

风和日里

神灯守护

首个成功得知守夜人的玩家，守夜人具备能力时，提名前不会死亡。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

剧本作者：风麟&日暮里



钦天监

在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（左/右/相同）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会得知**错误信息**作为替代。



刀客

在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**爪牙角色**。每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是你得知角色，他**死亡**。



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）。



郎中

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。



狸猫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是**善良角色**且当晚被**邪恶角色**杀死，你和他交换角色。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



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**。

善良阵营·外来者



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**。



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。

（相克规则：酒鬼不会得知独眼巨人在场。）



心上人

当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。



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。

（相克规则：被帕克创造的邪恶莽夫无法因为自身能力转变为善良阵营。）

邪恶阵营·爪牙



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**。



帕克

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个**非恶魔角色**：他**死亡**。如果该角色不在场，你要再选择一名玩家：他变成该角色。



红唇女郎

如果**大于等于五名**玩家存活时（旅行者不计算在内）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。

（相克规则：如果即将出现两名存活的恶魔，其中之一是由红唇女郎转变的，红唇女郎不会变成恶魔。）



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，只有你输了才会**死亡**。



麻醉师

每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**直到你更换选择目标，当你更换选择目标时，如果他还**存活**他会得知**麻醉师**在场。



独眼巨人

每个夜晚，你要选择一名玩家：你和**恶魔**会得知他是什么角色。被你选择的**外来者**会得知**独眼巨人**在场。[+1 外来者]

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]



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**。



奥赫

每个夜晚*，你要选择一个角色：他**死亡**。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

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

其夜
他晚

Blood on the Clocktower

风和日里

支持7-15人

剧本作者：风麟&目暮里

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