以身入局

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：邦德

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

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。

谋士
每个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家成为“棋子”：该玩家不会得知自己成为“棋子”，且免疫夜间负面效果。
若谋士在夜晚死亡，则“棋子”一并死亡。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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。

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。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。
如果你猜对，善良阵营获胜。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

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。

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

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。

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。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

邪恶阵营·爪牙

红唇女郎
如果大于等于五名玩家存活时（*旅行者不计算在内*）恶魔死亡，你变成那个恶魔。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

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。

弄者
每个夜晚，你要先后选择两名玩家：第一名玩家如果在当天白天时死于处决，第二名玩家当天便“可能”会在这之后死亡。
(当在场存活人数小于等于本局参与游戏总人数一半时失去能力，向下取整)

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：被麻脸巫婆创造的邪恶莽夫法因为自身能力转变为善良阵营。)

(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。)

邪恶阵营·恶魔

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后死亡。

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]

诺·达鳃
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。

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。

麒麟
在游戏的最后一天，最幸运的玩家身上会发生一些好的事情。

*代表
非首个夜晚

以身入局

Blood on the Clocktower

以身入局

支持7-15人

剧本作者：邦德

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