观冥鉴

I see Dead People

剧本作者：Ascraywizard

染钟楼谜团剧本世界杯2025·16强

死不瞑目

死亡时，说书人不会公布。
死亡玩家可以提名(*非活尸,不会持续获得信息*)。
中毒玩家不会被唤醒。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

士兵
恶魔的负面能力对你无效。

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

报丧女妖
如果**恶魔杀死了你**，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

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*)。

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。

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**。

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。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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**。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒三天三夜**。

和平主义者
被处决的**善良玩家**可能**不会死亡**。

善良阵营·外来者

畸形秀演员
如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**，你可能被**处决**。

陌客
你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你**已死亡**。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

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。

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**。

男爵
会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]

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**。

主谋
如果**恶魔**因为**死于处决**而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家**被处决**，他的**阵营落败**。

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。

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]

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

I see Dead People

观鬼者

支持7-15人

染钟楼谜团剧本世界杯2025·16强

剧本作者：Ascraywizard

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

流莺
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时死亡。

替罪羊
如果你的阵营的一名玩家被处决，你可能会代替他被处决。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者