万境归一

美术设计：Lei & 摸鱼

剧本作者：靶子

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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）*

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。

（相克规则：侍女会得知数学家是否醒来，即使她是在数学家之前醒来。）

数学家
每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力**因为其他角色**的能力而**未正常生效**（*从上个黎明到你被唤醒时*）。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。

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*）。

将军
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
（善良 / 邪恶 / 均势）

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。

道士
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他是**恶魔**，你**死亡**，并且当晚**不会再有其他玩家死亡**。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

小说家
每个白天，你可以邀请一名玩家（*与之前不同*）与你分别私下询问说书人：他可以问一个是非问题，随后你会得知另一个**答案相同**的是非问题。

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**。

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

善良阵营·外来者

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营并获胜**，即使你**已死亡**。

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**。

帽匠
如果你**死亡**，在当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

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。

（相克规则：数学家会得知疯子是否攻击了与真正的恶魔不同的目标。）

邪恶阵营·爪牙

炸弹人
如果你**被处决**，除三名玩家以外的其他所有玩家**均会死亡**。
一分钟之后，被最多玩家手指指着的玩家**死亡**。

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**。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**被处决**，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会**死亡**。

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。

邪恶阵营·恶魔

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**。

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

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**。

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

可能
某件事情“可能”发生，代表由**说书人**来决定该事情是否发生。

中毒
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**。

*代表
非首个夜晚

沙钟楼谜团

万鬼归一

支持7-15人

剧本作者：靶子

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

美术设计：Lei & 摸鱼