

将错就错

v13.0.0



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：刘中奇

支持7-9人

善良阵营·镇民



事务官

在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。



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。



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。



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。



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。



戏法师

每个白天限一次，你可以公开猜测谁是爪牙，谁是恶魔。如果你猜对，善良阵营获胜。



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。



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。



秉笔

如果你在白天死亡，当晚你会得知一名善良玩家。如果你在夜晚死亡，当晚你会得知一名邪恶玩家。



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。

善良阵营·外来者



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。



疯子

你以为你是一个恶魔，但其实你不是。恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。



狂热者

如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

邪恶阵营·爪牙



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]



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]



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。

邪恶阵营·恶魔



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。



诺·达颯

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。与你邻近的两名镇民中毒。

可能

某件事情“可能”发生，代表由说书人来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。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚



染·钟楼谜团

入世何曾有错缘，问心犹未晓周全。
若能淡泊寻常事，便是逍遥自在仙。

将错就错

支持7-9人

剧本作者：刘中奇

玩家数量	7	8	9
镇民	5	5	5
外来者	0	1	2
爪牙	1	1	1
恶魔	1	1	1



美术设计：Lei & 摸鱼