意气用事 Irrational Behavior

"旋转木马"快速上手剧本

剧本作者：Josh

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

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*）

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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。

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）*"。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

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。

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]

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

女裁缝
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（*除你以外*）的两名玩家：你会得知他们是否为同一阵营。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。如果你猜对，善良阵营获胜。

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。

（相克规则：如果食人族获得了狂热者的能力，他会得知这一信息。）

报丧女妖
如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者

畸形秀演员
如果你"疯狂"地证明自己是外来者，你可能被处决。

隐士
你拥有所有外来者能力。[-0~1 外来者]

解谜大师
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，你会得知谁是恶魔，但如果猜错了，你会得知错误的"谁是恶魔"信息。

狂热者
如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

邪恶阵营·爪牙

亡魂
你可以在夜晚睁眼。当其他邪恶玩家被唤醒时，你也会被唤醒。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

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。

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

邪恶阵营·恶魔

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

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]

堤丰之首
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[邪恶角色全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

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

首个夜晚

其他夜晚

Blood on the Clocktower

Irrational Behavior

意气用事

支持7-15人

“旋转木马”快速上手剧本

剧本作者：Josh

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