调皮捣蛋

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：皮卡麒

支持7-15人

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

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。

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)。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

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。

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)

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。

教授
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：
如果他是镇民，你会将他起死回生（复活）。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。
在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。
(相克规则：如果炼金术士获得了召唤师的能力，游戏会以初始有恶魔在场进行。炼金术士召唤师选择的玩家会变成恶魔但不会改变阵营。)

吟游诗人
当一名爪牙死于处决时，(除了你和旅行者以外的)所有其他玩家醉酒直到明天黄昏。

善良阵营·外来者

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

狂热者
如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

解谜大师
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，你会得知谁是恶魔，但如果猜错了，你会得知错误的“谁是恶魔”信息。

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

邪恶阵营·爪牙

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。

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。

限
在等同于初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。[外来者数量任意]

召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]
(相克规则：召唤师无法创造已经在场的恶魔。如果召唤师创造了一名不在场的恶魔，当晚的死亡由说书人决定。)

邪恶阵营·恶魔

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]

痴笠
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。

小怪宝
每个夜晚，所有爪牙要秘密决定由哪名玩家来照看小怪宝并且“是恶魔”。每个夜晚 *，可能会有一名玩家死亡。[+1 爪牙]
(相克规则：如果恶魔选择了小怪宝，则还需要选择一个爪牙角色，他变成这个爪牙且当晚照看小怪宝。)

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。

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

血染钟楼

支持7-15人

剧本作者：皮卡麒

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