

死得其所



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者: Pakchoi

支持7-15人

善良阵营·镇民



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知信息由说书人决定。



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。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



国王

每个夜晚，如果**死亡**的玩家数量大于或等于**存活**的玩家数量，你会得知一个**存活**的角色。**恶魔**知道你是**国王**。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]



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。



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。



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。



鸩

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**醉酒并死亡**。



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。



唱诗男孩

如果**恶魔杀死了国王**，你会得知哪名玩家是**恶魔**。[+ 国王]



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**。



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**。

善良阵营·外来者



瘟疫医生

如果你**死亡**，说书人会获得一个**爪牙能力**。



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**。



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**。



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**。



书生

恶魔知道**书生**在场。每局游戏限一次，**恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔猜测正确**，即使你已**死亡**，当晚该**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。

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**。



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**。



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**。



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。

邪恶阵营·恶魔



饕餮

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]



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。



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被你**杀死**的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

不传奇角色·玩家



失败的玩家

指与说书人沟通不畅，或误报信息的玩家。积极进行逻辑架构的玩家可能会获得一次撤销“失败的玩家”的权利。

*代表
非首个夜晚

首个夜晚

其他夜晚

染·钟楼谜团

死得其所

支持7-15人

剧本作者：Pakchoi

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