

霜冻迷宫



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：夕&逐鹿剧本社

支持7-15人

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）



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）



事务官

在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。



共情者

每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。



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。



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。



僧侣

每个夜晚*，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天死于处决的玩家的玩家角色。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。



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。



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。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。外来者会被你的能力当作爪牙或恶魔角色。

善良阵营·外来者



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。



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。



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。



理发师

如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（不能选择其他恶魔）交换角色。

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。



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。



主谋

如果恶魔因为死于处决而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家被处决，他的阵营落败。



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。



提线木偶

你以为你是一个善良角色，但其实你不是。恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

邪恶阵营·恶魔



芬里尔之爪

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择三名玩家，他们可能会被当作邪恶阵营。被你的能力杀死的首夜被你选择的玩家，改为变成邪恶的芬里尔之爪且你代替他死亡，每局游戏这样的转换生效次数与爪牙数量相等。[无爪牙在场，+或-任意数量外来]

（相克规则：芬里尔之爪在游戏的第一个夜晚选择莽夫，会让莽夫成为狼之子，芬里尔之爪不会因此醉酒。）



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]



堤丰之首

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
[邪恶玩家全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，-或+任意数量外来者]



卡扎力

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]

（相克规则：卡扎力可以把莽夫变成邪恶的爪牙。）



（相克规则：如果卡扎力选择创造提线木偶，他只能选择将自己的邻座玩家变成提线木偶。）

疯狂

当你陷入“疯狂”时，意味着你需要向其他玩家有诚意且努力的证明某件事情，如不这么做会受到惩罚。

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

其他夜晚

染·钟楼
谜团

霜冻迷区

支持7-15人

剧本作者：夕&逐鹿剧本社

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