弃明投暗

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：向日葵

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。*（或者你会得知没有外来者在场）*

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）

钟表匠
在你的首个夜晚，你会得知恶魔与爪牙之间最近的距离。
（邻座的玩家距离为 1）

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）*。

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会醉酒直到下个黄昏。你不会死亡。

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。

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。

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。

农夫
当你在夜晚死亡时，一名存活的善良玩家会变成农夫。

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。

（相克规则：如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

（私货 · 相克规则：罂粟种植者的能力不会因为涡流产生错误的信息。）

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。

无神论者
说书人可以打破游戏规则。如果说书人被处决，善良阵营获胜，即使你已死亡。[无邪恶角色在场]

（私货 · 相克规则：无神论者在剧本中时，处决说书人导致的胜负结果不会被反转。）

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。

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。

异端分子
对调胜负结果，即使你已死亡。

（相克规则：如果痢蛭选择异端分子作为宿主，痢蛭死亡时异端分子仍会中毒。）

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。

邪恶阵营·爪牙

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。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他死亡。如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。
你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则：恶魔无法拥有酒鬼 / 政客 / 异端分子的能力。）

邪恶阵营·恶魔

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
镇民玩家的能力都会产生错误信息。如果白天没人被处决，邪恶阵营获胜。

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。

痢蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他处于死亡状态时你才会立即死亡。

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。

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

午夜凶铃

支持7-15人

剧本作者：向日葵

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