神缚羽喙

V.1.2

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：仇 & 阿消

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有爪牙在场）

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的邪恶玩家有多少对。

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）*。

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。

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。

赌徒
每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

神谕者
每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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。

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。

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。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

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。

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。

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。

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你会在当晚死亡。

邪恶阵营·爪牙

麻脸巫婆
每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔，当晚的死亡由说书人决定。

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。

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。

死神
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他死亡。如果你以此方式杀死恶魔，你与恶魔交换角色。

（相克规则： 如果普卡的角色因死神发生了交换，不会因此移除原本普卡的“中毒”提示标记与效果。）

邪恶阵营·恶魔

姑获鸟
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。你可能会拥有上一个死于处决的爪牙的能力。

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]

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。

西西弗斯
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。在夜晚时，如果所有爪牙死亡，你要选择一个除你以外的恶魔角色：你变成那个恶魔，并且每晚行动两次。

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

该角色的能力来自过去

神绣羽缘

染·钟楼谜团

神缚羽祭

支持7-15人

剧本作者：仇 & 阿消

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