揠苗助长

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：蓝绿

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

善良阵营·镇民

钦天监
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的邪恶玩家位于你的哪一侧（*左 / 右 / 相同*）。如果与你邻近的玩家中有邪恶阵营，你会得知错误信息作为替代。

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

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。

舞狮人
每个夜晚，你会得知一个在场角色。每局游戏限一次，你得知的信息改为恶魔的伪装之一。

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

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，在该效果生效前你会变成一个不在场的镇民角色。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜则一次，你会得知你的猜测有多准确

变脸师
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个善良角色（*与之前不同*），你会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

农夫
如果你在夜晚死亡，一名存活的善良玩家会变成农夫。

和平主义者
被处决的善良玩家可能不会死亡。

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。

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

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（*旅行者不计算在内*），你失去能力。

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。

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赶尸人或蛊雕的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）*

邪恶阵营·爪牙

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]

赶尸人
与你邻近的两名镇民玩家会在其首次死亡时被当作仍然存活。[-1 外来者]

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

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。

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：将你的飞行标记从当前位置移动到这个方向上的下一名存活善良玩家。他中毒且可能被当作邪恶阵营和爪牙角色，你会知道他原本的角色。

邪恶阵营·恶魔

饕餮
每个夜晚 *，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们死亡。[+1 外来者]

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

痢蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他死亡时你才会一同死亡。

穷奇
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。如果今天白天有外来者死亡，当晚改为你要选择一名玩家：他死亡，但被当作仍然存活，随后会有一名其他玩家死亡。[+1 外来者]

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

染·钟楼谜团

揠苗助长

支持7-15人
剧本作者：蓝绿

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