龙争虎斗

来把红

如果你"疯狂"地想成为邪恶，可能会在首个夜晚成为邪恶的爪牙之一

美术设计：Lei & 摸鱼

剧本作者：追命丶

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。（*或者你会得知没有外来者在场*）

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。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

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]

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

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。

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。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始醉酒三天三夜。

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]

守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

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。

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的阵营获胜的建议。

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。

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。

陌客
你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

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。

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。

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]

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。

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。

（相克规则：如果麻脸巫婆创造了落难少女，改为由说书人来决定哪一名玩家变成落难少女。）

邪恶阵营·恶魔

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]

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。

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。

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 / 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

Blood on the Clocktower

九尾妖狐

支持7-15人

剧本作者：追命、

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