不精独朱花

剧本作者：贾卡jaques

“无间”钥匙

- 游戏中玩家得到的信息“很可能”说书人会通过电子设备一次性展示。
- 恶魔会知道疯子认为的爪牙是哪些玩家

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

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。

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名**善良玩家**。他们之中会有一人**醉酒**，即使你**已死亡**。

风水师
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。
每个夜晚*，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。

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*）。

（相克规则：数学家会得知疯子是否攻击了与真正的恶魔不同的目标。）

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**]

郎中
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他**能力相关的词语**。

戏子
其他善良玩家醉酒（*旅行者除外*），你们互相认识且无法转变阵营，对调胜负结果，即使你失去能力。

（相克规则：疯子不会因为戏子能力参与互认，也不会因为戏的能力醉酒。）

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。

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。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。

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**。

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。

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。

无神论者
说书人可以打破游戏规则。如果说书人被处决，善良阵营获胜，即使你已死亡。[无邪恶角色在场]

（相克规则：无神论者在剧本中时，处决说书人导致的胜负结果不会被反转，无神论者不会因为戏子的能力醉酒。）

善良阵营·外来者

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。

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。

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。

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**。

邪恶阵营·爪牙

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。

孟婆
每个夜晚*，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。

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。）

麻脸巫婆
每个夜晚*，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。

（相克规则：麻脸巫婆无法创造戏子，麻脸巫婆创造的邪恶玩家无法获得戏子的能力。）

（相克规则：如果村夫在场数量不足3人，麻脸巫婆可以创造新的村夫。如果她这么做，村夫的醉酒效果可能会更换目标。）

邪恶阵营·恶魔

僵尸
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]

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：在戏子存在于剧本中时，照顾小怪宝的玩家可以在游戏中任意时候向说书人示意自己“想要死亡”，说书人会在当晚杀死这名玩家。）

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]

（相克规则：在戏子存在于剧本中时，军团可以在游戏中任意时候向说书人示意自己“想要死亡”，说书人会在其中一名玩家示意后在夜晚一同唤醒所有军团，并询问这些玩家是否要一同死亡。）

疯狂
当你陷入“疯狂”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

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

首个夜晚

其他夜晚

不精独朱 狂

剧本作者：贾卡jaques

“无间”钥匙

- 恶魔会知道疯子认为的爪牙是哪些玩家。
- 剧本内的召唤师的行动顺序有所调整。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

炼金术士
你拥有一个不在场的爪牙角色的能力。

（相克规则： 如果炼金术士获得了召唤师的能力，游戏会以初始有恶魔在场进行。炼金术士召唤师选择的玩家会变成恶魔但不会改变阵营。）

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

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]

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。

鸽
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个镇民角色：如果他在场，他中毒并死亡。

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。

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。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的答案（*是 / 不是 / 我不知道*）。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是恶魔，他死亡。

（相克规则： 如果猎手选择了瘌蛄的宿主，则宿主会死亡。）

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

（相克规则： 如果鸽选择了罂粟种植者，罂粟种植者不会因为鸽的能力中毒。）

（相克规则： 如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

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。

报丧女妖
如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

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。

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。

异端分子
对调胜负结果，即使你已死亡。

（相克规则： 如果瘌蛄选择异端分子作为宿主，瘌蛄死亡时异端分子仍会中毒。）

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家（*与上个夜晚不同*）：如果明天白天他被处决，他不会死亡。

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。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他死亡。
如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。

召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

（相克规则： 如果召唤师创造恶魔时罂粟种植者存活，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来选择哪名玩家发生转变。）

邪恶阵营·恶魔

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]

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。

瘌蛄
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有当他处于死亡状态时你才会立即死亡。

哈迪寂亚
每个夜晚 *，你可以选择三名玩家（*所有玩家都会得知你选了谁*）：他们分别秘密决定自己的生死，然后如果他们都存活则都死亡。

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

该角色的能力来自过去

不精独乐 天

剧本作者：贾卡jaques

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

刀客
在你的首个夜晚，你会得知一名在场的**爪牙角色**。
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是你得知的角色，他**死亡**。

风水师
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。
每个夜晚 *，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。

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）**。

郎中
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他**能力相关的词语**。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒或中毒**，你**死亡**。

巡察
每个夜晚 *，你要选择两个**善良角色**（*与上个夜晚不同*）：如果他们都**存活**，他们当晚**不会死亡**。

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。

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**。

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。

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。

报丧女妖
如果**恶魔杀死了你**，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

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**。

（相克规则：如果村夫在场数量不足 3 人，悟道者可以变成新的村夫。如果因此使得村夫的在场数量超过 1 人，会有一名村夫醉酒。）

善良阵营·外来者

书童
每个夜晚，你要选择除你或旅行者以外的玩家（*必须与此前选择过的不同*），如果他是**邪恶**的，你转变为对立阵营。
恶魔会得知你每个夜晚选择的玩家和他的角色。

帽匠
如果你**死亡**，在当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

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。

入殓师
如果你提名了**恶魔**且他**死于这次处决**，你会变成**邪恶的恶魔**。
当剩余存活玩家小于等于四人时（*旅行者除外*），你失去能力。

（相克规则：入殓师提名并处决了恶魔时，红唇女郎不会触发能力。）

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。

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]

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他**中毒**。
随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

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**。

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

（相克规则：如果卡扎力选择创造提线木偶，他只能选择将自己的邻座玩家变成提线木偶。）

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*）。

典狱长
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：如果明天白天他们之一**死于处决**，被你上次选择的其他玩家会在当晚**死亡**。否则，当晚他们之中会有一名玩家**死亡**。

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。

*代表
非首个夜晚

该角色的能力来自过去

不精独乐 黑

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：贾卡jaques

支持7-15人

首夜个晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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）

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。

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**。

风水师
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。
每个夜晚 *，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。

（圣别规则： 圣文字数量多于 1 时，风水师的起点必是圣文字或自己。）

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）*。

筑梦师
每个夜晚，你要选择（*除你及旅行者以外的*）一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

博学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

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。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。
在当晚，你会得知**猜测正确**的角色数量。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是**恶魔**，他**死亡**。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（*是 / 不是 / 我不知道*）。

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。

呆瓜
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**邪恶**的，你的**阵营落败**。

（圣别规则： 圣文字呆瓜因善良玩家的提名死于处决时，善良落败。）

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已**醉酒**或**中毒**，但你不知道你转变后的阵营。

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。

（圣别规则： 理发师触发角色能力时，不受圣别规则 2 的互动干扰。理发师的能力无法选择红唇女郎。）

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]

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**。

（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。）

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。

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**。

（圣别规则： 鹰身女妖选择的第一名玩家是圣文字时，该次能力不会造成死亡。）

邪恶阵营·恶魔

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]

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。

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**。

（圣别规则： 小恶魔因自身能力自杀，而红唇女郎不具有能力时，使用小恶魔能力的玩家们需要决定哪个爪牙玩家成为新的小恶魔。）

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

不精独乐

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：贾卡jaques

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

方士
在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那一个夜晚，你会得知**对应数量**的在场角色。

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。

*（**相克规则：** 侍女会得知数学家是否醒来，即使她是在数学家之前醒来。）*

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*）。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒或中毒**，你**死亡**。

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**。

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**。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良角色**：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。

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。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（*是 / 不是 / 我不知道*）。

善良阵营·外来者

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**。

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。

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。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你**醉酒**或**中毒**，但你**不知道**你转变后的阵营。

*（**相克规则：** 如果陌客被食人魔当作邪恶阵营，食人魔会得知自己转变为邪恶。）*

邪恶阵营·爪牙

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。
如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。

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**。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。

麻脸巫婆
每个夜晚 *，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。

*（**相克规则：** 被麻脸巫婆创造的邪恶食人魔无法因为自身能力转变为善良阵营。）*

邪恶阵营·恶魔

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]

暴乱
在第三个白天，所有**爪牙**会变成**暴乱**，
当天被提名的玩家会**立即死亡**且必须再次提名一名存活的玩家。

阎罗
在你的首个夜晚，你能**查看魔典**并选择一名玩家：他在第三个夜晚**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。
每个夜晚，你要选择一名玩家：上个夜晚被你选择的玩家**死亡**。

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

不精独朱骨

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：贾卡jaques

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

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。

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。

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]

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天死于处决的玩家的角色。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他醉酒或中毒，你死亡。

巡察
每个夜晚 *，你要选择两个善良角色（*与上个夜晚不同*）：如果他们都存活，他们当晚不会死亡。

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。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是守夜人。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

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。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是恶魔，他死亡。

报丧女妖
如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你会在当晚死亡。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

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。

呆瓜
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家：如果他是邪恶的，你的阵营落败。

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]

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]

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

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。

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

（相克规则： 如果卡扎力选择创造提线木偶，他只能选择将自己的邻座玩家变成提线木偶。）

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
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。

*代表
非首个夜晚

沙卡·钟楼谜团

不得独杀

花

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

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

钟楼谜团

不精独木

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

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

沙卡·钟楼谜团

不得独杀 狂

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

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

钟楼谜团

沙丘

不归独木

骨

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

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

钟楼谜团

不精确不术 黑

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

[友哈巴赫的圣别]

• 游戏开始前， 玩家共同决定增加 1~ 等同于初始爪牙数量的虚拟邪恶玩家（下文称为"圣文字"）以补齐鸦本布拉夫模式人数配置盲抽袋。

• 然后为每个圣文字从盲抽袋中随机抽出一个邪恶角色， 最后需确保初始盲抽袋中的剩余角色最少有一个邪恶角色。 每个圣文字都与一名随机善良玩家"联系"。

• 首个夜晚开始时， 抽到邪恶角色的玩家一起睁眼， 得知每个圣文字的角色、 与它联系的善良玩家及其角色， 然后选择是否交换每组的两个角色（*阵营跟随角色交换*）， 若被联系的玩家里镇民比外来者多， 则被联系的镇民里最多只能交换一个，若有圣文字未被交换， 则初始邪恶玩家们可以再选择交换两个在场的邪恶角色， 被联系的玩家若进行了角色交换， 他会保留自己对初始抽到的角色和阵营的认知覆盖。

• 然后遵循以下规则：

1. 恶魔的伪装由初始抽到邪恶角色的玩家共同得知， 所有未能被玩家主观使用的邪恶角色需要使用的能力由自我认知邪恶的玩家共同使用。
2. 未进行交换的被联系玩家， 如果没被邪恶角色能力影响， 则在善良角色的能力中会被当作与之联系的圣文字的角色 / 角色类型 / 阵营。
3. 圣别带来的认知覆盖使用的能力， 能力来源是对应的圣文字， 一组联系中任意一方死亡后， 说书人会基于该认知覆盖对被联系者合理欺骗。
4. 自身认知是善良的玩家无法使用善良角色的能力选择和得知圣文字。
5. 一组圣文字联系中， 任意一方角色发生改变， 则联系切断（*规则 2 & 3 不再对该组玩家生效*）且取消圣别认知覆盖。
6. 圣文字参与游戏正常胜负规则结算， 但不参与处决需要的票数人数要求，圣文字不会发言，不会发起提名，不会投票，但可以被处决。

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
圣文字	1	1	1	1~2	1~2	1~2	1~3	1~3	1~3

钟楼剧本博物馆
美术设计

沙卡·钟楼谜团

不精确杀人 3

支持7-15人

剧本作者：贾卡jaques

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