

善良阵营·镇民



炼金术士

你拥有一个不在场的**爪牙**角色的能力。



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**。



将军

每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
(善良 / 邪恶 / 均势)



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)**。



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**。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



哲学家

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良**角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。



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。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你**阵营获胜**的建议。



巡山人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民**角色。[+ 落难少女]



茶艺师

如果你与邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们不会**死亡**。



食人族

你拥有上个**死于处决**的角色的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良**玩家**死于处决**。



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。

善良阵营·外来者



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。



政客

如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营并获胜**，即使你已**死亡**。



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**。



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。



异端分子

对调胜负结果，即使你已**死亡**。

(相克规则：如果**病蛙**选择**异端分子**作为宿主，**病蛙**死亡时**异端分子**仍会**中毒**。)

邪恶阵营·爪牙



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**。



恐惧之灵

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被**处决**，他的**阵营落败**。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



哥布林

如果你在被提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天被**处决**，你的阵营获胜。



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他被**处决**，他不会**死亡**。



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**。

邪恶阵营·恶魔



病蛙

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**死亡**时你才会一同**死亡**。



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**。

传奇角色·说书人



哨兵

在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

*代表
非首个夜晚

善良阵营·镇民



炼金术士

你拥有一个**爪牙**角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。



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**）。



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**。



将军

每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
（**善良** / **邪恶** / **均势**）



哲学家

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良**角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。



巡山人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民**角色。[+ **落难少女**]

善良阵营·外来者



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。



政客

如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营并获胜**，即使你已**死亡**。



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**。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



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。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你**阵营获胜**的建议。



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**。



食人族

你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良**玩家**死于处决**。

（相克规则：如果杂耍艺人在自己的首个白天猜测后在当天死于处决，当晚食人族会替杂耍艺人得知对应的信息。）

（相克规则：如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和**恶魔**也会互相认识。）



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。



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。



异端分子

对调胜负结果，即使你已**死亡**。

（相克规则：如果病蛙选择异端分子作为宿主，病蛙死亡时异端分子仍会**中毒**。）

邪恶阵营·爪牙



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**。



巫师

每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。
如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。



哥布林

如果你在被提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天被**处决**，你的阵营获胜。



恐惧之灵

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被**处决**，他的**阵营落败**。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



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，只有你输了你会**死亡**。

邪恶阵营·恶魔



病蛙

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**死亡**时你才会一同**死亡**。



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**。

传奇角色·说书人



哨兵

在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

善良阵营·镇民

支持7-15人



炼金术士

你拥有一个不在场的**爪牙**角色的能力。



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。



将军

每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
 (善良/邪恶/均势)



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)。



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。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



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。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你**阵营获胜**的建议。



巡山人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民角色**。 [+落难少女]



茶艺师

如果你与邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们不会死亡。



食人族

你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。



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。

善良阵营·外来者



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。



政客

如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营并获胜**，即使你**已死亡**。



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**。



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。



异端分子

对调胜负结果，即使你**已死亡**。

(相克规则：如果病蛙选择异端分子作为宿主，病蛙死亡时异端分子仍会中毒。)

邪恶阵营·爪牙



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**。



恐惧之灵

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被**处决**，他的**阵营落败**。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



哥布林

如果你在提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天被**处决**，你的阵营获胜。



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家 (与上个夜晚不同)：如果明天白天他被**处决**，他不会死亡。



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**。

邪恶阵营·恶魔



病蛙

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**死亡**时你才会一同**死亡**。



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**。

传奇角色·说书人



哨兵

在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

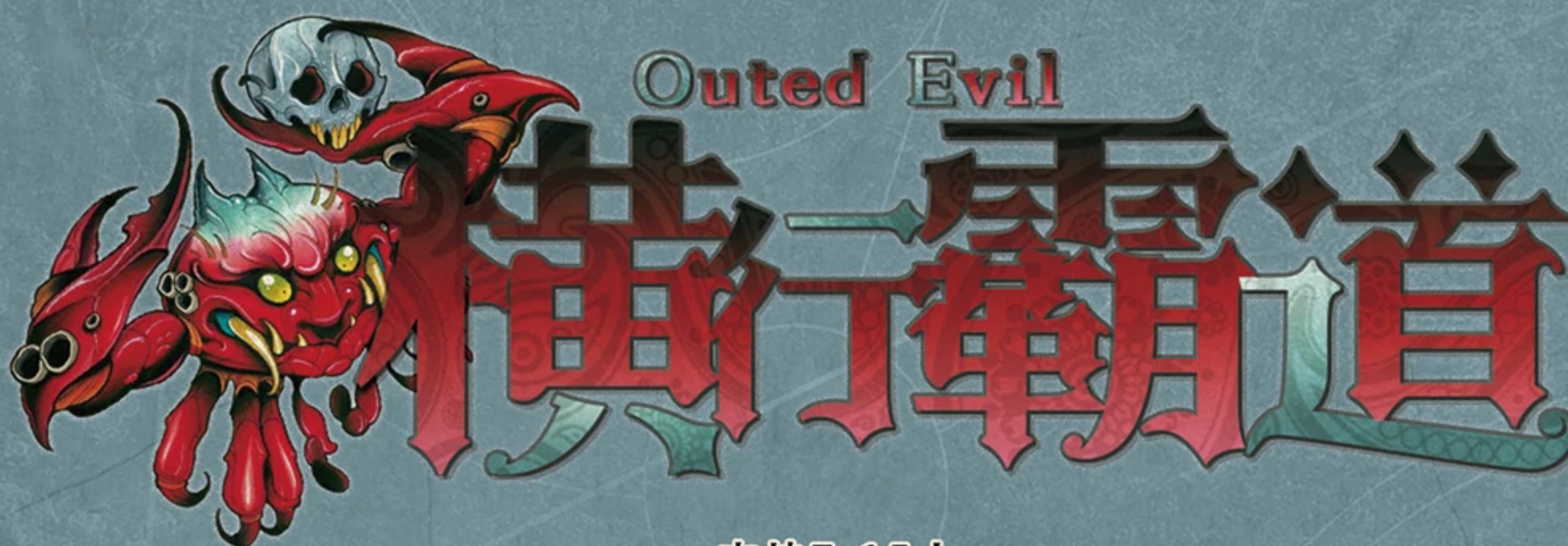
*代表
非首个夜晚

首个夜晚

其他夜晚



Blood on the Clocktower



支持7-15人
染钟楼谜团剧本世界杯·第二名
剧本作者：Manny

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



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。



怪咖

如果你表现得很有趣，当天你不能被流放。



学徒

在你的首个夜晚，如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力。



官员

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，他的投票算作三票。



屠夫

每个白天，首次处决后，你可以再次发起提名。



*建议7人以上加入旅行者

Blood Clocktower



支持7-15人

染钟楼谜团剧本世界杯·第二名

剧本作者: Manny

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



咖啡师

每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：1. 一名玩家解除并免受醉酒和中毒影响，且会得知正确信息；2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。



学徒

在你的首个夜晚，如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力。



屠夫

每个白天，首次处决后，你可以再次发起提名。



怪咖

如果你表现得很有趣，当天你不能被流放。



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。



旅行者

*建议7人以上加入旅行者