全员拜访

“BWG・剧本大乱斗”40强

剧本作者：“我说一下”—悲悼伶人

全员拜访

只有邪恶玩家会在晚上醒来，其他玩家可以在白天拜访说书人时发动技能，每个白天每名玩家只能拜访一次。

拜访日事件

每个晚上，说书人会提供一些拜访日事件，1分钟之后被最多手指选中的玩家与恶魔进行猜拳，由获胜玩家决定次日事件，平局由说书人决定。

拜访相克

善良阵营的技能造成的死亡由说书人决定死亡时间；死亡时发动的技能在得知死亡的那天白天才能发动。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。

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)。

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。

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。

半兽人
每个夜晚*，你要选择一名存活的玩家：如果他是善良的，他死亡，并且当晚恶魔不会造成死亡。会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。

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。

鸩
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个镇民角色：如果他在场，他中毒并死亡。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。

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。

上帝信徒
如果你是善良的，你不会死亡。你每次因自身能力免于死亡，会有一名镇民开始醉酒。

善良阵营·外来者

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。

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。

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。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

邪恶阵营·爪牙

上帝酒友
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以决定下次拜访日事件(*即使已经被其他人决定*)，或者使所有人在下个白天拜访说书人时醉酒到黄昏。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家(*与上个夜晚不同*)：如果明天白天他被处决，他不会死亡。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他死亡。如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。

狐媚娘
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他会知道狐媚娘在场。如果你死于处决，当晚他转变为邪恶阵营。

邪恶阵营·恶魔

牙噶巴卜
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。

痢蛭
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他处于死亡状态时你才会立即死亡。

卡扎力
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]

姑获鸟
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。当爪牙死于处决时，你可能会获得他的能力，但每局游戏仅能获得一次。

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。

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

全员拜访

支持7-15人
“BWG·剧本大乱斗”40强
剧本作者：“我说一下”—悲悼伶人

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