勇往直前

剧本作者：释小年

绝对的正义

• 警卫如果选择到邪恶玩家或旅店老板，他们不会免疫恶魔的负面能力。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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]

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。

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**。

演奏家
每个夜晚 *，你要选择三名玩家：下个白天，你要公开猜测他们的角色，如果全部猜对，你会得知谁是**恶魔**，否则你可能**被处决**。

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚**不会死亡**，但其中一人会**醉酒到下个黄昏**。

警卫
每个白天，你可以拜访说书人并选择两名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他们其中之一无效，但另一名玩家可能会死亡。**恶魔的负面能力**始终对你有效。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**，在当晚会有一名玩家**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**。

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**。

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**。

无神论者
说书人可以**打破游戏规则**。如果说书人**被处决**，**善良阵营**获胜，即使你**已死亡**。[无邪恶角色在场]

善良阵营·外来者

帽匠
如果你**死亡**，在当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

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**。

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**。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

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**。

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**。

镜像双子
你与一名**对立阵营**的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中**善良玩家被处决**，**邪恶阵营**获胜。如果你们都**存活**，**善良阵营**无法获胜。

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个**关键词**。首个说出该**关键词**的**善良玩家**会在当晚转变为**邪恶阵营**。

麻脸巫婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。

（建议相克规则：麻脸巫婆无法将一名邪恶玩家变成莽夫。）

邪恶阵营·恶魔

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。

诺·达鳐
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

路比
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。你与**爪牙**互相不认识。
如果你在第四个黄昏前**死于处决**，一名**镇民**会变成**邪恶的路比**，但每局游戏仅能成功转化一次。[-1 外来者]

（相克规则：如果帽匠死亡，当夜非路比的恶魔不能改变为路比。）

（相克规则：如果麻脸巫婆创造了路比，改为由说书人决定哪名玩家变成路比。）

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

勇往直前

支持7-15人

剧本作者：释小年

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