Blood on the Clocktower

1895年，鸦木布拉夫小镇上曾经创造出机械哨兵的大发明家机械大师突然人间蒸发，不知所踪，但是世界却在他的发明影响下飞速发展，直到1905年，一场诡异的钟楼谋杀案再次打乱了镇民平静的生活，而此时他们尚不知晓，自己即将面临足以改变全人类未来的一场恐怖阴谋……

探案大赛

剧本作者：Sui　　美术设计：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

示威者
在夜晚时*，与你阵营不同的玩家使用其自身能力进行选择时，可能会改为选择你。

光明祭典
每个夜晚*，你要选择一名玩家（与上个夜晚不同）：他今晚不会中毒或醉酒。

话痨机器人
每个夜晚，你要选择一名玩家：他可能会被当作爪牙角色。你要在下个白天全程跟随他并可以偷听他的所有私聊内容。

终结者 T800
当你得知你死亡时，你可以公开声明“我会回来的！”，然后你会在下个提名阶段开始时复活。但每局游戏仅能成功复活一次。

机器猫
每个白天，你会随机生产一个神奇道具。如果你是邪恶的，你可以选择今天的神奇道具。

如果电话亭
今天夜晚某些玩家可能会获得一 个不在场角色的能力，直到下一 个黎明。

时光机
所有已死亡玩家会重新获得投票 标记。

竹蜻蜓
今天公聊时间延长 3 分钟，提名 处决次数限定为 3 次。

任意门
所有玩家随机交换一次座位。

缩小灯
所有玩家失去能力，直到有玩家 被处决。

机器猫的神奇道具

惊天大案 V1.1.3

剧本作者：Sui
美术设计：钟楼剧本博物馆

破晓之时

所有在破晓前得知信息的角色，在此行动顺位得知。

[破晓前得知信息的角色包括]
司机、环卫工、警察局长、法医、糊涂侦探
心理学家、几何大师、调查记者

钟楼剧本博物馆
美术设计

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

机长
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的外来者角色（*或者你会得知没有外来者在场*）。每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名存活玩家：如果你选中了外来者，他失去能力。

心理学家
在你的首个夜晚，你要选择四个除你以外的角色（*每个角色类型各一个*）。每个夜晚，你要选择一名玩家：破晓时，你会得知他是否为你选择的角色之一。

辩护律师
在你的首个夜晚，你要选择（*除你以外*）的一名玩家：如果他健康清醒且存活，你可以在白天时私下询问说书人并得知一条正确信息。如果他中毒、醉酒或死亡，你可能会得知错误信息。

司机
每个夜晚，你要选择一名（*除你以外*）的玩家：破晓时你会得知他是否为镇民。如果你得知了“否”，你失去能力。

环卫工
每个夜晚，你要选择一名（*除你以外*）的玩家：破晓时你会得知他是否为爪牙。如果你得知了“是”，你失去能力。

警察局长
每个夜晚，你要选择（*除你以外*）的两名存活玩家：破晓时，你会得知他们之中的存活玩家是否均属于邪恶阵营。

法医
每个夜晚 *，你要选择一名死亡玩家：破晓时，你会得知他是否曾经中毒、醉酒或“能力目标或结果被改变”。你的能力目标一定不会改变。

机械哨兵
每个夜晚 *，你可以选择一名之前未选择过的玩家：如果该玩家已死亡且是镇民，你获得他的能力直到你下次选择，否则你醉酒直到下次选择。

调查记者
每个夜晚 *，你要选择（*除你以外*）的一名存活玩家：破晓时，你会得知与他邻近的两名存活玩家中不存在哪两种角色类型。

糊涂侦探
每个白天，你可以公开选择一名存活的玩家。如果被你选择过的玩家是镇民且在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：破晓时，你会得知他的角色类型。

几何学家
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择座位形成“等腰三角形”或“直角三角形”的三名玩家：破晓时，你会得知他们之中有几名邪恶玩家。[仅限线上游戏]

狙击手
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：下个夜晚，如果他不是镇民角色，他死亡且当晚不会有其他玩家死亡。

天选之子
你不会死亡。每个夜晚 *，如果你即将醉酒或中毒，改为你失去能力并死亡。[+1 外来者]

作曲家
如果你在夜晚死亡，下个夜晚所有玩家不会死亡。

善良阵营·外来者

小丑
在第三个白天开始时，你立刻被处决。

调酒师
每个夜晚，如果有善良玩家首次使用其自身能力选择了你，会有一名善良玩家醉酒直到下个黄昏，即使你已死亡。

潜伏者
你在你的第四个夜晚转变为邪恶阵营。

精神病人
如果今天白天没有除精神病人以外的存活玩家“疯狂”地证明自己是精神病人，在夜晚时 *，可能会有一名镇民变成精神病人。如果所有存活的善良玩家都是精神病人，邪恶阵营获胜。

邪恶阵营·爪牙

催眠医师
每个夜晚，每当你或与你邻近的存活玩家被其他玩家使用其自身能力选择时，你会得知做出选择的角色。你可以选择其中一个角色，其能力产生错误结果。

制毒大枭
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他中毒。当你或他其中之一首次死亡时，下个夜晚你可以再次使用这个能力。你的中毒持续生效，即使你已死亡。

无相幽团
你可能会被当作善良阵营、恶魔角色、镇民角色或外来者角色。如果大于等于五名玩家存活时（*旅行者不计算在内*）恶魔死亡，你变成那个恶魔，所有人会得知这一信息。

机械大师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个角色（*与上个夜晚的玩家不同*）：他被当作那个角色及相应阵营直到下个黄昏。

邪恶阵营·恶魔

空间大盗
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。所有镇民能力在夜晚选择的目标将改为选择目标（*顺时针方向*）的下个玩家。

邪恶祭典
如果所有存活玩家都是邪恶阵营或只有两名存活玩家，邪恶阵营落败。每个夜晚 *，你要选择一名存活玩家（*不能选择初始爪牙玩家，在他们死亡前你不能选择自己*）：他中毒，随后死亡。如果没有存活的爪牙且你选择了自己，你的阵营获胜。

时间旅人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。如果你死亡且因此导致游戏结束时，所有玩家的状态回到上个黄昏，然后你可以与一名玩家交换角色，所有镇民中毒直到下个黄昏，下个白天直接开始提名阶段。但每局游戏仅能成功时空回溯一次。

机械大军
每个夜晚 *，所有机械大军同时醒来并要一起选择一名玩家：他死亡。[所有爪牙都是机械大军]

*代表
非首个夜晚