瓦路易基的胡须
Waluigi's Moustache

V 1.3

剧本作者：Luxray

夜行者F3C'25 "联盟" 主题 · 竞赛优胜

邪恶的「

[非新手局] 非酒鬼的旅店老板和军团不能同时在场。

游戏结束时，邪恶阵营必须像"瓦路易基"一样发出 **"WAAAAA"** 的声音。

*娱乐性私货，说书人可以自行依据现场情况决定是否使用该规则。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**外来者角色**：这两名玩家之一是该角色。*(或者你会得知没有外来者在场)*

小精灵
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**镇民角色**。如果你"**疯狂**"地证明你是该角色，当他**死亡**时你获得该角色的能力。

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)*。

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)*

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他无效。

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**。

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。

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。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营**获胜的建议**。

农夫
当你在**夜晚死亡**时，一名**存活的善良玩家**会变成**农夫**。

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**。

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**。

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。

修补匠
你随时可能**死亡**。

邪恶阵营·爪牙

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**。

提线木偶
你以为你是一个**善良角色**，但其实你不是。
恶魔会知道你是**提线木偶**。[提线木偶会与恶魔邻座]

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]

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

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他**死亡**。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营获胜**。

军团
每个夜晚 *，可能有一名玩家**死亡**。
如果一项提名只有**邪恶玩家**投票，投票无效。你也会被当作是**爪牙**。[半数以上玩家为军团]

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**。

侏儒
所有玩家得知一名与你阵营相同的玩家。
你可以**杀死**提名他的玩家。

旅行者

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

瓦路易的胡须

Waluigi's Moustache

支持7-15人

夜行者F3C'25“联盟”主题·竞赛优胜

剧本作者：Luxray

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