Even Madder Science

疯狂科研

“科学怪人”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Foxx

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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*）

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。

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。

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了爪牙，他会得知被传教士选中。所有被你选中的爪牙失去能力。

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。

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。

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚不会死亡，但其中一人会醉酒到下个黄昏。

卖花女孩
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有恶魔投过票。

教授
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：如果他是镇民，你会将他起死回生（*复活*）。

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。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

炼金术士
你拥有一个不在场的爪牙角色的能力。

和平主义者
被处决的善良玩家可能不会死亡。

善良阵营·外来者

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

修补匠
你随时可能死亡。

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

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：如果炼金术士拥有科学怪人的能力，炼金术士不会得知恶魔因此获得了哪个角色的能力。）

（相克规则：如果恶魔拥有莽夫的能力，他无法因为该能力转变为善良阵营。）

红唇女郎
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。

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 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。

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。

沙巴洛斯
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们死亡。你上个夜晚选择过且当前死亡的玩家之一可能会被你反刍。

可能
某件事情“可能”发生，代表由说书人来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

Even Madder Science

疯狂科研

支持7-15人

“科学怪人”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Foxx

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

学徒
在你的首个夜晚，如果你是**善良的**，你会获得一个**镇民角色**的能力；如果你是**邪恶的**，你会获得一个**爪牙角色**的能力。

主教
只有说书人可以发起提名。每个白天说书人至少要提名一名你对立阵营的玩家。

法官
每局游戏限一次，如果其他玩家发起了提名，你可以选择让本次提名直接执行**处决**或让投票无效。

集骨者
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名**死亡**的玩家：他重新获得能力直到下个黄昏。

乞丐
你只能使用投票标记才能投票。死亡的玩家可以将他的投票标记给你，如果他这么做，你会得知他的阵营。
你不会**中毒**和**醉酒**。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆 美术设计