哈寂蜜

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：蓝铃兰

支持7-15人

善良阵营·镇民

炼金术士
你拥有一个**爪牙角色**的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。
*（**相克规则：** 如果炼金术士拥有科学怪人的能力，炼金术士不会得知恶魔因此获得了哪个角色的能力。）*

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

筑梦师
每个夜晚，你要选择（*除你及旅行者以外的*）一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了**爪牙**，他会得知被**传教士**选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]

将军
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
（*善良 / 邪恶 / 均势*）

半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名**存活**的玩家：如果他是**善良**的，他**死亡**，并且当晚**恶魔**不会造成**死亡**。
会有一名**善良玩家**始终被当作**邪恶阵营**。

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**。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（*是 / 不是 / 我不知道*）。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你**死亡**，当晚他们会互相认识。

茶艺师
如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。

弄臣
当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。

镇长
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。
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**。

善良阵营·外来者

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。

疯子
你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。
恶魔知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

圣徒
如果你**死于处决**，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**。

邪恶阵营·爪牙

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（*与上个夜晚不同*）：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

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：** 恶魔无法拥有酒鬼 / 政客的能力。）*
*（**相克规则：** 如果村夫在场数量不足 3 人，科学怪人可以让恶魔拥有村夫的能力。）*

赶尸人
与你邻近的两名镇民玩家会在其首次**死亡**时被当作仍然**存活**。
[-1 外来者]

麻脸巫婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。
*（**相克规则：** 被麻脸巫婆创造的邪恶政客无法因为自身能力转变为善良阵营。）*
*（**相克规则：** 如果村夫在场数量不足 3 人，麻脸巫婆可以创造新的村夫。如果她这么做，村夫的醉酒效果可能会更换目标。）*

邪恶阵营·恶魔

哈迪寂亚
每个夜晚 *，你可以选择三名玩家（*所有玩家都会得知你选了谁*）：他们分别秘密决定自己的生死，然后如果他们都**存活**则都**死亡**。

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。

首夜
个晚

其夜
他晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

钟楼惊变

支持7-15人

剧本作者：蓝铃兰

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