



钟楼剧本博物馆
美术设计

零隐巷

剧本作者：新仔辣椒酱 支持7-15人

善良阵营·镇民



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。



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。



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。



女祭司

每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。



郎中

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。



知府

每个夜晚*，你会得知今天是否有非镇民且非旅行者的玩家**死亡**。



风水师

在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。每个夜晚*，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。**外来者**会被你的能力当作**爪牙**或**恶魔**角色。



假师

如果你在**夜晚死亡**，你与一名**存活**的**爪牙**交换角色。



驿使

每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。如果你因此得知了否，你失去此能力。



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**。



食人族

你拥有上个死于处决的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶**阵营，你**中毒**直到下个**善良**玩家死于处决。



悟道者

你以为你是一个**外来者**，但你实际上不是。如果有**邪恶**玩家的能力选择或影响了你，你会立即变成一个不在场的**镇民**角色。

善良阵营·外来者



入殓师

如果你提名并**处决**了**恶魔**，你会变成**邪恶**的**恶魔**。当剩余**存活**玩家小于等于四人时（旅行者除外），你**失去能力**。



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（今晚理发）。



食人魔

在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你**醉酒**或**中毒**，但你**不知道**你转变后的阵营。



瘟疫医生

如果你**死亡**，说书人获得一个不在场的**爪牙**能力。

（相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得瘟疫的能力，飞行标记会从瘟疫医生的位置开始移动。）

邪恶阵营·爪牙



鹰身女妖

每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的，否则他们可能会**死亡**。



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。



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。



灵言师

在你的首个夜晚，你会得知一个**关键词**。首个说出该**关键词**的**善良**玩家会在当晚转变为**邪恶**阵营。

邪恶阵营·恶魔



卡扎力

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，-或+任意数量外来者]



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**。



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。



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，所有**善良**玩家会**中毒**直到下个黄昏。

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

其他夜晚



染·钟楼谜团

雾隐巷

支持7-15人

剧本作者：新仔辣椒酱

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