Blood on the Clocktower

惶尘城

支持7-15人

剧本作者：际尘

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

惜墨如金

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：际尘

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

守望者
在你的首个夜晚，你得知与**恶魔**相邻的**镇民**数量。

罗尔夫狗
在你的首个夜晚，你会得知两名**非镇民**玩家。

建筑师
在你的首个夜晚，你会得知你哪一侧的**邪恶**玩家数量更多。
（左 / 右 / 相同）

牧师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们均**不属于**哪种角色类型。

内疚
每个夜晚，你要选择一个**邪恶角色**：你会得知该角色是否在场。

瞭望员
每个夜晚，你会得知与你顺时针邻近的**存活**玩家是否是**爪牙**。

瘸子
每个夜晚，你要选择一名其他玩家：你会得知他在角色表的左边还是右边。

咒行者
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选择的玩家阵营与上晚不同，你**死亡**。

抬棺人
每个夜晚 *，你会得知一名与今天**死于处决**玩家阵营不同的玩家。

占星师
每个白天，你可以拜访说书人以得知一条**错误**信息。

默剧演员
如果你今天“**疯狂**”证明你是一个其他**善良角色**，当晚你得知他是否在场。

罗姆人
首个被你提名或提名你的**爪牙**会变成**罗姆人**。

潜伏者
一名**爪牙醉酒**，他得知此事，你可能被当作**邪恶的爪牙**。

善良阵营·外来者

夜游者
你可能以为你是一个**镇民角色**。
每个夜晚，一名玩家得知**夜游者**在场。

着魔者
如果你**被处决**，当晚**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。

贵妇
如果你**死亡**，当晚**恶魔**可以看到**魔典**。

胆小鬼
如果与你邻近的**存活**玩家有**邪恶**，你可能**死亡**。

邪恶阵营·爪牙

佞臣
镇民产生的信息对错反转。

特洛伊木马
你拥有所有不在场的**外来者**能力。[±1 外来者]

羔羊
你可以在夜晚自杀：所有**镇民中毒**并产生**错误**信息，直到下个黄昏。

神秘生物
你只知道你能力的一部分，一名**善良玩家**知道另一部分。

邪恶阵营·恶魔

别西卜
每个夜晚 *，你选择两名玩家，如果他们都是或都不是**镇民**：他们**死亡**。[+1 外来者]

玛门
每个夜晚 *：你要选择一名玩家：他**死亡**，与他距离为偶数的**镇民**当晚产生**错误**信息。

萨麦尔
每个夜晚 *：你要选择等同于**被处决**的角色类型数量的玩家：他们**死亡**。

路西法
在游戏的第四个黄昏，**邪恶阵营获胜**。
[与你最近的一名善良玩家转变为邪恶阵营]

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