Blood on the Clocktower

血色不夜城

支持5-6人

剧本作者：卷饼

图标设计：叶陌上 & 洛甜蕾

玩家数量	5	6
镇民	3	3
外来者	0	1
爪牙	1	1
恶魔	1	1

钟楼剧本博物馆

美术设计

血色不夜城

剧本作者：卷饼
图标设计：叶陌上 & 洛甜蕾

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持5-6人

血腥法令

每名善良玩家限一次，他可以在黄昏和黎明时拜访说书人并猜测所有邪恶阵营玩家的编号。如果全部猜测正确且他是善良的，善良阵营获胜。

审判说书人

每个白天提名阶段之前，一名玩家可以公开发起对说书人的审判，如果超过半数玩家通过，人数较少的一方获胜，相等则发起审判玩家所属的阵营落败。游戏结束时，如果场上只有邪恶玩家且未成功审判说书人，邪恶阵营落败。

[以上规则的胜负不会被异端分子调换]

善良阵营·镇民

异教领袖
每个夜晚，你会转变为与你邻近的一名存活的玩家的阵营。
每个白天，你可以提议所有玩家加入你的教派，如果所有善良玩家同意加入，你的阵营获胜。

炼金术士
你拥有一个不在场的爪牙角色的能力。

墙头草
每个夜晚，你会转变为存活玩家数量较多的阵营。

隐形人
如果你死于处决，你在夜晚变为邪恶阵营。
如果你在夜晚死亡，你转变为善良阵营，并刷新猜测次数。

首个夜晚

女巫猎人
每个夜晚，你得知一名邪恶玩家。
[会有一名与你邻近的善良玩家或者你自己转变为邪恶阵营]

守墓人
你立即转变为上一个死亡玩家的阵营。

其他夜晚

善良阵营·外来者

异端分子
对调胜负结果，即使你已死亡。

梦魇画师
当你得知你死亡时，你要公开选择一个镇民角色：
该角色对应的玩家当晚转变阵营。

苦修者
你不能因其他玩家的能力转变为邪恶阵营，即使你已死亡。

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。

魅魔
在你的首个夜晚，一名其他玩家会得知魅魔在场。
当你们中首次有玩家死亡时，会有一名善良玩家转变为邪恶。

欺诈师
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他会以为自己转变为邪恶阵营直到下个黄昏。每局游戏限一次，他会转变为邪恶阵营。

瘟疫使徒
首个提名你的善良玩家会在当晚转变为邪恶阵营，即使你已死亡。

邪恶阵营·恶魔

别西卜
每个夜晚，所有爪牙要秘密决定由哪名玩家获得别西卜的信物并且“是恶魔”。
每个夜晚*，拥有信物的玩家选择一名玩家：他死亡。[+1 爪牙]

玛门
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
每局游戏限一次，在夜晚，选择一名玩家：他变成你指定的一种邪恶爪牙角色。[初始无爪牙，任意数量外来者在场]

流动商贩
每个夜晚，你要和一名除你以外的存活玩家交换座位，
然后如果与你邻近的两名存活玩家的阵营不同，你转变阵营。

学徒
在你的首个夜晚，如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力。

旅行者
*建议6人以上加入旅行者

传奇角色·说书人

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

*代表
非首个夜晚