

生死难料



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：芝士薯条

支持7-15人

善良阵营·镇民



水手

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

(相克规则：侍女会得知数学家/引路人是否醒来，即使她是在数学家/引路人之前醒来。)



数学家

每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力**因为其他角色的能力而未正常生效**（从上个黎明到你被唤醒时）。



引路人

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶玩家**的能力选择或影响了他们之中的玩家。

(相克规则：引路人会得知数学家是否被影响，即使他是在数学家之前醒来。)



驱魔人

每个夜晚*，你要选择一名玩家（与上个夜晚不同）：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。



旅店老板

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们当晚**不会死亡**，但其中一人会**醉酒直到下个黄昏**。



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**。



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**。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



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**。



吟游诗人

当一名**爪牙**死于处决时，（除了你和旅行者以外的）所有其他玩家**醉酒直到明天黄昏**。



和平主义者

被处决的善良玩家可能**不会死亡**。



桶匠

如果**已死亡**玩家中没有**邪恶玩家**，你只会**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。



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**。



煞星

如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活**玩家之一可能会**死亡**。



修补匠

你随时可能**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



赶尸人

与你邻近的两名镇民玩家会在其首次**死亡**时被当作仍然**存活**。
[-1 外来者]



画皮

在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：他死亡但会被**当作存活**。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。



主谋

如果**恶魔**因为**死于处决**而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家**被处决**，他的**阵营落败**。



召唤师

在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的**邪恶恶魔**。[无恶魔在场]

(相克规则：如果召唤师将一名已死亡的玩家变成了僵怖，该玩家会变成“已经死过一次”的僵怖。)

邪恶阵营·恶魔



穷奇

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果今天白天有**外来者死亡**，当晚改为你要选择一名玩家：他**死亡**，但被当作**仍然存活**，随后会有一名其他玩家**死亡**。
[+1 外来者]



饕餮

每个夜晚*，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。
[+1 外来者]



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**。



僵怖

每个夜晚*，如果今天白天没有人**死亡**，你会被唤醒并要选择一名玩家：他**死亡**。当你**首次死亡**后，你仍**存活**，但是会被**当作死亡**。

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

首夜
个晚



其夜
他晚



染·钟楼谜团

生死难料

支持7-15人

剧本作者：芝士薯条

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