Blood on the Clocktower

血染钟楼

支持7-15人

“BWG·剧本大乱斗”16强

剧本作者：“仙乐阁”—时域

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

时序悖论

“BWG·剧本大乱斗”16强
剧本作者：“仙乐阁”—时域

仙乐阁

“仙乐阁”-厂牌，允许投稿全原创角色剧本。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

守秘人
在你的首个夜晚，你会得知一个善良玩家和他的角色。
如果他死亡，你会在当晚得知另一个存活善良玩家和他的角色。

护教军
每个夜晚，你要选择三名玩家：如果他们中有邪恶，你下次选择玩家减少一名。

巡林客
每个夜晚，你会得知距离最远的一对存活恶魔与存活爪牙间有几名存活玩家（*不含端点*）。
如果没有存活爪牙，你得知任意的信息。

队长
每个夜晚，你要选择三名除你以外的存活玩家：你会得知他们当晚进行选择的总次数。

勘测员
每个夜晚，你会得知当晚在你之前有几名玩家被唤醒。

分析师
每个夜晚 *，你要选择三名除你以外的玩家：你得知当晚他们谁最先被唤醒（*或即将最先被唤醒*）。

冒险家
每个夜晚 *，你要选择除你以外的任意名玩家：如果他们都是善良的，在当晚他们中有人首次将要死亡时，他不会死亡。

通灵师
每个夜晚 *，你要选择三名存活玩家：如果他们的角色类型都不相同，他们中一名玩家死亡。

值夜者
每个夜晚 *，你会得知当晚死亡的玩家。
每局游戏限一次，你可以选择其中一名：你得知他死于哪个角色类型。

隐修士
如果你没有“疯狂”地证明自己是任何一个角色，每个夜晚 *，你会得知一条信息。

旗手
每个白天，你可以私下向说书人提交一个词语：如果至少两个不同的在场角色的能力描述中含有该词语，当晚你会得知一名能力描述中含有该词语的玩家。

传火者
每个白天，你可以公开声称一个角色：当晚邪恶玩家的负面能力对他无效。

日之塔
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以让当晚所有的死亡统一延迟到黎明时。

善良阵营·外来者

破坏狂
每个夜晚，你要选择一个未选择过的角色：这些角色每有一个在场，当你死亡时，就会有一名玩家在当晚死亡。

游魂
每个夜晚，你会被当作一个除你以外的角色及其相应阵营，即使你已死亡。你会以他的方式被唤醒。

杠精
你以为你是一个在场的镇民，其实你不是。
你的行动顺位在那个镇民之后。

异教徒
一名邪恶玩家知道你是异教徒。
如果他死于处决，你加入邪恶阵营。

邪恶阵营·爪牙

地狱之眼
每个夜晚，你要选择两名玩家：你得知他们的角色。
首个被你选择两次的玩家死亡。

末日行者
每当除你以外的玩家因自身能力被唤醒等同于玩家数次时，你会被唤醒并选择一名玩家：他死亡。

影子侍从
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：你获得他的能力且他中毒。
如果他死于处决，当晚你要选择一名玩家：他中毒。

报死鸟
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚有善良玩家选中了他，他死亡。

邪恶阵营·恶魔

残念
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家，他中毒且“是恶魔”，并始终被当作善良的残念。
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡，即使你已死亡。

变量
首个夜晚，你要选择至多三个在其他夜行动的角色，你可以交换他们的行动顺位。
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。

盟主
首个夜晚，你要选择两名玩家，他们加入邪恶阵营并获得能力：“每个夜晚 *，选择一名玩家：他死亡，即使你已死亡”。
[-2 爪牙]

余火
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果上个白天到你行动前有非镇民死亡，你可以额外选择一名玩家：他在黎明时死亡。[+1 外来者]

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。

*代表
非首个夜晚