平流层以下

“BWG·剧本大乱斗”8强剧本

剧本作者：“我说一下”—小付

天气事件

每晚恶魔将选择 2 个天气事件*(非本局游戏中生效过的天气)*，
说书人选择其中之一并公开宣布天气事件，持续到下个黄昏。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜 / 其他夜晚

善良阵营·镇民

方士
在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那一个夜晚，你会得知*对应数量*的在场角色。

占卜师
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。
会有一名善良玩家始终被你的能力当作“恶魔”*(干扰项)*。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

筑梦师
每个夜晚，你要选择 *(除你及旅行者以外的)* 一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。

熊孩子
每个夜晚，你要选择一个镇民角色：他的能力会产生错误信息，直到下个黄昏。

郎中
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

知府
每个夜晚 *，你会得知今天是否有非镇民且非旅行者的玩家死亡。

气象员 BWG
由你代为说书人来选择当晚触发的天气事件。

美学家
每个夜晚 *，你会得知一个说书人认为你当前最应该认真思考的角色。

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。

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)*。

舰队司令
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人以得知两名玩家：其中一名是对你们帮助最大的对立阵营玩家，另一名是对你们损害最大的我方阵营玩家。

农夫
当你在夜晚死亡时，一名存活的善良玩家会变成农夫。

善良阵营·外来者

应劫者 BWG
如果你死亡，恶魔将获得指定天气事件的能力。
(相克规则：气象员能力生效期间，应劫者的能力无法触发。)

使节
每个夜晚限一次，一名玩家在使用自身能力选择邪恶玩家时会改为选中你，即使你已死亡。

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。

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你死亡。

邪恶阵营·爪牙

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]

红唇女郎
如果大于等于五名玩家存活时 *(旅行者不计算在内)* 恶魔死亡，你变成那个恶魔。

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。

寡妇
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。

邪恶阵营·恶魔

天气之子 BWG
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
改为选择三个天气事件 *(非上个夜晚生效的两个天气事件)*，生效其中两个天气事件。可能触发额外灾难气象。

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]
(相克规则：如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。)

傀儡师
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
每局游戏限一次，你可以选择一个角色：由你决定该角色获得的信息，且其选择的玩家可能死亡。

机械大军
每个夜晚 *，所有机械大军同时醒来并要一起选择一名玩家：他死亡。[所有爪牙都是机械大军]

• 天气事件表 •

[* 如果恶魔为天气之子，选择规则有变动，且触发额外 (见背面) 灾难气象]

- ○ **暴雨：** *私聊只能与邻座玩家窃窃私语。*
- ○ **暴雪：** *夜间行动的镇民玩家可以放弃行动否则可能死亡。*
- ○ **沙尘：** *白天缩短至 5 分钟，提名环节发言至多 5 个字。*
- ○ **寒潮：** *恶魔获得其伪装之一的能力。*
- ○ **高温：** *所有玩家投票时闭眼，票数将被秘密统计。*
- ○ **台风：** *说书人获得一次打破规则的机会。*
- ○ **雷电：** *首个死亡的玩家的投票标记被视为一次提名权。*
- ○ **大雾：** *至多 1 名镇民能力被错误地生效。*

*代表
非首个夜晚

沫·钟楼谜团

平流层以下

支持7-15人

“BWG·剧本大乱斗”8强剧本

剧本作者：“我说一下”—小付

· 灾难气象表 ·

各位乘客请注意，前方气象急剧变化，系统已监测到多重异常气象灾害，部分气象将超出常规范围，严重影响乘客精神状态与决策能力。
天气事件生效时，触发额外的灾难气象，说书人将播报其具体效果。
请系好安全带，放弃理智并信任直觉。航班“平流层以下”即将进入极端模式——愿风与你同在。

- ○ **暴雨：** 私聊只能与邻座玩家窃窃私语。
- ○ **沙尘：** 白天缩短至 5 分钟，提名环节发言至多 5 个字。
- ○ **高温：** 所有玩家投票时闭眼，票数将被秘密统计
- ○ **雷电：** 首个死亡的玩家的投票标记被视为一次提名权。
- ○ **暴雪：** 夜间行动的镇民玩家可以放弃行动否则可能死亡。
- ○ **寒潮：** 恶魔获得其伪装之一的能力。
- ○ **台风：** 说书人获得一次打破规则的机会。
- ○ **大雾：** 至多 1 名镇民能力被错误地生效。

[* 仅适用于恶魔是 " 无气之子 " 的对局]

- [沙尘＋暴雨] ○ **酸雨：** 一名善良玩家中毒。
- [高温＋暴雨] ○ **三伏天：** 如果有人疯狂的证明一件事，可能有人被处决。
- [高温＋沙尘] ○ **沙尘暴：** 对自己角色 “疯狂” 的玩家会有不好的事情发生。
- [雷电＋暴雨] ○ **雷暴风暴：** 被提名的玩家无法发言。
- [雷电＋高温] ○ **热力性雷暴：** 所有邪恶玩家分别选择一个玩家，他们当晚不会被唤醒。
- [暴雪＋暴雨] ○ **雨雪交加：** 恶魔可以放弃杀人，如此同做，夜间未放弃的镇民均死亡。
- [暴雪＋沙尘] ○ **钻石星辰：** 恶魔当晚向说书人许愿。可能会伴随代价和线索。
- [寒潮＋暴雨] ○ **冻雨：** 善良玩家可能被跳过唤醒。
- [台风＋暴雨] ○ **台风眼：** 天亮后直接进入提名阶段。
- [台风＋沙尘] ○ **超级风暴：** 对错误事实疯狂的玩家可能会被处决。
- [大雾＋沙尘] ○ **雾霾：** 发言需包含 “可能”，否则可能死亡。
- [寒潮＋高温] ○ **冰雹：** 一名善良玩家需要 “疯狂” 证明某件事，否则可能被处决。
- [台风＋高温] ○ **超级台风：** 如果白天无人被处决，善良阵营落败。
- [台风＋雷电] ○ **飚线：** 白天只有 3 次提名机会，玩家不能提名自己。
- [寒潮＋暴雪] ○ **雪崩：** 一旦两个玩家同时发言，立刻入夜。
- [大雾＋暴雨] ○ **雪盲：** 投票将倒数后立刻计票 (暂时取消轮盘投票)。

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

日期	邪恶方阵容	最终对局情况
6.23	天气之子 女巫 教父	善良获胜（10人）
6.24	机械大军	邪恶获胜（12人）
6.30	傀儡师 限 寡妇	邪恶获胜（12人）
7.2	方古 刺客 红唇女郎	善良获胜（12人）
7.2	天气之子 寡妇 刺客	邪恶获胜（12人）
7.2	傀儡师 限 红唇女郎	邪恶获胜（12人）
7.5	傀儡师 寡妇 红唇女郎	善良获胜（12人+1蓝旅）
7.5	天气之子 刺客 红唇女郎	善良获胜（12人）
7.5	傀儡师 刺客 红唇女郎	邪恶获胜（10人）
7.5	天气之子 寡妇 红唇女郎	善良获胜（10人）
7.28	天气之子 刺客 红唇女郎	邪恶胜利（12人）
7.28	方古 寡妇 红唇女郎	邪恶胜利（12人）
7.28	机械大军	善良获胜（12人）
7.28	天气之子 限 寡妇	邪恶获胜（12人）

胜负比 8-6，邪恶方胜率57%

致谢提供对局记录的说书人： RP-506小丑（中国甘肃），R1-041 桓木（中国杭州），RP-663 开盖有奖（中国山东），弹簧，RP-581 K-Nitrate