Blood on the Clocktower

The Primal Chaos
原初混沌

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：星火乐

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

The Primal Chaos 原初混沌

V 1.78

海外“自制角色”社群资源体验剧本　　剧本作者：星火乐

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

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。

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]

将军
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有优势。
（善良 / 邪恶 / 均势）

猎巫人 Witch Hunter
每个夜晚，你可以选择一名玩家：你会得知他的阵营。
如果他在明天白天没有被处决，当晚他转变为邪恶阵营。
你不会转变为邪恶阵营。

天才 Genius
每个夜晚，你可以选择一个善良角色：你获得该他的能力，直到你下次选择。你每隔一晚醉酒一天。

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。

养蜂人 Beekeeper
一名邪恶玩家会被当作善良阵营、镇民或外来者。每局游戏限一次，如果你公开猜测到这名玩家是谁，你的阵营获胜。

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。
如果你的相邻存活玩家阵营不同，你得知错误信息。

讲师 Lecturer
每个白天，你可以拜访说书人并得知一名玩家做错的事情。

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。

（相克规则： 戏法师不需要猜测谁是内奸。）

风笛手 Piper
每局游戏限一次，你可以公开选择发动能力：爪牙可以秘密选择转变为善良阵营，但下一个被处决的玩家的阵营落败。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。

流氓 Rogue
你存活时可以选择打破规则。
如果说书人发现了，会有坏事发生，即使你已失去能力。

内奸 Mole
你也是爪牙，且被当作邪恶阵营。
每局游戏限一次，恶魔可以公开猜测你是内奸，如果猜对，你的阵营落败，即使你已失去能力。

善良阵营·外来者

隐修者 Hermit
你拥有所有其他外来者的能力。
其他对外来者的设置调整不会生效。[无其他外来者在场]

幸运儿 Golden Child
第一个提名你的玩家会在当晚转变为邪恶阵营。
如果你第一个提名自己，你的阵营落败。

花花公子 Casanova
每个夜晚，你要选择一名除你以外的存活玩家：如果明天你和他中有人被处决，另一人也会被处决。

走卒 Pawn
每个白天，你只能投票一次。

邪恶阵营·爪牙

巫师
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。

西西里人 Sicilian
提名阶段开始时，你可以公开选择一名除你以外的存活玩家：如果他今天白天没有被处决，他的阵营获胜。

哥布林
如果你在被提名后公开声明自己是哥布林且在那个白天被处决，你的阵营获胜。

（相克规则： 如果西西里人选择了哥布林，哥布林即使进行了公开声称也不会发动他的能力。）

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。

邪恶阵营·恶魔

泽德拉丝 Zeitghast
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
你的夜晚行动顺序位于夜晚最末尾。[+1 爪牙]

惠斯普 Hwisp
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果有镇民玩家提名了你，你死亡。
如果在同一天里有超过两名善良玩家发起提名，邪恶阵营获胜。

（相克规则： 邪恶玩家不会被惠斯普当作善良。）

范扎兹 Fanzazz
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡且你转变为他的阵营。
如果你死亡，你的阵营落败。
如果只有两名玩家存活，你的阵营获胜。

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]

（相克规则： 多洛迈特与内奸互为克星，在同一时间里只能有其中一个角色在场。）

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。

*代表
非首个夜晚