心之科学

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：梁介

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。

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*)。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

数学家
每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力因为其他角色的能力而未正常生效(*从上个黎明到你被唤醒时*)。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

教授
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：
如果他是镇民，你会将他起死回生(*复活*)。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

巡山人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名存活的玩家：如果你选中了落难少女，她会变成一个不在场的镇民角色。
[+ 落难少女]

神经学家
每个白天，你可以私下询问说书人一个与认知有关的是非问题，你会得知该问题的答案。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

贞洁者
当你首次被提名时，如果提名你的玩家是镇民，他立刻被处决。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

善良阵营·外来者

落难少女
所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

酒鬼
你不知道你是酒鬼。你以为你是一个镇民角色，但其实你不是。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

洗脑师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个善良角色。他明天白天和夜晚需要“疯狂”地证明自己是这个角色，不然他可能被处决。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。
你和他都知道他获得了什么能力。

(相克规则： 如果恶魔拥有酒鬼的能力，改为由科学怪人选择一名玩家：如果他是镇民，他醉酒。)

街头风琴手
所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。
每个夜晚，你要选择自己是否醉酒，直到你下次选择。

提线木偶
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。
恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

(相克规则： 如果提线木偶抽到了巡山人，也会增加落难少女。)

(相克规则： 提线木偶不会得知落难少女在场。)

(相克规则： 如果卡扎力选择创造提线木偶，他只能选择将自己的邻座玩家变成提线木偶。)

邪恶阵营·恶魔

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

(相克规则： 如果卡扎力将落难少女变成了爪牙，并且巡山人在场，一名善良的玩家会变成落难少女。)

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

传奇角色·说书人

心理医生
每个夜晚，说书人在黎明时消失行踪，最先发现说书人的玩家会得知对立阵营的一个不在场角色。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

中文

支持7-15人

剧本作者：梁介

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