

随波逐流



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：一颗蘋果

支持7-15人

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。



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。



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）。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了爪牙，他会得知被传教士选中。所有被你选中的爪牙失去能力。



卖花女孩

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有恶魔投过票。



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。



半兽人

每个夜晚*，你要选择一名存活的玩家：如果他是善良的，他死亡，并且当晚恶魔不会造成死亡。会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。



旅店老板

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



驿使

每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。如果你因此得知了否，你失去此能力。



女裁缝

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（除你以外）的两名玩家：你会得知他们是否为同一阵营。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。外来者会被你的能力当作爪牙或恶魔角色。



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。

善良阵营·外来者



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。



食人魔

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。



逆臣

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你转变为邪恶；如果你先死于处决，他转变为邪恶。



入殓师

如果你提名并处决了恶魔，你会变成邪恶的恶魔。当剩余存活玩家小于等于四人时（旅行者除外），你失去能力。

邪恶阵营·爪牙



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]



酿酒师

每个夜晚，你要选择一个镇民角色：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。



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]



亡魂

你可以在夜晚睁眼。当其他邪恶玩家被唤醒时，你也会被唤醒。



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。



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。

(相克规则：被麻脸巫婆创造的邪恶莽夫/食人魔无法因自身能力转变为善良。)

邪恶阵营·恶魔



暴君

每个夜晚*，你可以选择至多两名玩家：他们死亡。你选择的玩家数量不能与上个夜晚死亡的玩家数量相同（超过二人时算作二人）。



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]



典狱长

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：如果明天白天他们之一死于处决，上次被你选择的其他玩家会在当晚死亡。否则，当晚他们之中会有一名玩家死亡。

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

随波逐流

支持7-15人

剧本作者：一颗蘋果

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