

涅槃重生

善良阵营·镇民

剧本作者：素履行人

虔诚的游客

[默认使用印度教教徒的可选规则]
如果恶魔死亡变成了旅行者，一名爪牙玩家变成这个恶魔。
私货：每局游戏仅能成功转变一次。
游戏的前三天不能流放旅行者。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。



钦天监

在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶**玩家位于你的哪一侧（左/右/相同）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶**阵营，你会得知**错误信息**作为替代。



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）。



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。



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**]



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。



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。



知府

每个夜晚*，你会得知今天是否有非镇民且非旅行者的玩家**死亡**。



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**。



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**。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。**恶魔**会被你的能力当作**善良**角色。



杂耍艺人

在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。在当晚，你会得知**猜测正确**的角色数量。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你阵营**获胜**的建议。

善良阵营·外来者



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**。



狂热者

如果有大于等于五名玩家**存活**，你必须在所有提名中投票。



酒保

与你邻近的**善良**玩家（旅行者除外）之一**醉酒**，即使你**死于处决**。



隐士

你拥有所有**外来者**能力。[-0~1 外来者]

邪恶阵营·爪牙



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**。



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**。



寡妇

在你的首个夜晚，你能查看**魔典**并选择一名玩家：他**中毒**。随后，始终会有一名**善良**玩家知道**寡妇**在场。



街头风琴手

所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。每个夜晚，你要选择自己是否**醉酒**，直到你下次选择。

邪恶阵营·恶魔



堤丰之首

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



混沌

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民**玩家，除旅行者外的所有**善良**玩家会**中毒**直到下个黄昏。



姑获鸟

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。当**爪牙****死于处决**时，你可能会获得他的能力，但每局游戏仅能获得一次。



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**。

奇遇角色



印度教教徒

最先**死亡**的四名玩家会立刻以相同阵营的旅行者**转世重生**。

(作者建议：外来者如果转世成为旅行者，推荐给咖啡师、笑匠等带有负面的旅行者。)



哨兵

在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

传奇角色·说书人

*代表
非首个夜晚

三王般重生

支持7-15人

剧本作者：素履行人

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



官员

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，他的投票算作**三票**。



窃贼

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天他的投票会被算作**负数**。



替罪羊

如果你的阵营的一名玩家被**处决**，你可能会代替他被**处决**。



乞丐

你只能使用**投票标记**才能投票。**死亡**的玩家可以将他的**投票标记**给你，如果他这么做，你会得知他的阵营。你不会**中毒**和**醉酒**。



枪手

每个白天，当首次投票被统计后，你可以选择一名刚投过票的玩家：他**死亡**。



学徒

在你的首个夜晚，如果你是**善良**的，你会获得一个**镇民**角色的能力；如果你是**邪恶**的，你会获得一个**爪牙**角色的能力。



法官

每局游戏限一次，如果其他玩家发起了提名，你可以选择让本次提名直接**执行处决**或让投票**无效**。



咖啡师

每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：1. 一名玩家解除并免受**醉酒**和**中毒**影响，且会得知**正确**信息；2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。



屠夫

每个白天，**首次处决**后，你可以再次发起提名。



流莺

每个夜晚^{*}，你要选择一名存活玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时**死亡**。



黑帮

每个白天限一次，你可以**杀死**与你邻近的两名存活的玩家中的一名，但需要另一边那个**存活**的玩家同意。



侏儒

当你加入游戏时，所有玩家会得知一名与你阵营相同的玩家。每当他被提名时，你可以**杀死**提名者。



叫花子

每个白天限一次，你可以公开选择一名其他玩家，让他选择一个非恶魔角色：你可能会获得这个角色的能力，直到下个黎明。



笑匠

每个白天，你要选择一名玩家：一名其他玩家会在当晚改变角色。

