各凭本事

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：MtyJ

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。

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个善良角色和两个邪恶角色。其中有且只有两个角色在场。

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。

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。

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]

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）。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

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。

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

道士
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果你选中了恶魔，你死亡，然后他醉酒直到下个黎明。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

捅匠
如果已死亡玩家中没有邪恶玩家，你只会死于处决。

善良阵营·外来者

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

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。

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。

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。

邪恶阵营·爪牙

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。

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。

（相克规则：入殓师提名并处决了恶魔时，红唇女郎不会触发能力。）

（相克规则：如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。）

召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

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

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]

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他死亡。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

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，除旅行者外的所有善良玩家会中毒直到下个黄昏。

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

沙盒·钟楼谜团

各凭本事

支持7-15人

剧本作者：MtyJ

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