

流往春月

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）



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。



水手

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。



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**。



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**角色**。



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**。



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。



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**。



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）。



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。



莽夫

每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会**醉酒直到下个黄昏**。你会**转变为他的阵营**。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）**交换角色**。



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你已**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



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**。



间谍

每个夜晚，你都能查看**魔典**。你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，即使你已**死亡**。



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]



刺客

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。

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**。



普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。



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**。

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

流往春日

支持7-15人
剧本作者：洛清

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



北京
@鱼骨桌游