染·钟楼谜团

安土桃山

支持7-15人

剧本作者：卡慕萝米

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

安土桃山

剧本作者：卡慕萝米

下克上

[多数善良玩家为家臣]

[家臣]以自身能力在夜晚选择的玩家，如果在下一个白天被处决：当晚该[家臣]要选择变成一个同类型（镇民/外来者）的[大名]。
第三个夜晚结束时，存活的[大名]之一转变为邪恶。
相同角色在场，只有一人不会醉酒。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

寄子
恶魔死亡时，你变成那个邪恶的恶魔，随后，可能会有一名邪恶玩家因此死亡。

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。

引路人
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有邪恶玩家的能力选择或影响了他们之中的玩家。

（相克规则： 侍女会得知引路人是否醒来，即使她是在引路人之前醒来。）

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)*。

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。

掮客
每个夜晚，你要选择两名存活玩家：如果他们阵营相同，今晚任何玩家使用自身能力选择他们之一作为目标时，改为选中另一名玩家。

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]

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

宠妃
每局游戏限一次，说书人会在关于你的事情上打破规则。随后，你会秘密得知说书人为此做了什么。

事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。

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。

神谕者
每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

天才
每个夜晚，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力，直到你下次选择。
你每个奇数或偶数夜晚醉酒。

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

石像鬼
你以为你是一个在场的镇民角色，但其实你不是。
如果该镇民死亡，你转变为对立阵营。

花语师
每个夜晚，你要选择除你以外的一名存活玩家*（与之前不同）*：如果你选择过邪恶玩家，你随时可能死亡。如果你死于处决，你选择过的一名玩家随时可能死亡，即使你已死亡。

管家
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，只有他投票时你才能投票。

魔像
每局游戏你只能发起提名一次。
当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是恶魔，他死亡。

大小姐
你首次即将死亡时，可能会有两名存活玩家代替你死亡。

天机老者
说书人可能会打破一次规则，你会得知他做了什么。
每局游戏限一次，在夜晚时，恶魔可以猜测你是天机老者。
如果正确，当晚一名善良玩家死亡。

邪恶阵营·爪牙

炸弹人
如果你被处决，除三名玩家以外的其他所有玩家均会死亡。
倒数十声后，被最多玩家手指指着的玩家死亡。

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。

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]

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

天下人
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
每局游戏限一次，在夜晚时*，在你发起攻击之前，你可以选择一名玩家和一个非恶魔角色，他变成该角色。

暴乱
在第三个白天，所有爪牙会变成暴乱，当天被提名的玩家会立即死亡且必须再次提名一名存活的玩家。

（相克规则： 镇长可以停止提名。如果他这样做了，并且场上只有一名暴乱存活，善良阵营获胜；否则，邪恶阵营获胜。）

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。

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

左侧的镇民/外来者是家臣
右侧的镇民/外来者是大名

钟楼剧本博物馆