

明月高悬



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：果染 & 刘中奇

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**。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被**传教士**选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



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。



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。



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**。



弄臣

当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。



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**。



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）**。



鸩

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一个**镇民**角色：如果他在场，他**醉酒并死亡**。



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**。



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



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**。

（相克规则：如果**恶魔**拥有**莽夫**的能力，他无法因为该能力转变为**善良阵营**。）



修补匠

你随时可能**死亡**。



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**。

邪恶阵营·爪牙



科学怪人

恶魔拥有一个不在场的**善良角色**的能力，即使他**醉酒**或**中毒**。
你和他都知道他获得了什么能力。



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**。



魔鬼代言人

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他被**处决**，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**。

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**。



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**。



沙巴洛斯

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。你上个夜晚选择过且**当前死亡**的玩家之一可能会被你**反刍（复活）**。

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 / 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

Blood
on the
Clocktower

明月高悬

支持7-15人

灵感来源：黯月初升

剧本作者：果染 & 刘中奇

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