Blood on the Clocktower

乌木高中

Ravenswood High

支持7-15人

剧本作者：!Pooley

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

剧本历书

毕业生 Graduate

你**获胜**后游戏继续进行，与你阵营相同的一名玩家可能会**死亡**。

[目的]你恰好以满足流放条件的票数流放，你获胜。

抓马女王 Drama Queen

每局游戏限一次，在**被处决**的玩家选择了一名玩家“是皇室”后，你可以**驳回**该选择并选择一名不同的玩家“是皇室”。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆
美术设计

乌木高中 Ravenswood High

剧本作者：!Pooley

优等生 A+

[每局游戏，至少有一名“隐藏目的”的善良玩家在场]

能力带有“目的”玩家（*无论其所属阵营*）若达成所列条件，将直接获胜。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

万人迷 Favourite
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家和一个角色：这三名玩家之一是该角色。

[殊荣]你会得知另外两名玩家之一的角色。

天才 Brains
在你的首个夜晚，你会得知一名“隐藏目的”的善良玩家。

[殊荣]游戏结束时，你与通过角色能力“目的”取胜的玩家一同获胜，即使你已死亡。

清洁工 Janitor
每个夜晚，你会得知两个角色：这两个角色之一在场。

机车狂 Motorhead
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：爪牙的负面能力对他无效，直到下个黄昏。

[殊荣]当晚你可以行动两次。

厌学生 Burnout
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知两个善良角色，其中之一是他的角色。如果他是邪恶的，此后你得知错误信息。

时空客 Timetraveller
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有恶魔。会有一名玩家始终为你的父母，如果你当晚选中了你的父母，你得知错误信息。

[目的]如果你选择了你的父母“是皇室”，你与他一同获胜。

校报记者 Reporter
每个夜晚*，你要选择一个数字：你会得知在今天白天时是否有至少该数量的邪恶玩家发起过提名。

[殊荣]你会转而得知在今天白天时有多少名邪恶玩家发起过提名。

运动员 Athlete
每局游戏限一次，在夜晚时*，如果你上个白天发起过提名，你会得知距离最近的存活邪恶玩家位于你提名过的玩家的*(顺时针/逆时针)*方向。外来者被你的能力当作邪恶阵营。*(邻座玩家距离为1)*
[+1 外来者]

[殊荣]外来者被你的能力当作善良阵营。

哥特族 Goth
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以举行降神会：你会得知所有死亡玩家的角色。

[殊荣]当晚，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

交换生 Exchange
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择与你邻近的两名存活玩家之一：你会得知该玩家和另一名与其邻近的存活玩家是否为同一阵营。

[殊荣]你重新获得能力。

书虫 Bookworm
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒并要选择等同于你存活夜晚数量的角色：你会得知哪些角色在场。

[殊荣]你要选择一个角色：你会得知他是否在场。

挚友 BFF
如果与你邻近的玩家之一是善良的并且在夜晚即将死亡，你代替他死亡。

[目的]如果只有三名存活的玩家，并且初始与你邻近的玩家是其中之二，你们获胜，即使你已死亡。

社交达人 Socialiser
被你提名的善良玩家*(与之前不同)*，当晚触发其“殊荣”效果。

[目的]每个白天结束时，如果除你以外的存活玩家要么在当天提名过你，要么在当天被你提名过，你独自获胜。

善良阵营·外来者

浪漫主义者 Romantic
魔典中与你正对坐的玩家之一是你的恋人且你会得知他是谁。

[殊荣]如果你的恋人即将死亡，可能会有一名其他玩家代替他死亡。

[目的]如果你邻近的存活玩家是你的恋人，你们获胜。

纪律委员 Hall Monitor
每个白天，你可以向说书人出示你标记的魔典。

[目的]如果你还原了正确的魔典，你独自获胜。

贵公子 Rich Kid
一名玩家醉酒，即使你已死亡。

[殊荣]这名玩家恢复清醒。

叛逆者 Rebel
你与获胜的玩家一同获胜。

[殊荣]在游戏剩余时间你失去能力。

邪恶阵营·爪牙

传谣者 Gossip
每个夜晚，你要选择一名玩家并给出一个合理的声明。被选择的善良玩家明天白天和夜晚需要“疯狂”地证明这个声明是正确的，否则他可能被处决。

大嘴巴 Loud Mouth
每个夜晚*，如果你上个白天发起过提名，你可以选择一名被你提名过的玩家：他中毒并会被当作邪恶阵营，直到下个黎明。

橄榄球队长 Jock
当一名外来者选择了一名善良玩家“是皇室”，改为他中毒直到下个黎明。[+1 外来者]

啦啦队长 Cheerleader
首个将你选择为“是皇室”的玩家转变为邪恶阵营。

[殊荣]如果大于等于四名玩家存活时，你与被处决的玩家交换角色。

邪恶阵营·恶魔

女王蜂 Queen Bee
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你被善良玩家选择了两次“是皇室”，邪恶阵营获胜。

魔鬼教师 Devil Tutor
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
如果所有存活的善良玩家都因你提供的”殊荣“能力中毒过，邪恶阵营获胜。[-1 外来者]

邪恶玩家获得能力 [殊荣]当晚与你邻近的存活善良玩家中毒。

校管员 Groundsman
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡且你要猜测他的角色。
如果你猜测正确，你要选择一名玩家：他中毒直到下个黄昏。

霸凌者 Bully
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你会得知时空客的父母是哪一名玩家。
如果只有三名存活玩家，并且你与时空客的父母是其中之二，邪恶阵营获胜。时空客知道霸凌者在场。[+时空客]

传奇角色·说书人

舞会皇室 Prom Royalty
每个白天被处决的玩家可以选择一名存活玩家*(与上个白天不同)*。
这名玩家“是皇室”并且邪恶玩家的负面能力对他无效，直到下个黎明。
当玩家“是皇室”并且能力带有“殊荣”关键词将触发其描述效果。

*代表
非首个夜晚