新世界

新世界的摩西

对己方阵营胜利做出最大贡献的玩家，可在下局游戏前拜访说书人并许愿一个善良和一个邪恶角色。
下局游戏，他会是其中之一。

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：惊鸿 & 罗

支持7-15人

善良阵营·镇民

首个夜晚

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

女家教
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的非镇民玩家的角色类型之一是什么（*旅行者除外*）。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]
（相克规则：如果提线木偶抽到了气球驾驶员，也可能会 +1 外来者。）

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

国王
每个夜晚，如果死亡的玩家数量大于或等于存活的玩家数量，你会得知一个存活的角色。恶魔知道你是国王。

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）

勘探者
每个夜晚 *，你会得知与你今天提名的玩家最近的邪恶玩家位于他的顺时针还是逆时针方向。
如果距离相等，你得知的信息由说书人决定。

其他夜晚

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是守夜人。

风水师
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：根据他们的阵营（*相同 / 相反*）得知他们之间距离（*较近 / 较远*）的那一侧玩家中是否有恶魔。

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。
（相克规则：当罂粟种植者死亡后，恶魔会知道谁是提线木偶，但提线木偶什么都不会知道。）

女王
如果与你邻近的两名玩家是善良的，他们会知道你是女王。
“疯狂”地证明女王在场的玩家可能会被处决。

贞洁者
当你首次被提名时，如果提名你的玩家是镇民，他立刻被处决。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了国王，你会得知哪名玩家是恶魔。[+ 国王]

善良阵营·外来者

首个夜晚

乌鸦嘴
可能会有一名善良玩家得知一条虚假的信息，即使你已死亡。

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。

其他夜晚

囚犯
在你的首个夜晚，你会得知一个不在场角色。
如果超过半数玩家同意释放你，你会变成这个角色和对应的阵营。
在你被释放前你不能投票。

管家
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，只有他投票时你才能投票。

邪恶阵营·爪牙

首个夜晚

限
在等同于初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。[外来者数量任意]

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。

提线木偶
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。
恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

其他夜晚

谜题魔
当小于等于五名存活玩家，邪恶阵营落败时，所有玩家要同时猜测谁是谜题魔，如果少于两名善良玩家猜测你，邪恶阵营获胜，即使你已死亡。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。
你和他都知道他获得了什么能力。
（相克规则：如果村夫在场数量不足 3 人，科学怪人可以让恶魔拥有村夫的能力。）

邪恶阵营·恶魔

首个夜晚

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]

军团
每个夜晚 *，可能有一名玩家死亡。
如果一项提名只有邪恶玩家投票，投票无效。你也会被当作是爪牙。[半数以上玩家为军团]

其他夜晚

齐'纳克
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
始终会有一名善良玩家知道两名玩家之一是齐' 纳克。
如果你被处决时有爪牙存活，你的阵营获胜。

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

该角色的能力来自过去

Blood on the Clocktower

新世界

支持7-15人

剧本作者：惊鸿 & 罗

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