地精嘉年华

美术设计：Lei & 摸鱼

剧本作者：木宁

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

赏金猎人
在你的首个夜晚，你会得知一名邪恶玩家。每当你得知的玩家死亡，你会在当晚得知另一名邪恶玩家。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

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。

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。

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)。

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。

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。

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。

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。

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]

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。

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。

教授
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名死亡的玩家：如果他是镇民，你会将他起死回生(复活)。

炼金术士
你拥有一个不在场的爪牙角色的能力。

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。

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。

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。

圣徒
如果你死于处决，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

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。

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。

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]

邪恶阵营·恶魔

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。

穿奇
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
所有的外来者都可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色。

簪簪
每个夜晚*，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们死亡。
[+1 外来者]

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]

可能
某件事情“可能”发生，代表由说书人来决定该事情是否发生。

中毒
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。

*代表
非首个夜晚

该角色能力来自过去。

Blood on the Clocktower

地精嘉年华

支持7-15人

剧本作者：木宁

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