

诸子百家

百家争鸣



钟楼剧本博物馆
美术设计

游戏开始时，说书人获得“数学家”的能力，并会在每个白天公布正确信息。

剧本作者：逍遥の鹿边摊

善良阵营·镇民

支持7-15人



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。



店小二

在你的首个夜晚，你会得知两名**善良玩家**。他们之中会有一人**醉酒**，即使你已**死亡**。



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。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



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。



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。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



守夜人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。



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**。



和尚

每个夜晚，当有**邪恶玩家**的能力首次选择或影响与你邻近的**存活**玩家时，改为此次**能力不生效**并持续至下个黎明，且你会得知你的能力被触发。



茶艺师

如果你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。



士兵

恶魔的**负面能力**对你无效。



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。

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**。



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。



杂技演员

每个夜晚*，如果你邻近的**存活善良玩家**之一**醉酒**或**中毒**，你**死亡**。



解谜大师

一名玩家**醉酒**，即使你已**死亡**。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家，如果猜对了，你会得知**谁是恶魔**，但如果猜错了，你会得知**错误的“谁是恶魔”信息**。

邪恶阵营·爪牙



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者角色**在场。如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]



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**。



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]



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他被**处决**，他**不会死亡**。

邪恶阵营·恶魔



普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。



诺·达颀

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**。



痢蛭

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：他**中毒**，只有他**死亡**时你才会一同**死亡**。



饕餮

每个夜晚*，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。[+1 外来者]

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

其他夜晚

染·钟楼谜团

诸子百家

支持7-15人

剧本作者：逍遙の鹿边摊

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