恒河沙数

剧本作者：际尘

四吠陀

如果一名玩家死亡了，他变成说书人选择的旅行者角色。
说书人会公开宣布他是哪个旅行者。

如果已经有四名玩家死亡并变成了旅行者，其他玩家将正常死亡，不再变为旅行者。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜 / 其他夜晚

善良阵营·镇民

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）

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的邪恶玩家有多少对。

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。

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。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

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。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是恶魔，他死亡。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营获胜的建议。

贞洁者
当你首次被提名时，如果提名你的玩家是镇民，他立刻被处决。

善良阵营·外来者

陌客
你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。

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。

修补匠
你随时可能死亡。

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。

邪恶阵营·爪牙

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他中毒。
随后，始终会有一名善良玩家知道寡妇在场。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。
如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者]

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。

邪恶阵营·恶魔

诺·达鳐
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
与你邻近的两名镇民中毒。

奇遇角色

印度教教徒
最先死亡的四名玩家会立刻以相同阵营的旅行者转世重生。
（***修罗重临：*** *如果恶魔死亡变成了旅行者，一名爪牙玩家变成这个恶魔。*）

圣水
在游戏的前三天，旅行者不能被流放。
（***可选规则：*** *中毒的镇民必定产生错误信息。*）

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

恒河沙教

支持7-15人

剧本作者：际尘

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

咖啡师
每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：1. 一名玩家解除并免受**醉酒**和**中毒**影响，且会得知正确信息；2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。

官员
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，他的投票**算作三票**。

法官
每局游戏限一次，如果其他玩家发起了提名，你可以选择让本次提名直接执行**处决**或让**投票无效**。

替罪羊
如果你的阵营的一名玩家**被处决**，你可能会代替他**被处决**。

窃贼
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天他的投票会被**算作负数**。

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。

屠夫
每个白天，**首次处决**后，你可以再次发起提名。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者