Blood on the Clocktower

Beyond Good and Evil

善恶彼岸

支持7-15人

剧本作者：Wedge McCloud

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

剧本历书

祈言师 Invoker
在你的首个夜晚，你会得知一个秘密词。每个白天，首个说出该秘密词的除旅行者以外的存活玩家可能在当晚行动两次。

命运编织者 Fateweaver
每个夜晚，如果大于等于五名玩家存活，你要选择两名除旅行者以外的存活玩家：如果第一名玩家在下个白天死于处决，第二名玩家也会死亡。

研究生 Graduate
每个白天 *，在黎明时，当你得知有人死亡时，你可以选择一名死亡玩家和一名存活玩家。如果获得半数以上的玩家同意，死亡的玩家复活，存活的玩家死亡，然后你失去能力。

指挥官 Commandant
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）。每局游戏限一次，你可以选择一名死亡玩家：如果他的阵营处于劣势，他重获投票标记。

灵恩领袖 Charismatic
每个白天，你可以提议所有玩家投票支持你的教会。如果首次所有善良玩家选择支持你，会有一名与你阵营对立的玩家死亡。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆
美术设计

善恶彼岸 Beyond Good and Evil

V 3.0.0

剧本作者：Wedge McCloud

超凡双生

[在初始设置时，可能会有两名相同角色的玩家且他们属于不同阵营]

在游戏的首个夜晚，他们会得知此事。
他们可能会被当作外来者角色或爪牙角色。

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

克隆体 Clone
在你的首个夜晚，你会得知一名**镇民玩家**和他的角色。
如果他**将要死亡**，改为你**死亡**。

女伯爵 Contessa
在你的首个夜晚，你会得知至少一个在场的**外来者角色**（*或者你会得知没有外来者在场*）。如果有**外来者死亡**，你会在当晚得知还有多少名**外来者存活**。[+1 或 -1 外来者]

公社辩护人 Public Defender
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：如果他是**善良的**，且他在下个白天**被处决**，他**不会死亡**。

煽动者 Demagogue
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会在下个夜晚得知在白天时有多少名**邪恶玩家**曾投票给他。

黑暗旅人 Dark Passenger
每个夜晚 *，你会得知今天有多少名玩家因其自身能力造成了**死亡**。如果你在夜晚时**死亡**，可能会有其他玩家代替你**死亡**。

线人 Informant
每个夜晚 *，你会得知一个与之前不同的**死亡玩家**的角色。
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**。

吞噬者 Octovore
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果你曾选择过他，他**死亡**。
如果**邪恶玩家**被你首次选中，他会得知你是谁，且他**醉酒**直到下个黄昏。

坟墓唾弃者 Tombspitter
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名**存活玩家**：如果他当晚**被恶魔杀死**，另一名**死亡镇民**可能会**复活**并**中毒**到下个黄昏。

鸟卜师 Auspex
每个夜晚 *，你可以选择除你及旅行者以外的一名玩家：你会得知两个角色，该玩家是其中一个角色。
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：你会得知四个角色，他们是其中的三个角色。

职业杀手 Hitman
每个白天，你可以公开猜测一名玩家的角色：如果**猜对**，他在当晚和明天白天**醉酒**。

黑帮成员 Mobster
每个白天，你可以公开选择一名**存活玩家**：如果他是**外来者**，他**失去能力**并**死亡**。[+1 外来者]

建筑师 Architect
当一名**爪牙死于处决**时，当晚**镇民不会死亡**。

复生者 Revenant
当你首次**死亡**后，你仍**存活**，但被**当作死亡**。
你被**当作死亡**的每个夜晚，你会得知一名与之前不同的非**恶魔**的**存活玩家**。

善良阵营·外来者

游魂 Specter
你不知道你是**游魂**。你以为你是一个其他**善良角色**，但其实你不是，即使你**已死亡**。
首个**游魂死亡**时，会有一名**镇民**在当晚变为**游魂**。

咒术师 Hex
可能会有一名在白天发起提名的玩家在当晚**死亡**。

花火 Hanabi
如果你“**疯狂**”地证明**花火**在场，你可能会被处决。
如果你被处决，与你邻近的一名存活玩家可能会立即死亡。

环生体 Cyclox
当你**死亡**时，**镇民玩家**的能力可能在当晚和明天白天产生**错误信息**。

邪恶阵营·爪牙

恶棍 Thug
会有一名**邪恶镇民**知道你是谁。
如果他**死亡**，在当晚你要选择一名玩家：你会得知他的角色且他**死亡**。[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

掘墓人 Gravedigger
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。
如果你在这项提名中投过票，你可以选择**复活**白天**死于处决**的玩家（*每局游戏限一次*），或选择让在这项提名中投过票的**存活镇民中毒**直到下个黄昏。

破坏者 Saboteur
每个夜晚 *，你要选择一名**存活玩家**：他随时可能**死亡**。
恶魔会得知你是谁，以及你在夜晚选择了谁。

逃亡者 Fugitive
爪牙们会在其首个夜晚得知两个不在场的角色。
你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，当你首次被当作错误的阵营或角色时，你会在当晚得知这一信息，即使你**已死亡**。[+1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

领主 Landlord
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：其中一名玩家**中毒**直到下个黄昏，另一名玩家**死亡**。

植育者 Gardener
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果大于等于五名玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）首个**植育者死亡**，会有一名**爪牙**变为**植育者**。

机械师 Misentery
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他**死亡**，或选择让所有被**破坏者**选择的玩家**死亡**（*每局游戏限一次*）。[+ 破坏者]

豪赌客 High Roller
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：他**死亡**。
如果猜测正确，你要额外选择一名玩家：他**死亡**。

传奇角色·说书人

通灵 Clairvoyant
死亡玩家可以在白天时私下询问说书人，消耗他的**投票标记**并选择一名玩家：他会得知关于那名玩家的两条信息，其中有且只有一条是**正确的**。

*代表
非首个夜晚