方法演技 Method Acting v1.1.0

剧本作者：DivC
夜行者F3C'26“联盟”主题·冠军

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

舞蛇人Alejo

在游戏的首个夜晚，可能获得舞蛇人能力的玩家（本剧本中只有舞蛇人）会在恶魔信息前行动，这样即使舞蛇人在第一个夜晚就舞中了恶魔，戏法师（和其他善良玩家）也只会得知本局的恶魔种类，且恶魔种类还可能因蝙匠而改变。

*设计时未采用，在最后阶段才纳入剧本中的可选规则，是为了防止被舞蛇人操纵后的恶魔直接报出整个邪恶团队的信息。

首个夜晚

其他夜晚

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）

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。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

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]

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。

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚不会死亡，但其中一人会醉酒到下个黄昏。

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他醉酒或中毒，你死亡。

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。

弄臣
当你首次将要死亡时，你不会死亡。

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

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。

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。

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

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。

邪恶阵营·爪牙

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。

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。

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]

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。

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。

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。

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]

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。

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

Blood on the Clocktower

Method Acting
方法演技

支持7-15人

夜行者F3C'26 “联盟” 主题 · 冠军

剧本作者：DivC

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

官员
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，他的投票算作三票。

窃贼
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天他的投票会被算作负数。

替罪羊
如果你的阵营的一名玩家被处决，你可能会代替他被处决。

法官
每局游戏限一次，如果其他玩家发起了提名，你可以选择让本次提名直接执行处决或让投票无效。

流莺
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时死亡。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者