

百密一疏



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：兰斯洛特

支持7-15人

善良阵营·镇民



赏金猎人

在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶玩家**。每当你得知的玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶玩家**。[会有一名镇民转变为邪恶阵营]



骑士

在你的首个夜晚，你会得知两名**非恶魔**玩家。



国王

每个夜晚，如果**死亡**的玩家数量大于**存活**的玩家数量，你会得知一个**存活**的角色。**恶魔**知道你是**国王**。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]



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。



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**不会再有其他玩家死亡**。



城镇公告员

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。



造谣者

每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**，在当晚会有一名玩家**死亡**。



贞洁者

当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。



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**。



和平主义者

被处决的**善良玩家**可能**不会死亡**。



唱诗男孩

如果**恶魔**杀死了**国王**，你会得知哪名玩家是**恶魔**。[+ 国王]

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。



瘟疫医生

如果你**死亡**，说书人获得一个不在场的**爪牙能力**。

(相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得间谍的能力，改为一存活爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。)



魔像

每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**（千人千面），即使你**已死亡**。

邪恶阵营·爪牙



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**。



间谍

每个夜晚，你能查看魔典。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**。



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**（无视防御）。

邪恶阵营·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**。



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]



小怪宝

每个夜晚，所有**爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看**小怪宝**并且“是**恶魔**”。每个夜晚*，会有一名玩家**死亡**。[+1 爪牙]



捣机

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。当你将要**死亡**时，改为一存活且具有能力的**爪牙**失去能力。你不会得知**恶魔信息**。

可能

某件事情“可能”发生，代表由说书人来决定该事情是否发生。

中毒

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**。

*代表
非首个夜晚

首
夜
个
晚

其
他
晚

染·钟楼
谜团

百密一疏

支持7-15人

剧本作者：兰斯洛特

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