

时序残响



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：张顺风

支持7-15人

善良阵营·镇民



阴阳师

在你的首个夜晚，你会得知两个善良角色和两个邪恶角色，其中有且只有两个角色在场。



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知恶魔与爪牙之间最近的距离。（邻座的玩家距离为1）



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。

（我迷惘了你的先略：如果召唤师在第三个夜晚或之前被传教士选中，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来决定哪名玩家发生转变。）



共情者

每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。



郎中

每个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。



村夫

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]



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。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。



巡察

每个夜晚*，你要选择除你以外的两个善良角色：如果他们存活，他们当晚不会死亡。



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。



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。



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。

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。



逆臣

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你转变为邪恶；如果你先死于处决，他转变为邪恶。



杂技演员

每个夜晚*，如果与你邻近的存活善良玩家之一醉酒或中毒，你死亡。



陌客

你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。

邪恶阵营·爪牙



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。



间谍

每个夜晚，你都能查看魔典。你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色，即使你已死亡。



蛊雕

每个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名存活善良玩家的角色，他中毒且其他善良玩家以为他是邪恶的蛊雕，直到下个黄昏。



召唤师

在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

（慢工出细活：如果召唤师在场，在创造恶魔之后钟表匠才会得知信息。）

邪恶阵营·恶魔



珀

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他死亡。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。



混沌

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。如果你以这种方式杀死了一名与你邻近的镇民玩家，所有善良玩家会中毒直到下个黄昏。



小怪宝

每个夜晚，所有爪牙要秘密决定由哪名玩家来照看小怪宝并且“是恶魔”。每个夜晚*，可能会有一名玩家死亡。[+1 爪牙]



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。

（我知道你很急，但你先别急：召唤师可以选择在第二个夜晚将一名玩家变成普卡。）

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

其他夜晚

Blood
on the
Clocktower

时序残响

支持7-15人
剧本作者：张顺风

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