Blood on the Clocktower

# Shadowed Intentions
# 幽隐图谋

支持7-15人

剧本作者：Hystrex

| 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 |

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟楼剧本博物馆
美术设计

# 幽隐图谋
Shadowed Intentions

剧本作者：Hystrex

支持7-15人

## 善良阵营·镇民

### 逻辑学家 Logician
在你的首个夜晚，你会得知三个**镇民角色**和一个**爪牙角色**，其中有且只有两个角色在场。

### 风向标 Wind Vane
在你的首个夜晚，你要选择两名玩家：当其中一名玩家**死亡**时，你会得知距离最近的**恶魔玩家**位于他的*（顺时针 / 逆时针）*方向，若**恶魔**的位置与他距离相等，你得知的信息由说书人决定，随后你要再选择一名玩家。

### 验尸官 Coroner
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家：如果他**死亡**，在当晚，你会得知离他最近的**存活**的**邪恶角色**。

### 女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。

### 囤积者 Hoarder
每个夜晚，你要选择除你以外的两名玩家。
每局游戏限一次 *，你可以得知你选择过的玩家共有几种角色类型，之后你**不再因自身能力被唤醒**。

### 传谕者 Prophesier
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他当晚**死亡** *（即使你选择了你自己）*，你会得知一个在场的角色。

### 抑制者 Restrainer
每个夜晚 *，你要选择一名**死亡**的玩家：当你选择第二名**镇民玩家**时，**恶魔**当晚的**攻击**会**失效**。

### 先知 Diviner
每个白天，你可以私下询问说书人以得知一条信息：你得知的信息都是**正确**的或都是**错误**的。

### 侦察兵 Scout
每个白天，你可以公开选择一名玩家：如果你首次以这种方式选中了**爪牙**，当晚一名**善良玩家**会知道此事。

### 寻血猎犬 Bloodhound
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以得知有多少名**死亡**玩家与**邪恶玩家**邻座。

### 通灵师 Clairvoyant
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人一个问题，你会得知该问题的多个答案，**至少**有一个答案是**正确**的。

### 钟摆 Pendulum
如果与你邻近的一名**存活玩家**在夜晚**死亡**，你会得知与你邻近的另一名**存活玩家**的阵营。

### 吹哨人 Whistleblower
如果你在夜晚**死亡**，你会被唤醒，然后你要选择除你以外的三名玩家：你会得知你选中了哪些**邪恶角色** *（或者你会得知没有）*。

## 善良阵营·外来者

### 呆瓜
当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家：如果他是**邪恶**的，你的**阵营落败**。

### 侍酒师 Sommelier
与你邻近的两名**镇民**之一**醉酒**。当你**死于处决**，你保留能力且说书人可以改为让另一名**镇民玩家醉酒**。

### 幻象 Phantom
当你**死亡**时，**恶魔**可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**直到下个黄昏。

### 船夫 Boatman
如果你**已死亡**且 *（除旅行者外）*只有三名玩家**存活**，提名**非恶魔**的**善良玩家死亡**。

## 邪恶阵营·爪牙

### 腐化者 Corruptor
有两名**善良玩家**可能会被当作**邪恶的恶魔**。
在你的首个夜晚，他们会被唤醒得知此事，且你知道他们是谁。
如果**恶魔**首次在夜晚**死亡**，你要选择他们之一变成**邪恶的恶魔**。

### 追踪者 Seeker
一名**善良玩家**得知你在两名玩家之中。
每个白天限一次，你可以公开猜测一名**死亡玩家**得知了你在场，如果**猜对**，**邪恶阵营获胜**。如果你**存活**，**善良阵营无法获胜**。

### 回声使 Echomancer
每个夜晚，你要选择两名玩家 *（包括至少一名善良玩家）*：明天第一名玩家要“**疯狂**”地证明第二名玩家的言论是**正确**的，不然他们可能**被处决**。

### 织命者 Fateweaver
每个夜晚，你会得知**恶魔**不应该选择的一名玩家或一个角色。
最后一个白天，获得最低票数的被提名的玩家会**被处决**，即使你**已死亡**。

## 邪恶阵营·恶魔

### 亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

### 癔客 Xenotoxin
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
当首名**外来者死亡**时，当晚，你要选择一个**镇民角色**：他**中毒**，即使你**已死亡**。[+1 外来者]

### 髓漩 Necrowhirl
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
顺时针方向上与你邻近的一名**存活的镇民中毒**：你知道他是谁。

### 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**。

**疯狂**
当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

**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

首个夜晚

其他夜晚