溯流寻疫

V 1.1.0

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：海雾

支持7-15人

善良阵营·镇民

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*）

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

舞狮人
每个夜晚，你会得知一个在场角色。
每局游戏限一次，你得知的信息改为恶魔的伪装之一。

引路人
每个夜晚，你要选择两名玩家：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。

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。

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。

风水师
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择两名死亡玩家：你会得知他们之间距离较短的一侧是否有恶魔。

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。

偃师
如果你在夜晚死亡，你与一名存活爪牙玩家交换角色。

悟道者
你以为你是一个外来者，但你实际上不是。
如果一名爪牙死于处决，你会在当晚变成一个不在场的镇民角色。

善良阵营·外来者

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，你转变为邪恶；如果你先死于处决，他转变为邪恶。

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。

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。

瘟疫医生
当你死亡时，说书人会获得一个不在场爪牙的能力。

（相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得红唇女郎或养蛊人的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）

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。

养蛊人
在你存活时提名你的玩家会在当晚死亡，即使你已死亡。

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。

街头风琴手
所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。
对你的提名只在你投票时才会统计票数。

蛊雕
每个夜晚，你选择左或右：你朝这个方向飞行至下一名存活玩家。
在你停留的位置的玩家中毒且被当做邪恶爪牙，你获得他的能力。

（相克规则：被蛊雕停留的善良玩家不会被杂技演员当做邪恶的爪牙。）

（相克规则：蛊雕即使多次获得刺客的能力，也无法多次使用之。）

邪恶阵营·恶魔

穷奇
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
所有外来者都可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色。

梼杌
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
每个夜晚限一次，如果你以这种方式杀死了外来者，当晚你可以再次行动。[+1 外来者]

食梦貘
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
使用自身能力选择你的玩家会改为选中自己。[-1 外来者]

奸佞
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你在今天白天没有被提名，改为选择两名玩家。

可能
某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

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。

首夜
个晚

其夜
他晚

*代表
非首个夜晚

该角色的能力来自过去

染·钟楼谜团

猎魔者

支持7-15人

剧本作者：海雾

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