暮色村庄

V 2.4.1

美术设计：Lei & 摸鱼

剧本作者：调和师

瘟疫的诅咒

玩家处于瘟疫状态时，选择的能力目标会失效，且他会得知此事。如果该玩家被处决，提名者会继承瘟疫状态。玩家第二次获得瘟疫状态时死亡。恶魔不会处于瘟疫状态。

蔓延在村庄上空的瘟疫，即便"瘟疫状态"的来源已经离场，状态依然存在。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

钟楼管理员
在你的首个夜晚，你会得知你与爪牙之间最近的距离。之后的每个夜晚 *，你会得知当晚有多少名玩家选择过你。

摆渡人
每个夜晚，你会得知与存活外来者邻近的存活玩家中是否有爪牙。[-1 或 +1 外来者]

街角医生
在你的首个夜晚，你会得知你是第几个因为自身能力而被唤醒的玩家。之后的每个夜晚 *，你要选择一名其他存活玩家：解除他的所有异常状态。

监狱看守
在你的首个夜晚，你要选择两个角色：当他们首次因自身能力而被唤醒并且选择目标后，你会被唤醒。当你在夜晚死亡时，当晚不会再有其他玩家死亡。

流亡者
在你的首个夜晚，你会得知恶魔的角色。之后的每个夜晚 *，你会得知一个在场的爪牙角色或者一名爪牙玩家。

共鸣使徒
每个夜晚*，你要选择除你以外的一名存活的玩家，你会得知他与邻近的存活玩家是否为同一阵营。

点灯人
每个夜晚，你要选择除你以外的三名存活的玩家，你会得知他们之中是否有爪牙，或场上没有存活爪牙。

巧手窃贼
每个夜晚 *，你要选择除你以外的两名存活的玩家，当晚他们存活时被当作交换座位。如果选中恶魔，你当晚你可能醉酒。

卖报小孩
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家，你会得知你所选择过的存活玩家之中，邪恶玩家的数量是否多于善良玩家。

圣教祷告者
每个夜晚，你会得知一条能帮助你的阵营获胜的建议。第四条建议将是决定性的。

白衣圣女
你会得知是否有邪恶玩家选择你为目标，即使你已死亡。每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名存活的玩家，当晚你会代替他受到负面能力。

十字军
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名存活的玩家：他当晚首次自身能力被唤醒并作出选择前，他会得知这次选择失效。如果他是爪牙，他死亡。

守墓老者
当你在白天处于瘟疫状态时，你不会在白天死亡。如果你在夜晚死亡，你会被唤醒并得知一名存活的爪牙玩家，如果没有存活的爪牙，则改为得知一名存活的恶魔。

善良阵营·外来者

酒馆女郎
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每个白天限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，则该玩家解除醉酒状态。

瘾君子
在你的首个夜晚，你会得知你对自己施加一个状态或效果。当你被选为能力目标或投票对象时，可能会使来源的玩家获得瘟疫状态。

畸形秀女主
在你的首个夜晚，一名与你邻近的镇民当晚可能会获得错误信息。如果你没有"疯狂"地证明自己是一个在场镇民角色，当晚可能会有一名存活镇民醉酒，即使你已死亡。

广场乞丐
你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色。如果你连续两晚没有玩家使用自身能力选择你，那么你将在下一次处决之后死亡。

邪恶阵营·爪牙

谜乱子嗣
与你邻近的一名存活镇民中毒。当你死亡时，镇民玩家的能力都会产生错误信息，直到下一次提名。

魅魔
你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色。每个夜晚 *，你要选择一名玩家：当晚他的使用自身能力选择目标时，其中一个目标改为选中你；如果该玩家当晚没有选择能力目标，则该玩家死亡并得知魅魔在场。

邪恶点票员
在你的首个夜晚，可能会有善良玩家得知本局游戏中有邪恶的点票员。每局游戏限一次，你可以在夜晚时秘密发动能力或在白天公开发动能力，下一次处决时存活玩家的投票反转，直到下个黄昏。

刺客庭长老
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：在他发动能力前，他死亡。如果白天没有任何玩家死亡，增加一次使用机会。

异乡人
你与其他邪恶玩家互相不认识，你会被当作外来者角色，且免疫瘟疫状态。每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他获得瘟疫状态。如果死亡的玩家数量大于存活的玩家数量，当晚你会与其他邪恶玩家互相认识，即使你已死亡。[-1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

大恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。如果你以这种方式自杀，所有邪恶玩家变成"小恶魔"。如果小于等于一名爪牙存活，你可以额外行动一次。

红月教皇
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在下次处决后死亡，且与他邻近的存活的镇民玩家中毒直到下个黄昏。如果有外来者在白天死亡，当晚你可以额外行动一次。[+1 外来者]

寄生者
每个夜晚，你要选择一名玩家，他可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，并且他因自身能力选择的目标都会死亡；如果你以这种方式死亡，他变成邪恶的寄生者；如果该玩家当晚没有选择玩家，他死亡。*（首个夜晚不会有玩家死亡）*

瘟疫之源
每个夜晚，你可以选择一名玩家：他获得瘟疫状态。如果你选中了邪恶玩家，与他邻近的存活玩家也会获得瘟疫状态。如果你没有选择任何玩家，当晚处于瘟疫状态的玩家都会死亡。[-1 外来者]

传奇角色·说书人

圣教哨兵
在初始设置时，可能会额外增加一个外来者。
死亡的玩家不可以被提名。

控票
（只会在邪恶的点票员能力触发时加入游戏作为标志）
邪恶的点票员发动能力，本轮场上的票数计算规则变为：
存活玩家总数 - 存活玩家投票数 + 已死亡玩家投票数
（若票数最高者有多名则一并处决）

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

暮色村庄

鸦木布拉大以南，灰雾笼罩下的暮色镇又迎来了新一批外来者，他们带来了繁荣，也带来了疾病。

这场灾难中，有人偷窃封印恶魔的圣杯变得贪婪，有人戴上了古老的面具变得迷乱。有人聚集异教去猎杀外来者，因为他们相信外来者的死亡会了解这场灾难，而真正的黑影在四处里传播瘟疫……

剧本作者：调和师　　图标创作鸣谢：叶陌上

美术设计：Lei的剧本钟楼

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

古物商贩

在夜晚，你不会被其他能力影响。每局游戏限一次，在白天时，你可以打开魔盒获得一条重要信息或能力，但是可能会发生不好的事情。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者

美术设计：Lei & 摸鱼