

月影混叠



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：风厌

支持7-15人

善良阵营·镇民



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**。



水手

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒**直到
下个**黄昏**。你**不会死亡**。



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。

(相克规则：侍女会得知引路人是否醒来，即使她是在引路人之前醒来。)



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。



旅店老板

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们当晚**不会死亡**，但其中一
人会**醉酒**到下个**黄昏**。



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**。



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。



侍臣

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角
色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒**三天三夜。



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**）。



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**。



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
你的阵营**获胜**的建议。



茶艺师

如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。

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。



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**。



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。



煞星

如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活**玩家之一可能会**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



刺客

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，
即使因为任何原因让他**不会死亡**。



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]



主谋

如果**恶魔**因为**死于处决**而因此导致游戏结束时，再额外进行一
个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家**被处决**，他的阵营
落败。



画皮

在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：他**死亡**但会被当作
存活。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。

邪恶阵营·恶魔



多米诺

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
若同一名玩家第奇数次被你选择，他会被**当作仍然存活**。
若你选择了**死亡**或被**当作存活**的玩家，当晚你要再次行动。



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**。



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**。



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**。

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

其他
夜晚



月影很叠

支持7-15人
剧本作者：风戾

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