Blood on the Clocktower

夜未央，花将葬，梧桐树旁丧钟响。
执笔作画忙师郎，易容有术，情却难藏。
望天狼，凤求凰，奈何桥边莫相忘。
似卿过客多来往，酒入愁肠，如梦一场。

Kakariko 卡卡利科下夜未眠

支持7-15人

剧本作者：海伦娜 & 纾

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

Kakariko 卡卡利科

夜未眠

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：海伦娜 & 纾

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

熊猫饲养员
在你的首个夜晚，你要选择一个方向（*左 / 右*），该方向上离你最近的爪牙会得知自己是“熊猫”，你得知“熊猫”的角色。
“熊猫”存活时，首个作用于你的能力会作用于“熊猫”。

战略专家
在你的首个白天，你要公开选择三名玩家。
之后的三个夜晚，你会依次得知：他们是否均属于同一阵营；他们中的角色类型数量；他们中与恶魔的最近距离。

树先生
每个夜晚，你要选择除自己外的两名存活玩家：你会得知他们的角色名字数相加之和。
外来者会被你的能力视为数字 4。[+1 外来者]

私家侦探
每个夜晚，你要选择一名存活玩家，你会得知他今晚选择了哪些目标。恶魔得知私家侦探在场。每局游戏限一次，如果恶魔在白天拜访说书人并猜中你是私家侦探，你死亡。

桑尼
每个夜晚 *，你要猜测恶魔首次选择的玩家。如果猜对，恶魔醉酒直到下个黄昏。否则，会额外有一名玩家死亡。

莫奈
每局游戏限一次，在夜晚，你要选择一个角色，如果该角色在场，在下次使用自身能力前，他立刻变成一个不在场的同类型角色。

葬花童
每局游戏限一次，如果有玩家死于处决，在夜晚时 *，你可以向他送出“鲜花”：如果他是善良的，他得知葬花童在场。

军火商
你持有“火药”。
每个夜晚 *，你要选择除自己外的一名存活玩家（*需与之前均不同*）并放置“火药”。
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择引燃“火药”，先前被你放置“火药”的非镇民玩家均会在当晚死亡。[+1 外来者]

伊文
每局游戏限一次，你可以在白天拜访说书人以得知 1-3 个（*随天数增加*）不在场角色，其中可能包括恶魔的伪装。

执笔人
每个白天，你可以拜访说书人并描述一件你认为场上已发生的事，你会得知“*艺术源于生活*”或“*本故事纯属虚构*”。
如果说书人欺骗了你，下个夜晚你可能会死亡。

易容师
恶魔会以为自己是其他不在场的恶魔。
当你死亡时，恶魔会得知自己的真实角色。

狩猎天狼
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒并选择一名玩家：他死亡。

涅槃之羽
如果你是场上唯一存活的镇民，你提名的玩家将立刻被处决。

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。

似卿
每个夜晚 *，你会转变为上个白天最后发起提名玩家的阵营，但你不会得知你具体的阵营。
如果上个白天无人发起提名，你会转变为邪恶阵营。

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。

亚历克斯
外来者被视为独立阵营。
每个夜晚 *，你选择一名玩家，他死亡。
被你杀死的外来者会得知你是亚历克斯 。当且仅当你是场上唯一存活的外来者且无恶魔存活时，你的阵营获胜。

邪恶阵营·爪牙

狂犬病患者
每个夜晚，你选择一名存活玩家：下个白天他必须提名并处决一名玩家。否则他可能会被处决。

师郎
所有玩家都知道你是师郎。你不会死于处决。
每个夜晚，你要选择一名玩家：他要对你谄媚直到下个黄昏，否则他可能会死亡。
当场上存活的邪恶玩家多于善良玩家时，你失去能力。

机械姬
在你的首个夜晚，你要选择一名非恶魔玩家：你会获得他的能力，随后他中毒。你会得知自己获得了什么能力且会被视为他的角色。[-1 外来者]

丧钟
每个夜晚 *，你会提前得知白天有哪些玩家将要死亡。
你可以选择隐藏任意数量夜间已死亡玩家的死亡讯息。
被你隐藏的已死亡玩家将会被视为存活。
当你死亡时，说书人将立刻公布所有已死亡玩家的讯息。

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
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，一名爪牙会变成小恶魔。

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]

冢中枯骨
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果场上有存活的爪牙，你死亡之后会复活。

裁决使
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你用这种方式杀死一名爪牙，你可以额外行动一次。

传奇角色·说书人

百密一纾
每个白天，首个拜访说书人的玩家会获得一条有利于自己阵营获胜的建议。

慧眼识珠
每局游戏限一次，在某个夜晚，所有玩家选择的目标可能会作用于预料之外的玩家。

哥德巴赫
首个在白天公开猜中全部邪恶玩家的善良玩家获胜，即使他的阵营落败。

*代表
非首个夜晚

游戏开始时，说书人通过抽签的方式决定本局游戏的传奇角色为三者之一。