

空山鸟语



钟楼剧本博物馆
美术设计

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者: Jarsh

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**。



阴阳师

在你的首个夜晚，你会得知两个**善良**角色和两个**邪恶**角色。其中有且只有两个角色在场。



赏金猎人

在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶**玩家。每当你得知的玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶**玩家。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]



共情者

每个夜晚，你会得知与你邻近的两名**存活**的玩家中**邪恶**玩家的数量。



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)。



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)。



城镇公告员

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



史官

每个夜晚*，如果今天白天有玩家**死于处决**，你会得知**存活**镇民的数量。



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**。



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。



变脸师

每个白天，如果你“**疯狂**”地证明自己是一个**善良**角色(与之前不同)，你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。



染坊坊主

如果你在夜晚**死亡**，**恶魔**的能力变成“每个夜晚*，可能会有一名玩家**死亡**。”

善良阵营·外来者



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**。



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**。



心上人

当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。



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**。



畸形秀演员

如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**，你可能被**处决**。

邪恶阵营·爪牙



限

在等同于初始**外来者**数量的夜晚，所有**镇民**玩家**中毒**直到下个黄昏。[外来者数量任意]



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]



洗脑师

每个夜晚，你要选择一名玩家和一个**善良**角色。他明天白天和夜晚需要“**疯狂**”地证明自己是这个角色，不然他可能被**处决**。



致幻师 Amaniti

与你邻近的玩家(旅行者除外)会被**善良**玩家的能力当作**错误**的阵营和角色。

邪恶阵营·恶魔



姑获鸟

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
你可能会拥有上一个**死于处决**的**爪牙**的能力。

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

其他夜晚



染·钟楼谜团

空山鸟语

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：Jarsh

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