淘金潮

“BWG·剧本大乱斗”16强

剧本作者：“我说一下”—卷饼

人口流动报告

在剧本设置中部分角色的角色类型发生了改变，且其中部分角色的能力描述会添加或减少“即使你已死亡”。
旅行者变成的传奇角色，说书人可以选择是否加入游戏.

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

富豪
每个夜晚，你要选择三名存活玩家，其中首个在当晚使用自身能力选择你的玩家始终保持清醒、健康且会获得正确信息。

巧匠
每个夜晚，你得知一名镇民玩家。
如果有非镇民玩家死亡，你失去能力。恶魔始终被当做镇民。

灵异记者
每个夜晚，你要选择任意数量的玩家：下个白天你可以拜访说书人以得知关于其中邪恶玩家的线索。
如果他们的阵营相同，你会得知错误的信息。

机械弹簧狼
每个夜晚，你可以选择一名玩家：你会得知你们中与邪恶玩家的距离最近的玩家，如果距离相等，你会得知自己。

风语者
每个夜晚，你要选择除你以外的三名非旅行者玩家：如果他们角色类型各不相同，你失去能力，否则你得知其中角色类型唯一的玩家。

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。

忍者
每个夜晚 *，你可以选择一名未以此法选择过的玩家：如果他是镇民，你获得他的能力，直到下个黄昏。否则你中毒。

北面武士
每个夜晚 *，你要选择一名除你以外的玩家：如果他是镇民，他不会在今晚死亡，如果你死亡，他也死亡。

提夫林
每个夜晚 *，你要选择一名与你距离大于 1 的存活玩家：你得知在顺时针方向上，你与该玩家之间有多少名邪恶玩家，如果你选择了邪恶玩家，你产生错误信息。

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。

集骨者
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：他重新获得能力直到下个黄昏。

失败的上帝
每局游戏至少一次，说书人将会出现失误，但会纠正并公开承认自己曾处理有误。

善良阵营·外来者

利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜，即使你已死亡。
所有玩家都知道利维坦在场。
在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

骗人精
每局游戏限一次，一名善良玩家可能会得知“有问题”的信息，即使你已死亡。

笑匠
每个白天，你可以公开选择一名玩家：一名未被你在白天选择的玩家在今晚改变角色，即使你已死亡。

伪经
每局游戏限一次，在夜晚时 *，生死无常，即使你已死亡。

邪恶阵营·爪牙

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

天外来客
每个夜晚，一名玩家的信息会变得毫无意义，即使你已死亡。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

隐士
你拥有所有外来者能力。[-0~1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

哈迪寂亚
每个夜晚 *，你要选择三名玩家（*所有玩家都会得知你选了谁*）：他们分别秘密决定自己的生死，然后如果他们都存活则都死亡。

法尔斯德维纳布
每个白天，至多半数（*四舍五入*）的善良玩家可以私下向说书人指名另一名玩家。
每个夜晚 *，不断进行选择直到选择到被指名的玩家：所有被选择的玩家死亡。

大将
每个夜晚 *，你要秘密选择两名玩家（*所有玩家都会得知你选择了谁*）：他们猜拳，只有获胜的玩家存活。
每有一名在猜拳中落败的玩家，邪恶的获胜条件便 +1 存活玩家。

恶之花
每个夜晚 *，你要选择一名存活的善良玩家：他会被唤醒并要选择除他以外的一名存活玩家，他们死亡。
如果你以这种方式死亡，邪恶阵营获胜。

传奇角色·说书人

钛金化
一名玩家获得一个不在场的能力直到他死亡，且被当做该能力所属的角色。
选择了该玩家的非恶魔玩家会从他这里获取这个能力。
建议使用角色名后带有 的能力。

圣洁之魂
游戏过程中邪恶玩家的总数最多能比初始设置多一名。

摆渡人
在游戏的最后一天，所有已死亡玩家会重新获得投票标记。

*代表非首个夜晚

该角色的角色类型发生的变化

Blood on the Clocktower

淘金潮

支持7-15人

“BWG·剧本大乱斗”16强

剧本作者：“我说一下”一卷饼

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

咖啡师
每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：
1. 一名玩家**解除并免受醉酒和中毒影响**，且会得知**正确**信息；
2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。

苦头陀
每个黎明，你要选择一名玩家：他只能通过**手势**或者**外语**进行发言，但是你**必须帮他翻译**。

说不得
每个白天，你可以**驳回**一次提名。

炎爆法师
死亡的玩家可以将他的**投票标记**给你。
每个白天，你可以消耗三个**投票标记**，选择一名玩家释放一次**炎爆术**：他立刻**死亡**并**移除座位**。

奴隶主
每局游戏限一次，提名阶段结束时，如果没有玩家标记**被处决**，你可以选择一名玩家：他**被处决**。

传奇角色

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**。

魔像
每局游戏你只能发起提名一次。
当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。
如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。

暴风捕手
游戏开始时，你要宣布一个**善良角色**。如果该角色在场，他只能**死于处决**，但所有**邪恶玩家**会在首个夜晚得知他是哪一名玩家。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者