支线任务

剧本作者：板

星界拼图

异术士给予玩家支线任务。

说书人可私下为任意玩家(含旅行者、死亡玩家)设定 1-3 个目标，下发时间可开局统一赋予或游戏中单独赋予。
任务内容不限(可关联游戏或超出游戏范围)，是否达成由说书人判定。任务完成后玩家将获得一条不受中毒 / 醉酒影响的正确信息(异术士能力所致，非角色本身信息)。
任务可能冲突或无法达成，玩家可以假装完成任务。

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

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。

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)。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

教授
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：如果他是镇民，你会将他起死回生(复活)。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。如果你猜对，善良阵营获胜。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

报丧女妖
如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

落难少女
所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

瘟疫医生
当你死亡时，说书人会获得一个爪牙能力。

(相克规则：如果说书人本应获得镜像双子的能力，改为一名玩家会变成镜像双子。)

邪恶阵营·爪牙

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。

限
在等同于初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。[外来者数量任意]

街头风琴手
所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。
每个夜晚，你要选择自己是否醉酒，直到你下次选择。

镜像双子
你与一名对立阵营的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。如果你们都存活，善良阵营无法获胜。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。
你和他都知道他获得了什么能力。

(相克规则：如果村夫在场数量不足 3 人，科学怪人可以让恶魔拥有村夫的能力。)

邪恶阵营·恶魔

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

哈迪寂亚
每个夜晚 *，你可以选择三名玩家(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。

痴蛭
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。

奇遇角色

异术士 Zenomancer
一名或多名玩家各自拥有一个目标。
当达成目标后，他会获得一条正确信息。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

女巫作祟

支持7-15人

剧本作者：板

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