

普卡秋

善良阵营·镇民

剧本作者：祁隽&秋秋

投毒者来咯

[所有爪牙都是普卡]

多个普卡由恶魔开始顺时针行动。

剧本中侍女的行动顺序有所调整，不采用侍女x引路人的相克规则。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人



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**。



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。
(邻座的玩家距离为1)



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：如果他是你得知角色，他**死亡**。



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。



引路人

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶**玩家的能力选择或影响了他们之中的玩家。



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**。



杂技演员

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒**或**中毒**，你**死亡**。



狸猫

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是**善良**角色且当晚被**邪恶**角色杀死，你和他交换角色。



打更人

每个夜晚，你要猜测今晚首个**死亡**的玩家与你的距离。如果你**猜测正确**，则除你以外的所有玩家今晚**不会死亡**，但你可能会**死亡**。



教授

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**死亡**的玩家：如果他是**镇民**，你会将他**起死回生**（复活）。



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测一次，你会得知你的猜测有多准确。



吟游诗人

当一名**爪牙**死于处决时，（除了你和旅行者以外的）所有其他玩家**醉酒**直到明天黄昏。



半仙

任何在夜晚使用自身能力选择你的其他玩家，会改为选中另一名**邪恶**玩家作为替代。

善良阵营·外来者



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。



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。



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**。



魔像

每局游戏你只能发起提名一次。
当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。

邪恶阵营·恶魔



僵怖

每个夜晚，如果今天白天没有人**死亡**，你会被唤醒并要选择一名玩家：他**死亡**。
当你**首次死亡**后，你仍**存活**，但是会被**当作死亡**。

传奇角色·说书人



哨兵

在初始设置时，可能会额外增加或减少一个**外来者**。

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

普上秋

支持7-15人

剧本作者：祁隽&秋秋

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