会被唤醒并得知一名在场的**爪牙角色**，随后你要选择是否让他**死亡**。

## 善良阵营·外来者

### 大小姐
你首次**即将死亡**时，可能会有两名**存活**玩家代替你**死亡**。

### 穿越者
在你的首个夜晚，你会得知一个**任务**与一个**后果**。如果你没有完成**任务**，**后果**就会发生，即使你**醉酒**、**中毒**或**已经死亡**。

### 活祭少女
如果没有**存活玩家被处决**，**恶魔**在当晚可以查看**魔典**，即使你**已死亡**。

### 异教徒
如果你是正派教徒，当你**死亡**时，一名与你邻近的**善良角色**开始**醉酒**。
如果你是邪教徒，在你**存活**时，一名与你邻近的**善良角色**始终**醉酒**。
当你**死亡**时，你会在今晚得知你是什么教徒。

## 邪恶阵营·爪牙

### 黑魔法师
被你首次提名的玩家会在当晚**死亡**。
你可能会被当作**善良阵营**，**镇民角色**或**外来者角色**。

### 雇佣兵
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：你得知他的角色，如果他是**镇民**，他**中毒**。
每当被你选择的玩家**死亡**，你要在当晚选择一名新的玩家。

### 史莱姆
当你首次被提名时，一名与你邻近的**善良玩家**会在当晚转变为**邪恶的史莱姆**，即使你**已死亡**。但每局游戏仅能成功转化一次。

### 宝箱怪
当首次有**爪牙死亡**时：他**不会死亡**，在当晚可能会有一名**善良玩家死亡**。

## 邪恶阵营·恶魔

### 魔王
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**；每局游戏限一次，你可以改为选择两名玩家：他们**死亡**。
你**死亡**后依然保留能力，如果**勇者存活**，**善良阵营**无法获胜。

### 双头龙
每个奇数夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。
每个偶数夜晚，你要选择两名相邻的玩家：他们**死亡**。

### 不可名状之物
每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。
有等同于原本初始**爪牙**数量的**善良玩家**始终被当作**邪恶阵营**的**爪牙**或**恶魔角色**。如果其为2或以上，在你**首次死亡**时，你**不会死亡**。[无爪牙在场，外来者数量任意]

### 阴影之刃
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
当你首次**杀死**一名**外来者**，有一名**善良玩家**也会**死亡**，即使因为任何原因他**不会死亡**。[+1 外来者]

**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