Blood on the Clocktower

Halloween in Ravenswood Bluff

血染万圣小镇

支持7-15人

剧本作者：SeaBound

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

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟楼剧本博物馆
美术设计

乌鸦万圣小镇

Halloween in Ravenswood Bluff

剧本作者：SeaBound

支持7-15人

善良阵营·镇民

天才儿童 Gifted Child
在你的首个夜晚，你会得知哪些玩家是恐慌的。
(或者你得知没有玩家是恐慌的)

心理护士 Psych Nurse
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活玩家，你会得知他们之中有多少名玩家是恐慌的。

恶作剧者 Trick'r'Treater
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是邪恶的，你醉酒直到下个黄昏。如果你未恐慌，你不会死亡。你可能不会死于处决

康复师 Therapist
每个夜晚 *，你要选择一名与上个夜晚不同的玩家：他解除恐慌状态。

看护者 Caretaker
每个夜晚 *，你会得知有多少名存活善良玩家是恐慌的。

稻草人 Scarecrow
每个夜晚 *，如果你不是恐慌的，一名存活的恐慌玩家解除恐慌状态。

露营者 Camper
每个夜晚 *，如果你是恐慌的，你会得知一个在场角色。
否则，你会得知一个不在场角色。

体育生 Jock
每个夜晚 *，你会得知你最近提名过的玩家是否是邪恶的。
如果你是恐慌的，他可能会被你当作是邪恶的。

祭品 Sacrifice
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择杀死自己，随后所有玩家解除恐慌状态

监视者 Overseer
每局游戏限一次，你可以公开选择至多 3 名玩家，如果其中超过 1 名玩家是邪恶的，你转变为恐慌状态。
当晚，你会得知你选择的玩家中有多少名玩家是邪恶的。

警官 Officer
与你邻座的两名存活的善良玩家不会恐慌。

霰弹枪手 Boomstick
如果你提名了一名存活爪牙玩家，与被提名的存活爪牙玩家邻近的善良玩家解除恐慌状态，但如果你提名了一名善良玩家，他转变为恐慌状态。
如果你首次提名的存活玩家不是恶魔，他死亡。
丧尸会被你当作是爪牙。

幸存少女 Final Girl
如果你是唯一且存活的善良玩家，你的阵营获胜。
你不会恐慌。如果只有一名邪恶玩家存活，你失去你的能力。

善良阵营·外来者

反对者 Naysayer
在你的首个夜晚，你会得知一个恶魔角色。
如果你“疯狂”地证明你是反对者或除你得知的恶魔角色以外恶魔在场，你可能会被处决。

男友 Boyfriend
当你首次转变为恐慌状态的时候，一名与你邻近的存活镇民醉酒。
如果你在白天死亡且幸存少女在场，她死亡。

憎恶 Abomination
每个夜晚，如果至少有一名与你邻近的存活玩家是善良的，其中一名玩家会转变为恐慌状态。
如果你在白天死亡，你不会失去你的能力。

胆小鬼 Coward
当你转变为恐慌状态的时候，你转变为邪恶。

邪恶阵营·爪牙

前男友 Ex-Boyfriend
每个夜晚 *，如果幸存少女死亡，你要选择一名玩家：他转变为恐慌状态。
每局游戏限一次，你可以公开选择一名存活玩家：如果你选中了幸存少女，你的阵营获胜。[+1 幸存少女]

兄弟会成员 Frat Boy
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择让所有未恐慌的镇民中毒直到下个黄昏。

辣手保姆 Babysitter
在你的首个夜晚，你要选择一名善良玩家：他中毒但不会死亡。
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名与之前不同的善良玩家：他中毒但不会死亡，但你之前选择的玩家恢复健康但会死亡。如果小于等于五名玩家存活，你失去此能力。

狂热分子 Fanatic
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他转变为恐慌状态。
每局游戏限一次，你可以选择一名玩家：他转变为恐慌状态，即使因为任何原因让他不能转变为恐慌状态。

邪恶阵营·恶魔

丧尸 Zombie
你不知道你的队友是谁，每个丧尸会得到两个伪装。
每个夜晚 *，所有丧尸会被单独唤醒并且要选择一名玩家：如果超过半数的丧尸选择了相同的一名玩家且多数玩家是善良玩家，他会变成邪恶的丧尸，否则，所有被选择的玩家转变为恐慌状态。
[所有爪牙都是丧尸]

变相怪杰 Mask
每个夜晚，你要选择两名玩家：他们转变为恐慌状态，随后一名恐慌的玩家可能解除恐慌状态。
只有所有爪牙都死亡时，你才会死亡。当你首次被处决时，一名爪牙会在当晚死亡，但其他玩家当晚不会因处于恐慌状态而死亡。
[-1 外来者]

血腥玛丽 Bloody Mary
每个夜晚，你要选择一名玩家：他转变为恐慌状态。
随后，如果你上个白天没有被提名或一名善良玩家说过“血腥玛丽”，你要额外选择一名玩家：他死亡，但其他玩家当晚不会因处于恐慌状态而死亡。[+1 外来者]

噩梦凶灵 Dream Stalker
每个夜晚，你会得知哪些存活玩家是恐慌的，随后你要选择两名玩家：他们转变为恐慌状态。
恐慌的善良玩家在被善良玩家提名时会死亡。

传奇角色·说书人

恐慌
每个夜晚 *，会有一名恐慌的玩家死亡，
随后，如果上个白天没有玩家被处决，可能会有另一名玩家死亡。
恐慌的玩家在被提名时可能死亡。
当存活玩家小于等于 3 名时，恐慌的玩家不会因被提名而死亡。

*代表
非首个夜晚

首个夜晚

其他夜晚