

温温尔雅

善良阵营·镇民

剧本作者：斯派德米

兵不知将

推荐旅行者是“集骨者”，允许复数集骨在场。

邪恶的旅行者不会得知恶魔玩家，改为得知一名爪牙玩家作为替代。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人



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。



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**。



数学家

每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力**因为其他角色**的能力而**未正常生效** (从上个黎明到你被唤醒时)。



村夫

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]



卖花女孩

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**恶魔**投过票。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



杂技演员

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒**或**中毒**，你**死亡**。



半兽人

每个夜晚*，你要选择一名**存活**的玩家：如果他是**善良**的，他**死亡**，并且当晚**恶魔**不会造成**死亡**。
会有一名**善良**玩家始终被当作**邪恶阵营**。



失忆者

你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。



变脸师

每个白天，如果你“**疯狂**”地证明自己是一个**善良角色** (与之前不同)，你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。



鸩

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**醉酒并死亡**。



半仙

任何在夜晚使用自身能力选择你的其他玩家，会改为选中另一名**邪恶玩家**作为替代。



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]

善良阵营·外来者



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**。



月之子

当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家。如果他是**善良**的，在当晚他会**死亡**。



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。



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。

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**。



鹰身女妖

每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的，否则他们之中可能会有人**死亡**。



女巫

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。



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**。



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



诺·达颯

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**。



牙嚙巴卜

在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。



利维坦

如果多于一名**善良玩家**被**处决**，**邪恶阵营**获胜。
所有玩家都知道**利维坦**在场。在第五个白天结束时，**邪恶阵营**获胜。

旅行者



集骨者

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名**死亡**的玩家：他重新获得能力直到下个黄昏。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚

温温尔雅

支持7-15人
剧本作者：斯派德米

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

