# 推波助澜

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：际尘

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 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。

### 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。

### 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。

### 气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

### 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。

### 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*)。

### 半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家，如果他是善良的，他死亡，并且当晚不会再有其他玩家死亡。

*(相克规则：如果半兽人攻击了善良玩家，当晚麻脸巫婆无法将非恶魔玩家变成恶魔角色。)*

### 神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

### 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。

### 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。

### 弄臣
当你首次将要死亡时，你不会死亡。

### 鸽
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。

### 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

### 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。

### 杂技演员
每个夜晚 *，如果与你邻近的存活善良玩家之一醉酒或中毒，你死亡。

### 书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你会在当晚死亡。

### 酒保
与你邻近的善良玩家之一醉酒，即使你已死亡。

## 邪恶阵营·爪牙

### 赶尸人
与你邻近的两名镇民玩家会在其首次死亡时被当作仍然存活。[-1 外来者]

### 女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

### 麻脸巫婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔，当晚的死亡由说书人决定。

### 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。

### 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

### 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。

### 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。

### 利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。所有玩家都知道利维坦在场。在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

### 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

# 北欧神话

支持7-15人

剧本作者：际尘

| 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