止战之殇

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：玉珂

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。

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。

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)*。

（私货·相克规则：数学家会得知酒鬼产生了错误信息或“能力未正常生效”。）

郎中
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。

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。

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。

神谕者
每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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**。

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**。

偃师
如果你在夜晚**死亡**，你与一名存活**爪牙**玩家交换角色。

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**。

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。

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**。

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

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]

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。

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]

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的**善良角色**的能力，即使他**醉酒**或**中毒**。
你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则：恶魔不能获得酒鬼的能力。）

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**。

诺·达鳃
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**。

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]

奸佞
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果**爪牙死亡**，其要在当晚选择一名玩家：他**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

水井之谜

支持7-15人

剧本作者：玉珂

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