Blood on the Clocktower

Emotions 人之常情

支持5-6人

剧本作者：Moll

玩家数量	5	6
镇民	3	3
外来者	0	1
爪牙	1	1
恶魔	1	1

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟楼剧本博物馆
美术设计

人之常情 Emotions

V 3.2.0

剧本作者：Moll

螺旋

邪恶的旅行者不认识恶魔，不会在夜晚死亡。

支持5-6人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

恐惧 Fear
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家：他**醉酒并得知错误信息**。

内疚 Guilt
每个夜晚，你要选择一个**邪恶角色**：你会得知该角色是否在场。

焦虑 Anxiety
每个夜晚，你会得知一个角色类型：与**恶魔**邻座的**存活玩家**均不是这个角色类型 *(除旅行者以外)*。

愤怒 Anger
每个夜晚，你会得知一名玩家和他的阵营。
直到下个黄昏，他们可能会以为自己被某个角色因其自身能力影响。

伤心 Sadness
每个夜晚 *，你会得知有哪些玩家**死亡**，你要在其中选择一名玩家：你会得知他的角色。

悲痛 Grief
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时**被处决**的玩家邻近的玩家 *(除旅行者外)* 是否有**爪牙**或**恶魔**。
1）**爪牙**；2）**恶魔**；3）两者都有。

善良阵营·外来者

失望 Disappointment
与你邻近的玩家可能会被唤醒并以为他们被其他角色因其自身能力选择。
如果邻近的玩家将要得知他们被其他角色因其自身能力选择，改为不得知。

无聊 Boredom
与你邻近的玩家可能会以为他们被其他角色因其自身能力影响或未被影响。

邪恶阵营·爪牙

幸福 Happiness
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他会得知被**幸福**选中，且他只能与你一同获胜。

振奋 Excitement
每个夜晚，你要选择一名玩家：他会得知被**振奋**选中，且他**中毒直到下个黄昏**，如果他在下个白天**被处决**，他的**阵营落败**。

感恩 Gratitude
每局游戏限一次，你可以在白天时公开猜测所有玩家的角色，如果**猜对**，你的**阵营获胜**。[+1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

爱 Love
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在**下个夜晚死亡**。
如果你选中了**爪牙**，改为你会得知他的角色。

希望 Hope
每个夜晚，你能查看**魔典**。每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
所有**爪牙的负面能力**对你无效，且他们转变为**善良阵营**，但不会得知此事。[+1 爪牙 ,- 任意数量外来者]

信念 Faith
你以为你是一个相同且不在场的角色，但其实你不是
每个夜晚 *，可能会有一名玩家**死亡**。
如果仅剩三名玩家**存活**时有**信念被处决**，**善良阵营获胜**。[所有爪牙都是信念]

旅行者

抑郁 Depression
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：他得知你的阵营。
如果你**被流放**，你转变为对立阵营。[无初始信息]

*代表
非首个夜晚