杂技团杀人事件

次回予告

剧本作者：爱4宝宝

高空项目

- 游戏过程中可能会存在若干名重复的杂技演员角色（最多为四名）；
- 教父会在他的首个夜晚得知有几名杂技演员在场

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

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。

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]

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

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。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。

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。

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。

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。

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。

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。

（相克规则：如果杂耍艺人在自己的首个白天猜测后在当天死于处决，当晚食人族会替杂耍艺人得知对应的信息。）

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

杂技演员
每个夜晚 *，如果与你邻近的存活善良玩家之一醉酒或中毒，你死亡。

邪恶阵营·爪牙

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，否则他们可能会死亡。

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。

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]

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。

邪恶阵营·恶魔

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]

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他中毒。
上个因你的能力中毒的玩家会死亡并恢复健康。

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。

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]

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

首个夜晚

其他夜晚

染·钟楼谜团

次回予告

杂技团未来事件

支持7-15人

剧本作者：爱4宝宝

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

钟楼剧本博物馆 剧本博物馆