

暗夜渡陈

美术设计: Lei & 摸鱼

剧本作者: 小猴子

支持7-15人

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。



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)



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**。



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)。



筑梦师

每个夜晚, 你要选择(除你及旅行者以外的)一名玩家: 你会得知一个**善良**角色和一个**邪恶**角色, 该玩家是其中一个角色。



气球驾驶员

每个夜晚, 你会得知一名不同角色类型的玩家, 直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]



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。



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。



驱魔人

每个夜晚*, 你要选择一名玩家(与上个夜晚不同): 如果你选中了**恶魔**, 他会得知你是**驱魔人**, 但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。



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**。



贞洁者

每当你首次被提名时, 如果提名你的玩家是**镇民**, 他立刻被**处决**。

善良阵营·外来者



畸形秀演员

如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**, 你可能被**处决**。



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。



告密者

爪牙会在其首个夜晚得知三个不在场的**善良**角色。



心上人

当你**死亡**时, 会有一名玩家开始**醉酒**。



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。



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**。



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。



修补匠

你随时可能**死亡**。

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, 只有你输了才会**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]



男爵

会有额外的**外来者**在场。[+2 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**。

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]



(相克规则: 如果方古成功转化了外来者并因此死去, 红唇女郎不会变成方古。)

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

其他夜晚

Blood on the Clocktower

暗夜防线

支持7-15人

剧本作者：小猴子

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



美术设计：Lei & 摸鱼