Blood on the Clocktower

静寂寻欢

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：Jamhot

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

静寂寻欢

海外“自制角色”社群资源体验剧本　　剧本作者：Jamhot

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

铁匠 Blacksmith
在你的首个夜晚，你得知有多少名外来者在场。
所有外来者醉酒，[+1 外来者]

外交官 Diplomat
在你的首个夜晚，你得知哪些玩家是爪牙。如果一个被你得知的爪牙被处决，你的阵营落败，即使你已死亡。

侍女 Chambermaid
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。

放贷人 Moneylender
每个夜晚，你要选择除你以外的一名存活玩家：你转变为他的阵营。

少妇 Wench
每个夜晚，你得知一名玩家。他醉酒直到下个黄昏，他因自身能力获得的信息均为错误。

诗人 Poet
每个夜晚，你要选择除你及旅行者以外的一名玩家：你会得知他的角色的英文名字中的一个字母。

勘探者 Prospector
每个夜晚*，你会得知与你今天提名的玩家最近的邪恶玩家位于他的顺时针还是逆时针方向。如果距离相等，你得知的信息由说书人决定。

面包师 Baker
每个夜晚*，你会得知你提名过和提名过你的玩家共有几种角色类型。累计达到三种时，他们中会有一名玩家醉酒。

媒人 Matchmaker
每个白天，你可以向说书人私下选择两名玩家：你得知他们是否与一项正常发动的能力相关。
（能力的持用者 / 执行者 / 对象、被能力影响、能力产生的信息包含的玩家都视为与能力相关）

女教师 Schoolmarm
即将转变为邪恶但仍保持原角色的玩家，会得知女教师在场，他可以选择保持善良阵营。[至少 1 名能转变邪恶阵营的角色在场]

罂粟种植者 Poppy Grower
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

驯狮人 Lion Tamer
如果与你邻近的存活善良玩家死于处决，当晚恶魔的负面能力对除你以外的玩家无效。

食人族 Cannibal
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： 如果邪恶的多洛迈特在游戏中途产生，所有邪恶的爪牙失去能力（他们会得知这件事）。）

善良阵营·外来者

疯子 Lunatic
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

贵妇 Dowager
如果你死亡，当晚恶魔可以看到魔典。

寻踪者 Prisoner
一名爪牙额外拥有一个不在场的爪牙能力（他会得知此事），即使你已死亡。如果你提名了他，当晚你会得知他的全部能力。

酒鬼 Drunk
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

战车 Chariot
与你顺时针距离为 1 的玩家中毒。
如果是邪恶的非旅行者玩家，改为和他交换角色。
每个夜晚*，或该玩家已死亡，该距离 +1。

稻草人 Scarecrow
你会被善良玩家当作恶魔，恶魔会被善良玩家当作爪牙。

提线木偶 Marionette
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]
（相克规则： 如果提线木偶抽到了铁匠，也会 +1 外来者。）
（相克规则： 当罂粟种植者死亡后，恶魔会知道谁是提线木偶，但提线木偶什么都不会知道。）

恐惧之灵 Fearmonger
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被处决，他的阵营落败。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。

召唤师 Summoner
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]
（相克规则： 如果没有恶魔在场，直到有恶魔在场外交官才会得知爪牙信息。）
（相克规则： 如果召唤师创造恶魔时罂粟种植者存活，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来选择哪名玩家发生转变。）
（相克规则： 在初始设置时，提线木偶会与召唤师邻座。召唤师会得知谁是提线木偶。）
（相克规则： 如果邪恶的多洛迈特在游戏中途产生，所有邪恶的爪牙失去能力（他们会得知这件事）。）

邪恶阵营·恶魔

巴洛 - 弗 Barrow-Fog
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的玩家在白天被当作仍然存活。

蠕行恐惧 Creeping Terror
每个夜晚*，你要选择至多三名玩家进行标记，或者选择让所有被标记的玩家死亡。被标记的玩家会得知他们被标记了。

多洛迈特 Dolomite
每个夜晚，你要选择一名玩家：他转变为邪恶阵营。
每局游戏限一次，你在进行选择时失效。
第五个白天结束后，邪恶阵营获胜。[无爪牙在场]

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

诗人为您展示了角色的英文名