

美愿成真



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：海雾

支持7-15人

善良阵营·镇民



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民**角色：这两名玩家之一是**该角色**。



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知信息由说书人决定。



祈求者

每个夜晚，你会得知一个目前情况下对某一阵营有**较大帮助**的角色。



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。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



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]



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）**。



公主

在你的首个白天，如果你提名并**处决**了一名玩家，当晚**恶魔**不会造成死亡。



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**。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



茶艺师

如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们不会死亡。



弄臣

当你首次将要**死亡**时，你不会死亡。



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



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**。



修补匠

你随时可能**死亡**。



心上人

当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。



告密者

爪牙会在其首个夜晚得知三个**伪装**。

邪恶阵营·爪牙



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**。



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]



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他被**处决**，他不会死亡。



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**。

邪恶阵营·恶魔



珀

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们**死亡**。



沙巴洛斯

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。你上个夜晚选择过且**当前死亡**的玩家之一可能会被**反刍**。



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]



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：如果罂粟种植者在场，爪牙们不会同时醒来选择照看小怪宝。他们会依次单独被唤醒，直到其中一人选择照看小怪宝。)

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

中毒/醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚

首夜

其他夜

Blood
on the
Clocktower

美愿成真

支持7-15人

剧本作者：海雾

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