好好聊聊

美术设计：Lei & 揍鱼

剧本作者：诸神无限

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

洗衣妇
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个镇民角色：这两名玩家之一是该角色。

钟表匠
在你的首个夜晚，你会得知恶魔与爪牙之间最近的距离。（*邻座的玩家距离为 1*）

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色（*或者你会得知没有爪牙在场*）。

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]

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*）。

筑梦师
每个夜晚，你要选择（*除你及旅行者以外的*）一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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*）。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。

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。

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。

女裁缝
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：你会得知他们是否为同一阵营。

魔术师
恶魔会以为你是爪牙。爪牙会以为你是恶魔。

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。

畸形秀演员
如果你“疯狂”地证明自己是外来者，你可能被处决。

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。

异端分子
对调胜负结果，即使你已死亡。

邪恶阵营·爪牙

洗脑师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个善良角色。他明天白天和夜晚需要“疯狂”地证明自己是这个角色，不然他可能被处决。

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]

（相克规则：如果提线木偶抽到了巡山人，也会增加落难少女。）

（相克规则：提线木偶不会得知落难少女在场。）

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。

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。）

（相克规则：麻脸巫婆无法创造异端分子。）

邪恶阵营·恶魔

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]

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。镇民玩家的能力都会产生错误信息。如果白天没人被处决，邪恶阵营获胜。

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]

痴妊
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，只有他死亡时你才会一同死亡。

（相克规则：如果痴妊选择异端分子作为宿主，痴妊死亡时异端分子仍会中毒。）

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

Blood on the Clocktower

女巫好邪门

支持7-15人

剧本作者：诸神无限

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 & 捞鱼