Blood on the Clocktower

黑星升起

Black Star Rise

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：驯鹿

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

说书人手册

钟楼剧本博物馆

美术设计

黑星升起 Black Star Rise

海外“自制角色”社群资源体验剧本　　剧本作者：驯鹿

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

钦天监 Stargazer
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（*左 / 右 / 相同*）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会得知**错误信息**作为替代。

女家教 Governess
在你的首个夜晚，你得知一个距离你最近的非**镇民**玩家的角色类型（*旅行者除外*）。

芭蕾舞者 Ballerina
在你的首个夜晚，你会得知在你顺时针方向上的**镇民**与你的距离是奇数居多还是偶数居多。
如果两者相同，你得知的信息由说书人决定。

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。

送葬者 Undertaker
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

投机者 Hustler
每个夜晚 *，你得知今天提名你的角色。
如果你〝**疯狂**〞地证明你是**投机者**，你得知**错误信息**。

失眠者 Insomniac
每个夜晚 *，你得知当晚死去的一个角色。

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**。

凤凰 Phoenix
如果你在夜晚**死亡**，最后一个白天，你以一个不在场**镇民**的角色***复活（起死回生）***。

女裁缝 Seamstress
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**。

猎手 Slayer
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**。

大亨 Tycoon
一名与你握手的玩家可能会**醉酒直到明天黄昏**。
每个夜晚 *，你会得知你是否在今天白天与**邪恶玩家**握手。

修女 Nun
除首个夜晚，其他**善良玩家**不会**醉酒**、**中毒**或得知**错误信息**。

善良阵营·外来者

流浪汉 Tramp
如果在对你的处决中有人投票，你可能会立即**被处决**。

佃农 Peasant
如果你**落败**，你下一局游戏还是**佃农**，即使你**已死亡**。
[如果不在盲抽袋中：-1 镇民]

囚犯 Prisoner
在你的首个夜晚，你会得知一个**不在场角色**。
如果超过半数玩家同意**释放**你，你会变成这个角色和对应的阵营。
在你被**释放**前你**不能投票**。

心上人 Sweetheart
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

邪恶阵营·爪牙

寡妇 Widow
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他**中毒**。
随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

狐媚娘 Vixen
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**。

酿酒师 Winemaker
每个夜晚，你要选择一个**镇民角色**：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。

巫师 Wizard
每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。
如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。

谜题魔 Riddle Fiend
当小于等于五名存活玩家，**邪恶阵营落败**时，所有玩家要同时猜测谁是**谜题魔**，如果少于两名**善良玩家**猜测你，**邪恶阵营获胜**，即使你已死亡。

邪恶阵营·恶魔

卡扎力 Kazali
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]

穷奇 Qiong Qi
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果今天白天有**外来者死亡**，当晚改为你要选择一名玩家：他**死亡**，但被**当作仍然存活**，随后会有一名其他玩家**死亡**。[+1 外来者]

提普 - 提普 Tipi-Tipi
每个夜晚 *，会有一名玩家**死亡**。
在最后一晚，你要选择一名玩家：他必须〝**疯狂**〞地证明你不是**恶魔**，否则**他的阵营落败**。

混沌 Hun Dun
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

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

诗人为您展示了角色的英文名