Blood on the Clocktower

暗流涌动

支持7-15人

“白色情人节”博物馆推荐剧本

剧本作者：弦舞

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

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

踏月赴卿约

“白色情人节”博物馆推荐剧本　　剧本作者：弦舞　　支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。

骏马使者
在你的首个夜晚，你会得知一名**善良玩家**。如果你**存活**，他**不会受到邪恶玩家负面能力影响**，当你**死亡**时，他**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。

牧师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们均不属于哪种角色类型。

剑客
每个夜晚，你要选择一名玩家。如果你选中了**爪牙**，**落难少女**会得知你选择的哪名玩家是**爪牙**。[+落难少女]

芙蕾雅
每个夜晚，你会得知一个不在场的角色。

巡察
每个夜晚*，你要选择两个**善良角色**（*与上个夜晚不同*）：如果他们都**存活**，他们当晚**不会死亡**。

政治家
每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**邪恶玩家**被提名。

见证人
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以得知有多少名**邪恶玩家**在白天时曾拜访过说书人。

月光舞者
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择除你以外的三名**存活**玩家，如果他们阵营不同且阵营唯一的玩家不是**恶魔**：阵营唯一的玩家和你**死亡**，并且**不会有其他玩家死亡**。

小说家
每个白天，你可以邀请一名玩家（*与之前不同*）与你分别私下询问说书人：他可以问一个是非问题，随后你会得知一个**答案相同**的是非问题。

公主
在你的首个白天，如果你提名并**处决**了一名玩家，当晚**恶魔**不会造成死亡。

殉教少女
如果**爪牙死于处决**，当晚你会**死亡**，随后**所有邪恶角色醉酒**直到明天黄昏。

善良阵营·外来者

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**。

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。

梦游者
你以为你是一个**镇民角色**，但在相同情况下，你的能力却与其**有所不同**。有一名**善良玩家**知道你在场。

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**。

*（**相克规则**：当恶魔攻击大小姐时，大小姐的替死能力可能会导致骏马使者保护的玩家死亡，且骏马使者不会死亡。）*

邪恶阵营·爪牙

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。

灰姑娘
在你的首个夜晚，你会得知5个在场角色。
每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他是你得知的哪个角色，如果你首次猜测正确，他**死亡**。

巴甫洛夫的马
每有一名**邪恶玩家死亡**，**镇民**产生的信息对错翻转一次。

两生花
在你的首个夜晚，一名**善良玩家**加入**邪恶阵营**，你们互相知道对方是谁。他**中毒**，即使你**已死亡**。

邪恶阵营·恶魔

涡流
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营获胜**。

诡美人
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
当你**死于处决**，如果你与**存活外来者**之间没有**存活善良玩家**（*最后一天除外*），他会变成**邪恶的诡美人**，但每局游戏仅能**成功**转化一次。[+1外来者]

莉莉丝
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果被你杀死的玩家均与你某个**特征**不同，他们转变为**邪恶**并不再能在这局游戏中投票。所有人都知道这个**特征**是什么。

针刺蔷薇
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
始终会有一名玩家**中毒**且你知道是谁。如果他被**善良玩家**提名或他提名了**善良玩家**，改为提名了他或被他提名的那名玩家**中毒**。

奇遇角色

白马王子的邀约
游戏初始设置邪恶玩家的总数最多能比初始设置多一名。
每个白天限一次，一名**存活**玩家可以公开邀请另一名**存活**玩家一同拜访说书人（*与之前不同*），
说书人会给他们一个需共同完成的任务：直到当天黄昏，
如果两名玩家阵营相同且完成了该任务，当晚他们中的其中一名玩家会获得一条**正确**信息；
如果两名玩家阵营不同且完成了该任务，当晚他们中的善良玩家会获得一条**错误**信息；
如果该任务没有完成，则不会获得任何信息。

*代表
非首个夜晚