

善良阵营·镇民



厨师

在你的首个夜晚, 你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。



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。



侍女

每个夜晚, 你要选择除你以外的两名**存活**的玩家: 你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



艺术家

每局游戏限一次, 在白天时, 你可以私下询问说书人一个**是非问题**, 你会得知该问题的答案。



小精灵

在你的首个夜晚, 你会得知一个在场的**镇民角色**。如果你“**疯狂**”地证明你是该角色, 当他**死亡**时你获得该角色的能力。



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**。

善良阵营·外来者



呆瓜

当你得知你**死亡**时, 你要公开选择一名**存活**的玩家: 如果他是**邪恶**的, 你的**阵营落败**。



疯子

你以为你是一个**恶魔**, 但其实你不是。**恶魔**知道你的角色以及你在每个夜晚选择了哪名玩家。

邪恶阵营·爪牙



恐惧之灵

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 如果你提名他且他被**处决**, 他的**阵营落败**。当你首次选择或更换目标时, 所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



寡妇

在你的首个夜晚, 你能**查看魔典**并选择一名玩家: 他**中毒**。随后, 始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。



红唇女郎

如果大于等于五名玩家**存活**时 (旅行者不计算在内)**恶魔死亡**, 你变成那个**恶魔**。

(相克规则: 如果在五名及以上的玩家存活时照着小怪宝的玩家死亡, 当晚红唇女郎必须照着小怪宝。)

邪恶阵营·恶魔



涡流

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他死亡。镇民玩家的能力都会产生错误信息。如果白天没人被处决, 邪恶阵营获胜。



小怪宝

每个夜晚, 所有**爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看**小怪宝**, 然后该玩家被当作**恶魔**。每个夜晚*, 会有一名玩家**死亡**。 [+1 爪牙]

传奇角色·说书人



哨兵

在初始设置时, 可能会额外增加或减少一个外来者。



公爵夫人

每个白天, 三名玩家可以一起拜访你。当晚*, 他们会得知他们之中有几个是**邪恶**的, 但其中一人的信息是错的。

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。

Blood
on the
Clocktower

幽灵茶会

Spooky Tea 2 : Very Spooky

支持5-6人

剧本作者: Zets

玩家数量	5	6
镇民	3	3
外来者	0	1
爪牙	1	1
恶魔	1	1



美术设计: Lei & 摸鱼