只若初见

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：海雾和他最棒的玩家们

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙角色**：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有**爪牙**在场）

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**。

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)*。

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

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。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他无效。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

女裁缝
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（*除你以外*）的两名玩家：你会得知他们是否为**同一阵营**。

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**。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营**获胜的建议**。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是**爪牙**，谁是**恶魔**的猜测。
如果你猜对，**善良阵营**获胜。

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**。

农夫
当你在**夜晚死亡**时，一名**存活的善良玩家**会变成**农夫**。

善良阵营·外来者

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**。

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**。

解谜大师
一名玩家**醉酒**，即使你已**死亡**。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家，如果猜对了，你会得知谁是**恶魔**，但如果猜错了，你会得知**错误**的“谁是恶魔”信息。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已**醉酒**或**中毒**，但你不知道你转变后的阵营。

（相克规则：如果陌客被食人魔当作邪恶阵营，食人魔会得知自己转变为邪恶。）

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**。

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**。

限
在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家中毒直到下个黄昏**。[外来者数量任意]

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]

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**被处决**，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会**死亡**。

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**。

痢蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：他**中毒**，只有他处于**死亡状态**时你才会立即**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。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

实习新人

支持7-15人

剧本作者：海雾和他最棒的玩家们

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