黄雀在后

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：提线政客

支持7-15人

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙角色**：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有**爪牙**在场）

钟表匠
在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。
（邻座的玩家距离为 1）

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

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。

筑梦师
每个夜晚，你要选择 *（除你及旅行者以外的）* 一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。

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]

异教领袖
每个夜晚，你会转变为与你邻近的一名**存活的**玩家的阵营。每个白天，你可以提议所有玩家加入你的教派，如果所有**善良玩家**同意加入，你的**阵营获胜**。

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了**爪牙**，他会得知被**传教士**选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。

卖花女孩
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有**恶魔**投过票。

博学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

茶艺师
如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。

税务员 Taxman
邪恶阵营无法获胜。
在**邪恶阵营**首次即将**获胜**的当晚，**恶魔**会得知你是**税务员**。

锁匠 Locksmith
你以为你是一个**外来者**，但你实际上不是。
当你首次**被处决**时，你**不会死亡**直到下个黎明。

善良阵营·外来者

酒馆老板娘 Alewife
在你的首个夜晚，所有**镇民**玩家**醉酒**。
在你的首个黎明后，**镇民**玩家**不会中毒**或**醉酒**。

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。

呆瓜
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**邪恶**的，你的**阵营落败**。

瘟疫医生
当你**死亡**时，说书人会获得一个**爪牙能力**。

邪恶阵营·爪牙

徊影 Haunt
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他会得知自己**被缠扰**。
如果所有**存活**的**善良玩家**都**被缠扰**，**邪恶阵营获胜**。

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家 *（与上个夜晚不同）*：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

傀儡师 Puppeteer
说书人可能会按照**你的要求**行事 *（在规则范围内）*，包括回答问题和传递信息。

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**。

邪恶阵营·恶魔

诺·达鳐
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**。

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**。

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]

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

青春在后

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：提线政客

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