慧质兰心

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：重慧

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

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**。

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)*。

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。

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

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**。

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]

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**。

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。

炼金术士
你拥有一个**爪牙角色**的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。

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**。

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**。

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**。

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**。

帽匠
如果你**死亡**，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**。

酒保
与你邻近的**善良玩家**之一**醉酒**，即使你已**死亡**。

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**。

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**。

限
在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家中毒直到下个黄昏**。[外来者数量任意]

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**。

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**。

诺·达鳄
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

痢蛭
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**，只有他处于**死亡状态**时你才会立即**死亡**。

(相克规则： 如果猎手选择了痢蛭的宿主，则宿主会死亡。)

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

钟楼谜团

港版三公

支持7-15人

剧本作者：重慧

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