来煞人寿

钟楼剧本博物馆
美术设计

海外“自制角色”社群资源体验剧本　　剧本作者：Pakchoi　　支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

机修工 Machinist
在你的首个白天，你可以拜访说书人获得一个剧本外角色的能力，即使你醉酒或中毒。

马厩男孩 Stableboy
每个夜晚，你会得知一个在场角色。

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]

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。

追猎者 Hunter
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他不是恶魔，且与他邻近的玩家中有且只有一名是邪恶的，他死亡。

（相克规则： 追猎者因教授能力复活后，可以在当晚行动。）

香料商
每个夜晚 *，你得知今天白天有多少邪恶玩家投票，
如果整个白天都没有邪恶玩家投票，你醉酒。

保镖 Bodyguard
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个除自己以外的角色：邪恶玩家的负面能力对他无效。

金匠
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以得知今天有哪些除你以外的角色被邪恶玩家的能力选择或影响了。*（从上个黎明到你被唤醒时）*

教授
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：如果他是镇民，你会将他起死回生

商人 Merchant
你可以与任意一名其他玩家缔结约定。
在新约定达成之前，如果有玩家违约，你和他之一会在当晚死亡。

车夫 Coachman
每个白天，你可以拜访说书人并选择一个话题，说书人会告诉你一个与他有关的事实。
如果你的邻近存活玩家阵营不同，你得知错误信息。

清道夫 Scavenger
如果你的邻座玩家都已经死亡，会发生一些好事。

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。

善良阵营·外来者

绝密档案
如果你死于处决，与你邻近的存活玩家不计入邪恶阵营的获胜条件。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

暴徒 Bully
每次提名中，在你之后与你投票不同的一名玩家可能死亡。

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。

邪恶阵营·爪牙

夜影 Nightshadow
每个夜晚，你要选择两名玩家：他们中的非恶魔玩家会被当作与他原本阵营相反的阵营直到下个黄昏。

狐媚娘
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他会知道狐媚娘在场。
如果你死于处决，当晚他转变为邪恶阵营。

斗牛士 Bullfighter
每个夜晚 *，一名除你以外的，在你发起提名时投票的玩家会死亡，如果没有除你以外的玩家投票，你可能死亡。

憎恶 Patchwerk
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡，在此之前，与他阵营相同的另一名玩家复活。恶魔死亡不会导致游戏结束。

邪恶阵营·恶魔

浪劫 Llongjawn
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡，随后你可以选择一名玩家：如果他上个白天被邪恶玩家提名过，他死亡。

沙巴洛斯
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们死亡。你上个夜晚选择过且当前死亡的玩家之一可能会被你反刍。

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他死亡。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

暴君
每个夜晚 *，你可以选择至多两名玩家：他们死亡。你选择的玩家数量不能与上个夜晚死亡的玩家数量相同（*超过二人时算作二人*）。

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。

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

飞光飞光，劝尔一杯酒。
吾不识青天高，黄地厚。
唯见月寒日暖，来煎人寿。
食熊则肥，食蛙则瘦。
神君何在，太一安有。
天东有若木，下置衔烛龙。
吾将斩龙足，嚼龙肉。
使之朝不得回，夜不得伏。
自然老者不死，少者不哭。
何为服黄金，吞白玉。
谁似任公子，云中骑碧驴。
刘彻茂陵多滞骨，嬴政捧棺煮鲍鱼。

末日人手

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：Pakchoi

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