先礼后兵

剧本作者：MtyJ

支持7-15人

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的邪恶玩家有多少对。

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。

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个善良角色和两个邪恶角色。其中有且只有两个角色在场。

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。

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

道士
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果你选中了恶魔，你死亡，然后他醉酒直到下个黎明。

杂技演员
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果当晚他醉酒或中毒，你死亡。

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。

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。

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。

秉笔
如果你在白天死亡，当晚你会得知一名善良玩家。
如果你在夜晚死亡，当晚你会得知一名邪恶玩家。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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]

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。

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。

奥赫
每个夜晚*，你要选择一个角色：他死亡。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

混沌
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你以这种方式杀死了一名与你邻近的镇民玩家，除旅行者外的所有善良玩家会中毒直到下个黄昏。

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

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

染·钟楼谜团

先礼后兵

支持7-15人

剧本作者：MtyJ　　特别鸣谢：由

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