

善良阵营·镇民



图书管理员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有外来者在场）



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。



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知恶魔与爪牙之间最近的距离。（邻座的玩家距离为1）



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。



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]



僧侣

每个夜晚*，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天死于处决的玩家的阵营。



卖花女孩

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有恶魔投过票。



杂技演员

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果当晚他醉酒或中毒，你死亡。



猎手

每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是恶魔，他死亡。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的答案（是/不是/我不知道）。



贞洁者

当你首次被提名时，如果提名你的玩家是镇民，他立刻被处决。



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。

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。

（注释：认知覆盖角色只能认为自己是一个不在场的角色。）



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。

（采用可选规则：如果帽匠死亡，允许恶魔变成爪牙，且（仅）一名爪牙变成恶魔。）



月之子

当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

邪恶阵营·爪牙



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者]



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。



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下个黄昏



提线木偶

你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

（注释：认知覆盖角色只能认为自己是一个不在场的角色；提线木偶不会因落难少女和帽匠的能力导致他确认自己是爪牙而被唤醒（采用2025年10月试运行新规则）。）

邪恶阵营·恶魔



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。如果你以这种方式自杀，一名爪牙会变成小恶魔。



诺·达虱

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。与你邻近的两名镇民中毒。



沙巴洛斯

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们死亡。你上个夜晚选择过且当前死亡的玩家之一可能会被你反当。

（注释：不建议让沙巴洛斯反当恶魔。）

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

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

钟楼杀人游戏

支持5-18人
剧本作者：JOX



钟楼剧本博物馆
美术设计

玩家数量	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	3	3	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



窃贼

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天他的投票会被算作**负数**。



黑帮

每个白天限一次，你可以**杀死**与你邻近的两名**存活**的玩家中的一名，但需要另一边那个**存活**的玩家同意。



流莺

每个夜晚*，你要选择一名**存活**的玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时**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。



法官

每局游戏限一次，如果其他玩家发起了提名，你可以选择让本次提名直接执行**处决**或让**投票无效**。



旅行者

*建议7人以上加入旅行者