

试算不平



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：AT & SnaiBGC

支持7-15人

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。



祖母

在你的首个夜晚，你会得知一名**善良玩家**和他的角色。
如果**恶魔**杀死了他，你也会**死亡**。



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。



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。



筑梦师

每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。



村夫

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]



管理员

恶魔醉酒。
每个夜晚*，首个被**恶魔**选择的玩家**死亡**。



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**。



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**。



茶艺师

如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。



弄臣

当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。



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



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你已**死亡**。



隐士

你拥有所有**外来者**能力。[-0~1 外来者]



心上人

当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。



羽师

你以为你是一个**镇民**并且拥有这个**镇民**的能力。
提名你的**善良玩家醉酒**直到明天黄昏。

（相克规则：复数村夫中可能包括羽师，但羽师一定不会因此醉酒。）

邪恶阵营·爪牙



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他被**处决**，他**不会死亡**。



限

在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家中毒**直到下个黄昏。[外来者数量任意]



青衣楼

如果你**死于处决**，每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。



姑苏慕容

存活玩家大于六人时（旅行者不计算在内），**邪恶阵营不会落败**。
每个夜晚*，你会得知白天**死于处决**的玩家的**角色类型**，然后你要选择一个该**角色类型**的角色，如果其不在场，你变为这个角色。

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**。



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营获胜**。



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]



哈迪寂亚

每个夜晚*，你可以选择三名玩家（所有玩家都会得知你选了谁）：他们分别秘密决定自己的生死，然后如果他们**都存活**则都**死亡**。

（相克规则：如果出现两名存活的恶魔，则姑苏慕容变成的恶魔会变回姑苏慕容。）

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

其他夜晚

染·钟楼谜团

武算不平

支持7-15人

剧本作者：AT & SnaiBGC

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