

树大招风



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：廖大树

支持7-15人

善良阵营·镇民



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。



钦天监

在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（左/右/相同）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会得知**错误信息**作为替代。



店小二

在你的首个夜晚，你会得知两名**善良玩家**。他们之中会有一人**醉酒**，即使你已**死亡**。



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**）。



舞蛇人

每个夜晚，你要选择一名存活玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。



和尚

每个夜晚，当有**邪恶玩家**的能力首次选择或影响与你邻近的**存活玩家**时，改为**此次能力不生效**并持续至下个黎明，且你会得知你的能力**被触发**。



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**。



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。



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**。



哲学家

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良角色**：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



食人族

你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。



悟道者

你以为你是一个**外来者**，但你实际上不是。如果有**邪恶玩家**的能力选择或影响了你，你会立即变成一个不在场的**镇民角色**。

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**。



逆臣

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他**先死于处决**，你会在当晚**转变为邪恶**；如果你**先死于处决**，他会在当晚**转变为邪恶**。



食人魔

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已**醉酒**或**中毒**，但你不知道你转变后的阵营。



解谜大师

一名玩家**醉酒**，即使你已**死亡**。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家，如果猜对了，你会得知谁是**恶魔**，但如果猜错了，你会得知**错误**的“谁是**恶魔**”信息。

邪恶阵营·爪牙



灵言师

在你的首个夜晚，你会得知一个**关键词**。首个说出该**关键词**的**善良玩家**会在当晚转变为**邪恶阵营**。



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**。



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**。



红唇女郎

如果**大于等于五名**玩家**存活**时（旅行者不计算在内）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。



（相克规则：如果即将出现两名存活的恶魔，其中之一是由红唇女郎转变的，红唇女郎不会变成恶魔。）

邪恶阵营·恶魔



方古

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被该能力杀死的外来者改为变成**邪恶的方古**且你代替他**死亡**，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]



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**。



诺·达虱

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。与你邻近的两名**镇民中毒**。



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]

传奇角色·说书人



圣洁之魂

游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

首夜

其他夜

风招大树叔

支持7-15人
剧本作者：廖大树

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

