

载入史册

V6

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

“久久杯”血染钟楼线上全国赛·初赛专用剧本

剧本作者：久久久 & 小烯C2H43g

支持7-15人



厨师

在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。

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。

事务官

在你的首个夜晚，你会得知一名**善良玩家**。

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。

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）。

侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

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**。

巡察

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

史官

每个夜晚*，如果今天白天有玩家**死于处决**，你会得知**存活镇民**的数量。

鸩

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**中毒并死亡**。

猎手

每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是**恶魔**，他**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。

守鸦人

如果你在**夜晚死亡**，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

善良阵营·外来者



圣徒

如果你**死于处决**，你的阵营落败。

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。

书生

恶魔知道**书生**在场。每局游戏限一次，**恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔**猜测**正确**，即使你已**死亡**，当晚该**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。

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。

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**。

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**。

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**。

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]

邪恶阵营·恶魔



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。**镇民玩家**的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营**获胜。

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**。

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**。

诺·达虱

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。与你邻近的两名**镇民中毒**。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人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



血染钟楼谜团

裁决手册

支持7-15人

“久久杯”血染钟楼线上全国赛·初赛专用剧本

剧本作者：久久久 & 小烯C2H43g

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