不正经交易

剧本作者：Rocky

悬赏任务栏

游戏初始增加了，善良阵营的[赏金任务栏]与邪恶阵营的[黑市任务栏]，完成任务栏上的任务可获得奖励。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜 / 个晚

其夜 / 他晚

赏 黑

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。

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有爪牙在场）

提刑官
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。
恶魔会被你的能力当作善良角色。

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*)。

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]

（相克规则： 如果提线木偶抽到了气球驾驶员，也会 +1 外来者。）

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

变脸师
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个善良角色（*与之前不同*），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

淘金商人
每个白天，你可以公开投掷一个骰子决定当晚下一个任务奖励的点数。每个夜晚 *，你会得知当天获得任务奖励玩家的数量。

神秘学家
每个白天，你可以私下询问说书人并得知一条正确信息。
如果因你的能力导致减少了一名外来者，你获得的信息会是错误的。[-1 或 -0 外来者]

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。

守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

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

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。

畸形秀演员
如果你“疯狂”地证明自己是外来者，你可能被处决。

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。

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。

（相克规则： 如果食人族获得了月之子的能力，他会得知这一信息。）

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。

洗脑师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个善良角色。他明天白天和夜晚需要“疯狂”地证明自己是这个角色，不然他可能被处决。

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。

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名存活善良玩家的角色，他中毒且其他善良玩家以为他是邪恶的蛊雕，直到下个黄昏。

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]

（相克规则： 提线木偶会与一名爪牙玩家邻座，而不是恶魔。提线木偶不会被唤醒来决定是否照看小怪宝，也不会在照看小怪宝时得知自己是提线木偶。）

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你以这种方式自杀，一名爪牙会变成小恶魔。

小怪宝
每个夜晚，所有爪牙要秘密决定由哪名玩家来照看小怪宝并且“是恶魔”。每个夜晚 *，可能会有一名玩家死亡。[+1 爪牙]

（相克规则： 如果在五名及以上的玩家存活时照看小怪宝的玩家死亡，当晚红唇女郎必须要照看小怪宝。）

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

（相克规则： 如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。）

• 赏金任务奖励 •

- 【入梦】夜晚你要选择除你及旅行者以外的两名玩家：你会得知两个善良角色和两个邪恶角色，其包含两名玩家的当前角色。
- 【红酒】夜晚你要选择一个角色，如果该角色在场，则该角色醉酒直到下个黄昏。
- 【玉剪】夜晚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。
- 【烟斗】夜晚你要选择一个善良角色，你额外获得该角色的能力直至下个黄昏，如果该角色在场，他醉酒至下个黄昏。
- 【丹炉】夜晚你会得知当晚对应天数的在场角色。
- 【旌旗】夜晚你要选择两个善良角色：如果他们都存活，他们今晚不会死亡。

• 黑市任务奖励 •

- 【孟婆汤】夜晚你要选择一名玩家，如果他存活，那么他要选择让自己失去能力或死亡并保留能力直到下个黄昏。
- 【X 指令】在第 X 夜晚，恶魔可选择任意玩家共 X 次：他们中毒至下个黄昏。被重复选择的玩家改为死亡。
- 【暴食】当晚恶魔的能力改为：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。
- 【灵猴】白天拜访说书人使用，当天白天所有玩家在投票时闭眼，且票数会被秘密统计。
- 【诡辩】夜晚你要选择一名存活玩家，如果明天他被处决，他不会死亡。
- 【坩埚】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。

*代表
非首个夜晚

该角色的能力来自过去

染·钟楼谜团

不正人类

支持7-15人

剧本作者：Rocky

[赏金任务栏]

每个白天限一次， 可以拜访说书人提交一项任务的答案。
(每个任务限完成一次， 死亡玩家任有一次提交机会)
首位提交正确答案的善良玩家， 会在夜晚获得奖励。
(通过骰子获得点数对应的奖励， 奖励不会重复获得， 若点数奖励已被获得则重投， 奖励仅限存活玩家在当晚使用， 不会受醉酒中毒影响)

- 猜测本局游戏初始爪牙角色
- 猜测本局游戏初始外来者角色
- 猜测本局游戏初始认知覆盖角色 [认知覆盖角色]
- 动态任务 [说书人根据游戏局势每天额外发布一个]

[黑市任务栏]

完成任务的当晚恶魔会获得任务奖励。
(通过骰子获得点数对应的奖励， 奖励不会重复获得， 若点数奖励已被获得则重投， 奖励生效直至下个黄昏， 不会受醉酒中毒影响)
如果当天善良玩家无人获得任务奖励， 恶魔会得知这一消息。

- 一名邪恶玩家疯狂证明自己是外来者
- 三种不同类型的角色死亡
- 邪恶玩家被标记处决， 但未被处决
- 存活邪恶玩家均在同一天发起提名
- 存活邪恶玩家在同一次提名中都有投票
- 连续两日处决镇民玩家

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