竖行霸道

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：Embalming

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

小精灵
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的镇民角色。如果你“疯狂”地证明你是该角色，当他死亡时你获得该角色的能力。

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)*。

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。

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]

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)

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

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。

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

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。

弄臣
当你首次将要死亡时，你不会死亡。

食人族
你拥有上个死于处决的玩家的能力。如果该玩家属于邪恶阵营，你中毒直到下个善良玩家死于处决。

倒吊人
如果你使用了投票标记，对调胜负结果。

善良阵营·外来者

告密者
爪牙会在其首个夜晚得知三个伪装。

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。

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。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

邪恶阵营·爪牙

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，否则他们之中可能会有人死亡。

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。

炸弹人
如果你被处决，除三名玩家以外的其他所有玩家均会死亡。
倒数十声后，被最多玩家手指指着的玩家死亡。

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。

维齐尔
所有玩家都知道你是维齐尔。你在白天时不会死亡。如果一次提名中有善良玩家投票，你可以让被提名者立即被处决。

(伺机：本剧本说书人不会告知所有人维齐尔在场。)

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。

(残存：如果红唇女郎变成普卡，不会因此移除原本普卡的中毒提示标记与效果。)

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]

(假死：如果亡骨魔选择在夜晚自杀，与他邻近的两名镇民之一中毒，并保留之前的标记。)

痢蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他处于死亡状态时你才会立即死亡。

(易主：如果痢蛭的宿主死亡，红唇女郎会变成新的宿主。)

传奇角色·说书人

探戈
在初始设置时，说书人会公开指定一个角色：如果该角色在场，会增加或减少一个外来者。

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

女巫的诡道

支持7-15人

剧本作者：Embalming

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

屠夫
每个白天，首次处决后，你可以再次发起提名。

侏儒
当你加入游戏时，所有玩家会得知一名与你阵营相同的玩家。
每当他被提名时，你可以杀死提名者。

刺制师
死亡玩家可以消耗投票标记以提名一名玩家。
如果你死亡，离场或被流放，你要选择一至三名玩家：他们重获投票标记。

苍蝇
你秘密加入游戏。
所有玩家在你第一次投票时得知此事。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者