

技高异筹

V0.4



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：千里

支持7-15人

善良阵营·镇民



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。



风水师

在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。每个夜晚*，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。



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**）。



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。



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。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



侍臣

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒三天三夜**。



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**。



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**。



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。



农夫

当你在**夜晚死亡**时，一名存活的**善良玩家**会变成**农夫**。



报丧女妖

如果**恶魔杀死了你**，所有玩家都会得知此事。从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。



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**。

（相克规则：如果食人族获得了管家的能力，他会得知这一信息。）

善良阵营·外来者



管家

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，只有他**投票时你才能投票**。



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。



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。



书生

恶魔知道**书生**在场。每局游戏限一次，**恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔**猜测**正确**，即使你已**死亡**，当晚该**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



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**。



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**。



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]



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]



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：如果**恶魔**拥有**莽夫**的能力，他无法因为该能力转变为**善良阵营**。）

邪恶阵营·恶魔



珀

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们**死亡**。



诺·达虱

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**。



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]

传奇角色·说书人



圣洁之魂

游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

技高一筹

支持7-15人
剧本作者：千里

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