黑玫瑰之园

“BWG·剧本大乱斗”32强

剧本作者：“我说一下”—裁纸机

felys

玩家可能只会得知自己需对某事“疯狂”而不知道这一状态的来源与持续时间。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

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）

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。

牧师
每个夜晚，你要选择两名玩家，得知他们均不为哪种角色类型。

剧匠 BWG
每个夜晚，一名**邪恶玩家**会得知一条**正确信息**：在下个白天他要对其“疯狂”，否则当晚你获得一条**正确信息**。

猎犬饲养员
每个夜晚，你会得知当晚被**邪恶玩家**的能力选择的**存活**玩家与你的最近距离。

投机者
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**。

勘探者
每个夜晚 *，你会得知与你今天提名的玩家最近的**邪恶玩家**位于他的顺时针还是逆时针方向。
如果距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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。

画像师
每个白天，你可以公开选择一名玩家：当晚你会得知他今天白天是否“疯狂”地证明自己的角色或获得的信息。

车夫
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。
如果你的邻近**存活**玩家阵营不同，你得知**错误信息**。

食人族
你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你**死亡**，当晚他们会互相认识。
（相克规则：如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

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。

善良阵营·外来者

畸形秀演员
如果你“疯狂”地证明自己是**外来者**，你可能被**处决**。

帽匠
如果你**死亡**，当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。
（默认使用可选规则：如果帽匠死亡，允许恶魔变成爪牙，且（仅）一名爪牙变成恶魔。）

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

石像鬼
你以为你是一个在场的**镇民角色**，但其实你不是。
如果该**镇民死亡**，你在当晚转变为对立阵营。

邪恶阵营·爪牙

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**。

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是**邪恶的**，否则他们之中可能会有人**死亡**。

限
在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家中毒**直到下个**黄昏**。[外来者数量任意]

癫人
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：他们以为自己受到“疯狂”能力的影响，但实际上没有。

预兆
你“疯狂”证明存在的事情可能会**成真**。

邪恶阵营·恶魔

黑美人 BWG
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
每局游戏限一次，在这之后你可以选择一名玩家并给出一件事：他不计入**邪恶阵营的获胜条件**且需要“疯狂”证明这件事直至其**死亡**，不然他可能**被处决**。

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。

首夜个晚

其夜他晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

黑玫瑰之吻

支持7-15人

“BWG·剧本大乱斗”32强

剧本作者：“我说一下”—裁纸机

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