



善良阵营·镇民

支持7-15人



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)



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。



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。



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**。



传教士

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 如果选中了**爪牙**, 他会得知被**传教士**选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



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。



神谕者

每个夜晚*, 你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



半兽人

每个夜晚*, 你要选择一名**存活**的玩家, 如果他是**善良**的, 他**死亡**, 并且当晚**不会再有其他玩家死亡**。



女裁缝

每局游戏限一次, 在夜晚时, 你可以选择(除你以外)的两名玩家: 你会得知他们是否为**同一阵营**。



农夫

如果你在夜晚**死亡**, 一名**存活**的**善良**玩家会变成**农夫**。



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**。



镇长

如果只有三名玩家**存活**且白天没有人**被处决**, 你的**阵营**获胜。如果你在夜晚即将**死亡**, 可能会有一名其他玩家代替你**死亡**。

善良阵营·外来者



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。

邪恶阵营·爪牙



男爵

会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]



投毒者

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 他在当晚和明天白天**中毒**。



鹰身女妖

每个夜晚, 你要选择两名玩家: 明天第一名玩家需要**“疯狂”**地证明第二名玩家是**邪恶**的, 否则他们可能会**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]



女巫

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 如果他明天白天**发起提名**, 他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家, 你失去此能力。

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]

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

红胡子帮

Fang Goon 帮

支持7-15人
剧本作者: Cam

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