虎棒出笼

灵感来源：心理博弈　　剧本作者：际尘

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

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。

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。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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。

巡察
每个夜晚 *，你要选择除你以外的两个善良角色（*与上个夜晚不同*）：如果他们都存活，他们当晚不会死亡。

（相克规则：如果利维坦在场，被巡查选择的两个善良角色都存活，他们都免疫所有邪恶阵营的负面效果，直到下个黄昏。）

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。

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。

歌伶
每局游戏限一次，在白天时，你可以提议所有玩家观看你的演出，并从同意参加的玩家中选择你的观众。
如果恶魔成为了观众，你会在当晚死亡。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。
在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。

（相克规则：如果杂耍艺人在自己的首个白天猜测后在当天死于处决，当晚食人族会替杂耍艺人得知对应的信息。）

变脸师
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个善良角色（*与之前不同*），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

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。

镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

（相克规则：如果利维坦在场，镇长存活且第五天没有处决发生，则善良阵营获胜。）

悟道者
你以为你是一个外来者，但你实际上不是。如果有邪恶玩家的能力选择或影响了你，你会立即变成一个不在场的镇民角色。

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。

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

证人
会有一名玩家知道证人在场。
如果他被提名并处决，他的阵营落败，即使你已死亡。
他可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色。

酒保
与你邻近的善良玩家（*旅行者除外*）之一醉酒，即使你死于处决。

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。

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。

伪证天才
每个夜晚，你要选择一个角色：可能有玩家被欺骗得知该角色的能力触发了。

麻脸巫婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔，当晚的死亡由说书人决定。

（相克规则：被麻脸巫婆创造的邪恶莽夫无法因为自身能力转变为善良阵营。）

徊影
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他会得知自己被缠扰。
如果所有存活的善良玩家都被缠扰，邪恶阵营获胜。

（相克规则：如果利维坦在场，被徊影选择的玩家中毒，直到你的下次选择。）

邪恶阵营·恶魔

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]

饕餮
每个夜晚 *，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们死亡。
[+1 外来者]

利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。
所有玩家都知道利维坦在场。在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

（相克规则：在第五个白天之后，麻脸巫婆无法创造利维坦。）

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。

*代表
非首个夜晚

	定位	克制角色	被克制角色	被干扰角色	备注
贵族	一次性信息位	/	/	半兽人、证人、酒保	
传教士	特殊功能位	所有爪牙	所有恶魔、麻脸巫婆、刺客	酒保	建议不要告知目击对象被传教士选
守夜人	自证功能位	/	伪证天才、麻脸巫婆	酒保、莽夫	
侍臣	特殊功能位	所有邪恶角色	所有恶魔、麻脸巫婆、刺客	帽匠、酒保、证人	
神谕者	持续信息位	亡骨魔、麻脸巫婆	洗脑师	半兽人、证人、酒保	
半兽人	复合功能位	饕餮、亡骨魔	麻脸巫婆、刺客、洗脑师	镇长、证人、酒保、莽夫	
赌徒	信息功能位	利维坦	饕餮、麻脸巫婆、刺客、洗脑师	证人、酒保、莽夫、帽匠	
巡察	保护功能位	所有恶魔	刺客、麻脸巫婆	证人、酒保	
变脸师	复合功能位	/	洗脑师	酒保	
食人族	复合功能位	/	利维坦	半兽人、证人、酒保、莽夫	
歌伶	保护功能位	所有恶魔	饕餮、麻脸巫婆、刺客	证人、酒保	
镇长	特殊功能位	利维坦	麻脸巫婆、刺客	酒保	
杂耍艺人	一次性信息位	利维坦	洗脑师	证人、酒保	
悟道者	地雷位	洗脑师、刺客、徊影、饕餮、亡骨魔	麻脸巫婆	半兽人、证人、酒保	
帽匠	角色转变干扰	/	/	/	不建议采用帽匠可选规则（爪牙可以变恶魔）
酒保	善良玩家能力干扰	所有镇民	/	/	
莽夫	阵营转换干扰	饕餮	/	半兽人、证人	被半兽人的柱子和证人的目击对象选择会转变为邪恶阵营
证人	角色互动干扰	贵族、侍臣、半兽人、赌徒、巡查、食人族、歌伶、杂耍艺人、悟道者	徊影	/	
麻脸巫婆	角色转变	传教士、守夜人、侍臣、半兽人、赌徒、巡查、歌伶、镇长、悟道者	传教士、侍臣、神谕者	/	
洗脑师	信息封锁、额外轮次	神谕者、半兽人、赌徒、变脸师、杂耍艺人、	传教士、侍臣、悟道者	/	
刺客	额外击杀、破盾	传教士、侍臣、半兽人、赌徒、巡查、歌伶、镇长	传教士、侍臣、悟道者	/	
徊影	特殊胜利、额外轮次	/	悟道者	/	徊影利维坦增加自制相克规则
伪证天才	自证干扰	守夜人、证人	传教士、侍臣、悟道者	/	可以掩护洗脑师、徊影、利维坦
饕餮	额外击杀、改变配板	赌徒、歌伶	侍臣、半兽人、巡查、歌伶、悟道者、莽夫	/	
亡骨魔	保留能力、改变配板	/	侍臣、神谕者、半兽人、巡查、悟道者、歌伶	/	最佳拍档：徊影
利维坦	特殊胜利	食人族	侍臣、赌徒、巡查、歌伶、镇长、杂耍艺人	/	

Blood on the Clocktower

标准剧本

支持7-15人

灵感来源：心理博弈

剧本作者：际尘

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