



钟楼剧本博物馆
美术设计

每局游戏限一次，一名存活玩家会在黎明时转变为一个同阵营的死亡玩家角色

支持7-15人

善良阵营·镇民

剧本作者：电风不是电风扇



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。



刀客

在你的首个夜晚，你会得知一个在场的爪牙角色。每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是你得知的角色，他死亡。



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）。



郎中

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。



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。



巡察

每个夜晚*，你要选择两个善良角色（与上个夜晚不同）：如果他们存活，他们当晚不会死亡。



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。



女裁缝

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（除你以外）的两名玩家：你会得知他们是否为同一阵营。



改命师

整局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名存活玩家：他死亡，但被当作存活，你转变为他的阵营并和他交换角色。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是正确的，一个是错误的。



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。



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阵营获胜的建议。



秉笔

如果你在白天死亡，当晚你会得知一名善良玩家。如果你在夜晚死亡，当晚你会得知一名邪恶玩家。

善良阵营·外来者



月之子

当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。



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。



酒保

与你邻近的善良玩家（旅行者除外）之一醉酒，即使你死于处决。



书生

恶魔知道书生在场。每局游戏限一次，恶魔可以拜访说书人并猜测你是书生。如果恶魔猜测正确，即使你已死亡，当晚该恶魔可以选择一名玩家：他死亡。

邪恶阵营·爪牙



巫师

每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。



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]



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。



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：当场上最后一个无常死亡时，才会触发红唇女郎的能力。）

邪恶阵营·恶魔



无常

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。首个夜晚，你要选择一名玩家：他得知你是无常且在第三天黎明时加入邪恶并获得你的能力。[-1 爪牙]



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。



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）。



阎罗

在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他在第三个夜晚死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。每个夜晚，你要选择一名玩家：上个夜晚被你选择的玩家死亡。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

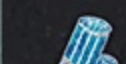
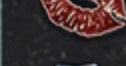
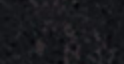
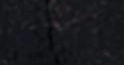
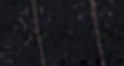
中毒/醉酒

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

首个夜晚

其他夜晚



阴阳勾里

支持7-15人

剧本作者：电风不是电风扇

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

