阵面对决

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：中农UBG桌游社

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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。

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。

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。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

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。

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，并且当晚不会再有其他玩家死亡。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始醉酒三天三夜。

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。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。如果你猜对，善良阵营获胜。

贤者
如果恶魔杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个恶魔。

镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

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。

理发师
如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（*不能选择其他恶魔*）交换角色。

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你死亡。

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。

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。

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]

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名存活善良玩家的角色，他中毒且其他善良玩家以为他是邪恶的蛊雕，直到下个黄昏。

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：如果召唤师因为侍臣的能力在第三个夜晚醉酒，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来决定哪名玩家发生转变。）

（相克规则：在初始设置时，提线木偶会与召唤师邻座。召唤师会得知谁是提线木偶。）

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。

诺·达鳄
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。

堤丰之首
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[邪恶角色全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

（相克规则：如果召唤师创造了堤丰之首，则堤丰之首必须与一名爪牙相邻，且堤丰之首另一侧的玩家变成一个不在场的邪恶爪牙。）

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

该角色的能力来自过去

沙木·钟楼谜团

监狱对决

支持7-15人

剧本作者：中农UBG桌游社

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