乌木发电站

超疯狂脑科实验室

该剧本中“洗脑师”的能力中的“善良角色”调整为“非恶魔角色”。*(洗脑师与哥布林的相克规则就不在额外注释)*

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：夜雀

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

炼金术士
你拥有一个不在场的**爪牙角色**的能力。

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**外来者**角色：这两名玩家之一是该角色（或者你会得知没有**外来者**在场）。

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。

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）**。

国王
每个夜晚，如果**死亡**的玩家数量大于或等于**存活**的玩家数量，你会得知一个**存活**的角色。**恶魔**知道你是**国王**。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了**国王**，你会得知哪名玩家是**恶魔**。[+ 国王]

食人族
你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

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**。

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。

巡山人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民角色**。[+ 落难少女]

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

善良阵营·外来者

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

疯子
你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。
恶魔知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

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。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营并获胜**，即使你**已死亡**。

邪恶阵营·爪牙

洗脑师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个**善良角色**。他明天白天和夜晚需要“**疯狂**”地证明自己是这个角色，不然他可能**被处决**。

炸弹人
如果你**被处决**，除三名玩家以外的其他所有玩家**均会死亡**。
一分钟之后，被最多玩家手指指着的玩家**死亡**。

哥布林
如果你在被提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天**被处决**，你的阵营获胜。

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个**关键词**。首个说出该**关键词**的**善良玩家**会在当晚转变为**邪恶阵营**。

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**。

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康** *(不再中毒)*。

诺·达鳄
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民**中毒。

军团
每个夜晚*，可能有一名玩家**死亡**。
如果一项提名只有**邪恶玩家**投票，投票无效。你也会被当作是**爪牙**。[半数以上玩家为军团]

疯狂
当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

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

狼术先电子书

支持7-15人

剧本作者：夜雀

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