鉴往知来

2024年发布实验性角色合辑体验剧本

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：钟楼剧本博物馆

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

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。

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。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。

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]

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家（*与上个夜晚不同*）：如果你选中了恶魔，他会得知你是驱魔人，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

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。

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。

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。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是守夜人。

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。

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。

善良阵营·外来者

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。

狂热者
如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

魔像
每局游戏你只能发起提名一次。
当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是恶魔，他死亡。

邪恶阵营·爪牙

限
在等同初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。
[任意数量外来者]

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。

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。

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。）

（*相克规则：* 恶魔无法拥有食人魔的能力。）

召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

（*相克规则：* 如果召唤师因为侍臣的能力在第三个夜晚醉酒，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来决定哪名玩家发生转变。）

邪恶阵营·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]

堤丰之首
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[邪恶玩家全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

（*相克规则：* 如果召唤师创造了堤丰之首，则堤丰之首必须与一名爪牙相邻，且堤丰之首另一侧的玩家变成一个不在场的邪恶爪牙。）

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后死亡。

（*相克规则：* 如果驱魔人选中了牙嚼巴卜，那么牙嚼巴卜的能力在当晚无法造成死亡。）

旅行者

侏儒
所有玩家得知一名与你阵营相同的玩家。
你可以杀死提名他的玩家。

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中邪恶玩家的总数最多能比初始设置多一名。

摆渡人
在游戏的最后一天，所有已死亡玩家会重新获得投票标记。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

2024

血色将来

支持7-15人

2024年发布实验性角色合辑体验剧本

剧本作者：钟楼剧本博物馆

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