

李桃僵



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：权臣

支持7-15人

善良阵营·镇民



阴阳师

在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。



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。



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**）。



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）。



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**]



史官

每个夜晚*，如果今天白天有玩家**死于处决**，你会得知**存活镇民**的数量。



锦衣卫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他在下个黄昏前**死亡**，你代替他**死亡**。



狸猫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是**善良角色**且当晚被**邪恶角色**杀死，你和他交换角色。



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。



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。

善良阵营·外来者



政客

如果你是对你的**阵营落败**负**最大责任**的人，你转变阵营并**获胜**，即使你已**死亡**。



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**。



莽夫

每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会**醉酒**直到下个黄昏。你会**转变**为他的阵营。



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。

邪恶阵营·爪牙



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**。



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]



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



珀

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。
如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们**死亡**。



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）。



姑获鸟

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
你可能会拥有上一个**死于处决**的**爪牙**的能力。

其他夜晚

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

染·钟楼谜团

森林秘境

支持7-15人
剧本作者：权臣

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