

日新棋局



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：尘醉
特别鸣谢：GM

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。



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。



方士

在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那一个夜晚，你会得知**对应数量**的在场角色。



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）。



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。



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。



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。



打更人

每个夜晚*，你要猜测今晚首个**死亡**的玩家与你的距离。如果你猜测**正确**，则除你以外的所有玩家今晚**不会死亡**，但你可能会**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**。



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**。



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**中毒并死亡**。



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。

（相克规则：如果恶魔杀死报丧女妖时湍流在场，玩家仍然会得知正确信息。）

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**。



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**。



狂热者

如果有大于等于五名玩家**存活**，你必须在所有提名中投票。



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**。

邪恶阵营·爪牙



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**。



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。



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]

邪恶阵营·恶魔



湍流

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。



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。



普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。



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**。

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

首个夜晚

其他夜晚

染·钟楼谜团

旧·新棋局

支持7-15人

剧本作者：尘醉

特别鸣谢：GM

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