

牛小试



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：驯鹿 & 鸦木布拉夫·南昌分镇

善良阵营·镇民



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知信息由说书人决定。



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是该角色。



刀客

在你的首个夜晚，你会得知一名在场的**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**。



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。（邻座的玩家距离为1）



方士

在你的首个夜晚，你要选择一个数字。在该数字对应的那一个夜晚，你会得知对应数量的在场角色。



郎中

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。



女祭司

每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。



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）**。



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。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



狸猫

每个夜晚*，你要选择一名除你及旅行者以外的玩家：如果**恶魔**在今晚**杀死了**他，你和他交换角色，然后你**醉酒**。



猎手

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**恶魔**，他**死亡**。



染坊坊主

如果你在夜晚死亡，恶魔的能力变成“每个夜晚*，可能会有一名玩家死亡。”

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。



魔像

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



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。

邪恶阵营·爪牙



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**。



红唇女郎

如果**大于等于五名**玩家**存活**时（旅行者不计算在内）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。



间谍

每个夜晚，你都能查看**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**。



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**。



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]

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**。
[邪恶玩家全部邻座，你位于正中，+1 爪牙，-或+任意数量外来者]



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**。

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/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

首夜

其他晚

染·钟楼谜团

落霞与孤鹜齐飞

秋水共长天一色

生死试炼

剧本作者：驯鹿 & 鸦木布拉夫·南昌分镇

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