



Blood on the Clocktower



蔷薇大血战

支持7-15人

剧本作者：饴钙硫

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



空之律者

每个夜晚，你可以交换两名玩家的座位号直到下个黎明。
如果你的能力使得一名玩家改变了阵营，那么另一名玩家也会改变为相反的阵营。



冰之律者

每个夜晚，你可以选择一名玩家：他冻结直到下个黄昏。
被冻结的玩家无法使用自己的能力，且会得知这一信息。



岩之律者

每枚水晶花限一次，你可以向它的持有者请求将它复制给你，但你无法将此复制品再次转移他人。



风之律者

当你入场时，一枚水晶花会被标记与你。你可以公开操控由谁获得这枚水晶花。
如果你被流放，对你发起流放的玩家获得这枚水晶花。



死之律者

每个白天，你可以公开讨伐一名玩家：如果半数以上玩家同意你的讨伐，他调转生死。



*建议7人以上加入旅行者

合成大爱莉

善良阵营·镇民

剧本作者：镘钙硫

水晶花

游戏开始时，场上会随机分配有3朵水晶花，水晶花可以通过私聊拜访说书人互相传递。
持有水晶花的玩家如果被处决，提名者获得这枚水晶花；如果在夜晚死亡，需要在当晚将水晶花交给一名存活玩家。
如果一名玩家持有3朵水晶花，他的阵营获胜。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人



凯文“救世”

每个夜晚，你要选择一名玩家（与上个夜晚不同）：其他玩家的**负面效果**在今晚和明天白天对他无效。
X：随机施加一个**负面效果**直到下个黄昏。



爱莉希雅“真我”

如果一名除你以外的玩家将**水晶花**交予你，你得知他的角色。



阿波尼亚“戒律”

每个白天限一次：你可以公开“请”一名玩家做某件事，如果他可以但没有这样做，他**被处决**。



伊甸“黄金”

如果你**存活**，在计算**胜利**时你会被当作拥有一枚额外的**水晶花**。
X：如果你**存活**，**善良玩家**必须持有4枚**水晶花**才能触发**额外胜利**。



维尔薇“螺旋”

每个夜晚*，你要猜测亮或灭，如果这与场上的**水晶花**符合：
0次，你**加入邪恶**；1次，一名玩家**死亡**；2次，一名玩家**醉酒**；
3次，获得一枚**水晶花**。
(水晶花的持有者在你的行动顺序要决定其亮灭)



千劫“磨灭”

每个白天限一次，你可以公开向除你以外的一名**存活**玩家发起**决斗**：下个夜晚，你们秘密出拳，除非你**落败**否则他**死亡**。
(说书人在白天至多接受两次决斗邀请)



苏“天慧”

每个夜晚，你得知一项说书人认为大概率会发生的事。
整局游戏限一次，你可以要求说书人让这件事**必定发生**。



樱“刹那”

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：如果他是邪恶的，他**死亡**且你夺走他的**水晶花**；如果他是善良的，你**失去能力**。
X：限一次。如果他是善良的，他**死亡**且你夺走他的**水晶花**。



科斯魔“旭光”

每个夜晚，你得知**邪恶阵营**持有多少枚**水晶花**。
X：得知一名持有**水晶花**的**善良玩家**。



梅比乌斯“无限”

当你即将**死亡**时，**克莱因**代替你**死亡**。
每个夜晚*，你得知上个与再上个**死亡**的玩家的阵营是否相同（**死亡顺序**会被清楚播报）。[+ 克莱因]
X：每个夜晚*，你查看**已死亡**玩家信息的**魔典**。



格雷修“繁星”

每个夜晚，你要选择一名玩家：下个白天，你要模仿他并在当晚得知一个与他相关的信息。
你模仿得越**生动**，你得知信息就越**有用**。



华“浮生”

每个夜晚，你要选择一名**爪牙**角色：它**醉酒**并得知这一信息。
如果**邪恶玩家**之一选择了你，它们**恢复清醒**。
X：爪牙角色→**镇民**角色；**邪恶玩家**→**善良玩家**。



帕朵菲里斯“空梦”

游戏开始时，你拥有7枚**金币**。
每个白天，你可以私下拜访说书人询问一些**合适**的问题并需要支付相应的**金币**。

善良阵营·外来者



雷电芽衣“雷之律者”

在你的首个夜晚，你和**爪牙**会共同得知一个在场的**镇民**角色。
整局游戏限一次，**存活**的**爪牙**可以公开猜测他是那个角色，如果他**存活**且**猜测正确**，他的**阵营落败**，即使你**已死亡**。
X：那个角色会得知自己成为了你的猜测对象。



克莱因“机械人偶”

每个夜晚，你要选择一名玩家：直到下次行动前你要**“疯狂”**地赞成他的观点，否则当晚**恶魔**可能会被唤醒并选择一个角色：他**死亡**。
X：他要**“疯狂”**地赞成由你选择的另一名玩家的观点。



娜塔莎·希奥拉“渡鸦”

每个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：下个白天统计他的票数时多计2票但不会公布。如果你选择了**恶魔**且她在下个白天**死亡**，她可以选择**善良玩家**作为自己的**替身**。



妖精爱莉“妖精图书管理员”

每个夜晚，**恶魔**得知一件**善良玩家**在今天发生的事。
如果你**死亡**，场上半数**存活善良玩家**会被**侵蚀**。

邪恶阵营·爪牙



毁色程序“侵蚀歧点”

每个夜晚*，你要选择一名玩家：夺走他手中的一枚**水晶花**。
你的**水晶花**在你**被处决**时会优先转移给**恶魔**。



初诞代码“侵蚀歧点”

如果持有**水晶花**的玩家**死亡**，当晚你要选择一名玩家：他被**侵蚀**。
被**侵蚀**的玩家不能持有**水晶花**，再次**侵蚀**会**死亡**。



无端画像“侵蚀歧点”

一枚虚假的**水晶花**可以从你手中传播，但其实它不存在；一枚**水晶花**可以被以为被你夺走了，但其实还在他的手上；即使你**已死亡**。



仿生单元“侵蚀歧点”

在你的首个夜晚，你要选择一个**善良角色**：你获得那个角色的**X型号**复制能力。

邪恶阵营·恶魔



侵蚀之律者

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**死亡**且有**爪牙****存活**，当晚你要选择它们之一：它成为**邪恶的侵蚀之律者**。

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