三推之问

V 3.0

剧本作者：纳之

宁信其有/疑罪从无

所有“可能”发生的事情均视为发生。即无视剧本中所有“可能”字样。

[可选] 当存活玩家≤4时，如果没有任何玩家能提供某位玩家是“恶魔”的闭环魔典推演，该名玩家不会被处决。
推演的魔典不必与真实魔典情况完全一致，合理即视为推演成功。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙角色**：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有**爪牙**在场）

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。

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。

数学家
每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力**因为其他角色**的能力而**未正常生效**（*从上个黎明到你被唤醒时*）。

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。

僧侣
每个夜晚*，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他无效。

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。

神谕者
每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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。

（眼见为实：受到宁信其有的影响，戏法师会将陌客当做爪牙 / 恶魔（均视为猜测正确），将间谍当做非爪牙。）

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营**获胜的建议**。

贞洁者
当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。

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**。

呆瓜
当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家：如果他是**邪恶**的，你的**阵营落败**。

解谜大师
一名玩家**醉酒**，即使你已**死亡**。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家，如果猜对了，你会得知谁是**恶魔**，但如果猜错了，你会得知**错误**的“谁是恶魔”信息。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

邪恶阵营·爪牙

间谍
每个夜晚，你都能查看**魔典**。你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，即使你**已死亡**。

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看**魔典**并选择一名玩家：他**中毒**。随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

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**。

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]

邪恶阵营·恶魔

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**。

诺·达鳕
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**。

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

染·钟楼谜团

三摇之间

支持7-15人

剧本作者：讷之

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