险象环生

美术设计：Lei & 揍鱼

剧本作者：Zets

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

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。

小精灵
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的镇民角色。如果你“疯狂”地证明你是该角色，当他死亡时你获得该角色的能力。

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*）。

国王
每个夜晚，如果死亡的玩家数量大于存活的玩家数量，你会得知一个存活的角色。恶魔知道你是国王。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]

神谕者
每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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。

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。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了国王，你会得知哪名玩家是恶魔。[+ 国王]

食人族
你拥有上个死于处决的玩家的能力。如果该玩家属于邪恶阵营，你中毒直到下个善良玩家死于处决。

魔术师
恶魔会以为你是爪牙。爪牙会以为你是恶魔。

炼金术士【拥有提线木偶能力】
你以为你是一个（*其他*）善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[炼金术士会与恶魔邻座]

（相克规则：如果拥有提线木偶能力的炼金术士抽到了气球驾驶员，也会 +1 外来者。）

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。

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

告密者
在你的首个夜晚，所有爪牙分别会得知三个不在场的角色。

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。

邪恶阵营·恶魔

暴乱
被提名的玩家死亡，但他可以立刻再次发起提名（*第三天白天他必须这么做*）。在第三个白天结束时，邪恶阵营获胜。
[所有爪牙都是暴乱]

（相克规则：如果暴乱提名并杀死了国王且唱诗男孩存活，当晚唱诗男孩会被唤醒并使用其能力。）

（相克规则：如果告密者在场，所有暴乱玩家都会分别得知三个不在场角色。）

（相克规则：被提名且死亡的玩家算作被处决。）

传奇角色·说书人

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

险象环生

支持7-15人

剧本作者：Zets

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
恶魔	2	2	2	3	3	3	4	4	4

美术设计：Lei & 摸鱼