

权倾朝野

剧本作者：狼崽

钟楼剧本博物馆
美术设计

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**。



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。



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**。



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）。



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。



郎中

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。



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**。



卖花女孩

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**恶魔**投过票。



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**恶魔**不会造成**死亡**。
会有一名**善良**玩家始终被当作**邪恶**阵营。



驿使

每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。如果你因此得知了否，你**失去此能力**。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的**角色**。**外来者**会被你的能力当作**爪牙**或**恶魔**角色。



半仙

任何在夜晚使用自身能力选择你的其他玩家，会改为选中另一名**邪恶**玩家作为替代。

善良阵营·外来者



墙头草

如果你被提名，你转变为提名者的阵营。



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**。



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。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）交换角色。

邪恶阵营·爪牙



鹰身女妖

每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的，否则他们之中可能会有人**死亡**。



画皮

在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：他**死亡**但会被当作**存活**。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。



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]



酿酒师

每个夜晚，你要选择一个**镇民**角色：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。

邪恶阵营·恶魔



暴君

每个夜晚*，你可以选择至多两名玩家：他们**死亡**。
你选择的玩家数量不能与上个夜晚**死亡**的玩家数量相同（超过二人时算作二人）。



饕餮

每个夜晚*，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。[+1 外来者]



奸佞

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你今天白天没有投票，今晚你可以**行动两次**。



太子令

提名并处决一名玩家的玩家会在入夜时得到一条有助于**自己阵营**获胜的残缺密令。

传奇角色·说书人

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

权倾朝野

支持7-15人
剧本作者：狼崽

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