

好奇猴乔治

“街头风琴手”角色主题竞赛优胜剧本

钟楼剧本博物馆
美术设计

作者：Hallow 支持7-15人

善良阵营·镇民



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。



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民**角色：这两名玩家之一是**该角色**。



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）



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。

（相克规则：如果街头风琴手使得玩家需要闭眼投票，卖花女孩在夜晚会改为得知**恶魔**在白天投票的总次数。）



僧侣

每个夜晚*，你要选择（除你以外的）一名玩家：当晚**恶魔**的**负面能力**对他无效。



失忆者

你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。



造谣者

每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**，在当晚会有一名玩家**死亡**。



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。



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**。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（是 / 不是 / 我不知道）。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的**阵营获胜**的建议。



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。



无神论者

说书人可以打破游戏规则。如果说书人被处决，善良阵营获胜，即使你已死亡。[无邪恶角色在场]

善良阵营·外来者



圣徒

如果你**死于处决**，你的**阵营落败**。



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。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）交换角色。



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**。

邪恶阵营·爪牙



街头风琴手

所有玩家在投票时闭眼，且票数会**秘密统计**。对你的提名只在你投票时才会统计票数。



投毒者

每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。



主谋

如果**恶魔**因为死于处决而因此**导致游戏结束时**，再额外进行一个夜晚和一个白天（主谋日）。在那个白天如果有玩家**被处决**，他的**阵营落败**。



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]



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。

邪恶阵营·恶魔



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**。



方古

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被该能力杀死的外来者改为变成**邪恶的方古**且你代替他**死亡**，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]



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]

可能

某件事情“可能”发生，代表由说书人来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

其他夜晚

Blood
on the
Clocktower

Curious George

好奇猴乔治



支持7-15人

“街头风琴手”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Hallow

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