君臣一梦

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：斯派德米

支持7-15人

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

善良阵营·镇民

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。*（或者你会得知没有外来者在场）*

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。

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。

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。

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)*。

国王
每个夜晚，如果死亡的玩家数量大于或等于存活的玩家数量，你会得知一个存活的角色。恶魔知道你是国王。

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。

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。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是恶魔，他死亡。

提刑官
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。恶魔会被你的能力当作善良角色。

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。

俑匠
如果已死亡玩家中没有邪恶玩家，你只会死于处决。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了国王，你会得知哪名玩家是恶魔。[+ 国王]

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。

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。

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。

狂热者
如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

邪恶阵营·爪牙

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。

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]

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。

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]

邪恶阵营·恶魔

暴君
每个夜晚*，你可以选择至多两名玩家：他们死亡。
你选择的玩家数量不能与上个夜晚死亡的玩家数量相同*（超过二人时算作二人）*。

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。

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

钟楼剧本博物馆

染·钟楼谜团

君臣一梦

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

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