



善良阵营·镇民



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。



刀客

在你的首个夜晚，你会得知一个在场的爪牙角色。每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是你得知角色，他死亡。



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)。



阴谋家

每个夜晚，你会得知一名邪恶玩家或外来者。如果你的邻座存在邪恶玩家，你得知错误信息。



盖棺人

每个夜晚*，你会得知一名邪恶玩家。你醉酒，除非有邪恶玩家死亡。



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。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。



锦衣卫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他在下个黄昏前死亡，你代替他死亡。



鸩

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个镇民角色：如果他在场，他醉酒并死亡。



先知

每个白天，你可以私下询问说书人以得知一条信息：你得知信息都是正确的或都是错误的。



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。



冶刀匠

在你提名并处决了一名玩家后，你会在当晚得知他的角色。你不会中毒或醉酒。



关外胡家

如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择两名其他玩家，他们互相知道对方是什么角色。

善良阵营·外来者



政客

如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。



野蛮人

在你的首个夜晚，你得知一个不在场的恶魔角色，你可能被当作邪恶的该角色，当你死亡时，恶魔可以在当晚变成该角色。



月之子

当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。



理发师

如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（不能选择其他恶魔）交换角色。

邪恶阵营·爪牙



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。



符文吞噬者

你拥有最近被恶魔杀死角色的能力。你可能被当作该角色以及对应阵营并得知此事。

(相克规则：如果恶魔杀死了店小二导致符文吞噬者获得了店小二的能力，店小二的醉酒标记不会移动。)



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]



科学怪人

恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。你和他都知道他获得了什么能力。

(相克规则：恶魔无法拥有政客的能力。)

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。



风语命轨

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。一名外来者中毒，如果他死亡，改为与他邻近的两名存活镇民中毒。[+1 外来者]

(相克规则：如果风语命轨因理发师能力而交换角色，不会因此移动风语命轨的任何标记。)



方古

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。被该能力杀死的爪牙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]



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。

(相克规则：如果符文吞噬者被处决，姑获鸟因此获得了符文吞噬者的能力，姑获鸟会拥有最近被恶魔杀死角色的能力且得知他的角色，但不会被当作该角色以及对应阵营。)

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。



染·钟楼谜团



支持7-15人
剧本作者：弦舞

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

剧本历书



钟楼剧本博物馆
美术设计