交换人生

美术设计：Lei & 摸鱼

更新：2024/3/16　　剧本作者：靶子

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

洗衣妇
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是该角色。

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。

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*）。

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*）。

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**。

筑梦师
每个夜晚，你要选择（*除你及旅行者以外的*）一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。

掮客
每个夜晚，你要选择两名**存活**玩家：如果他们阵营相同，今晚任何玩家使用自身能力选择他们之一作为目标时，改为选中另一名玩家。

驿使
每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。如果你因此得知了否，你**失去能力**。

引路人
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶玩家**的能力选择或影响了他们之中的玩家。

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**]
（相克规则：如果村夫在场数量不足 3 人，麻脸巫婆可以创造新的村夫。如果她这么做，村夫的醉酒效果可能会更换目标。）

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。

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**。

狸猫
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名除你及旅行者以外的玩家：如果他在夜晚死亡时不是**恶魔**，你与他交换角色，然后你**醉酒**。

善良阵营·外来者

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。

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。

入殓师
如果你提名并**处决了恶魔**，你会变成**邪恶的恶魔**。
当剩余**存活**玩家小于等于四人时（*旅行者除外*），你失去能力。

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**。

邪恶阵营·爪牙

镜像双子
你与一名**对立阵营**的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中**善良玩家被处决**，**邪恶阵营**获胜。如果你们都**存活**，**善良阵营无法获胜**。

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**。

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：你从当前位置飞行到该方向上的下一名**存活善良玩家**，你得知他的角色，随后他**中毒**且可能被当作**邪恶阵营**和**爪牙角色**。

麻脸巫婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。

邪恶阵营·恶魔

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被该能力杀死的**外来者**改为变成**邪恶的方古**且你代替他**死亡**，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

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]

混沌
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果你以这种方式杀死了一名与你邻近的**镇民玩家**，所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

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**。

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

钟楼谜团

开我东阁门，坐我西阁床，脱我战时袍，着我旧时裳。
当窗理云鬓，对镜帖花黄。
出门看火伴，火伴皆惊忙：同行十二年，不知木兰是女郎。

天换人生

支持7-15人

剧本作者：靶子

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

美术设计：Lei & 摸鱼