

静言

至尊圣所



钟楼剧本博物馆
美术设计

· 在开始游戏前，你需要决定是否让“巫师”加入剧本，但需要在游戏开始时告知所有玩家。
· 不适合在全新手局加入巫师。

支持7-15人

善良阵营·镇民

剧本作者：默言



骑士

在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。



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）



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你获得的信息由说书人决定。



筑梦师

每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。



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）。



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）。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

（相克规则：如果提线木偶抽到了气球驾驶员，也可能会+1外来者。）

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。



落难少女

所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

（相克规则：提线木偶不会得知落难少女在场。）



（相克规则：如果间谍正在场或曾经在场，落难少女中毒。）



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]



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。



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。



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。



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。



帽匠

如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。



瘟疫医生

当你死亡时，说书人会获得一个爪牙能力。

（相克规则：如果在瘟疫医生死亡时说书人获得了提线木偶的能力，且与恶魔邻座的存活玩家中有镇民或外来者，其中一名玩家会变成邪恶的提线木偶。如果此时场上的邪恶玩家数量比初始设置时的数量超出一名或更多，改为无事发生。）



（相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得红唇女郎或间谍的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）

邪恶阵营·爪牙



限

在等同于初始外来者数量的夜晚，所有镇民玩家中毒直到下个黄昏。[外来者数量任意]



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]



间谍

每个夜晚，你都能查看魔典。你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色，即使你已死亡。



红唇女郎

如果大于等于五名玩家存活时（旅行者不计算在内）恶魔死亡，你变成那个恶魔。



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。

邪恶阵营·恶魔



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。



奥赫

每个夜晚*，你要选择一个角色：他死亡。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]



诺·达姆

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。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

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

染·钟楼
谜团

缄默争言

支持7-15人
剧本作者：默言

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