唱筹量沙

钟楼剧本博物馆“召唤师”推荐剧本　剧本作者：钟楼剧本博物馆

钟楼剧本博物馆
美术设计

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。

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)

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)*。

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)*。

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。

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。

巡察
每个夜晚 *，你要选择除你以外的两个**善良角色**：如果他们都**存活**，他们当晚**不会死亡**。

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家 *(与上个夜晚不同)*：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

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**。

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**。

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。

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。

善良阵营·外来者

修补匠
你随时可能**死亡**。

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。

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**。

呆瓜
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**邪恶**的，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

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。

狐媚娘
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他会知道**狐媚娘**在场。如果你**死于处决**，当晚他**转变为邪恶阵营**。

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]

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**。

邪恶阵营·恶魔

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**。

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**，所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

饕餮
每个夜晚 *，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。
[+1 外来者]

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]

(相克规则： 卡扎力无法创造召唤师。)

疯狂
当你陷入“疯狂”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

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

钟楼谜团

暗箱量沙

支持7-15人

钟楼剧本博物馆“召唤师”推荐剧本

剧本作者：钟楼剧本博物馆

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