失落之城

剧本作者：伊特

先古文明

解除所有角色能力在进行选择时的限制条件。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

每个白天

其他夜晚

每个夜晚*

处决

善良阵营·镇民

水手 (学)
每个夜晚，你要选择一名玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

舞蛇人 (学)
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你选中了**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 (学)
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。

杂技演员
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒或中毒**，你**死亡**。

半兽人 (学)
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是**善良**的，他**死亡**，并且当晚**恶魔**不会造成**死亡**。
会有一名**善良玩家**始终被当作**邪恶阵营**。

道士
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果你选中了**恶魔**，你**死亡**，然后他**醉酒**直到下个黎明。

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。

歌伶
每局游戏限一次，在白天时，你可以提议所有玩家观看你的演出，并从同意参加的玩家中选择你的观众。
如果**恶魔**成为了观众，你会在当晚**死亡**。

变脸师
每个白天，如果你“**疯狂**”地证明自己是一个**善良角色**（*与之前不同*），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

贞洁者
当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。

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**。

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。）*

善良阵营·外来者

疯子 (学)
你以为你是一个**恶魔**，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**。

*（**相克规则：** 入殓师提名并处决了恶魔并成功变成邪恶恶魔时，红唇女郎不会变成恶魔。）*

*（**相克规则：** 如果在大于等于五名玩家存活时，入殓师提名并处决了宿主且他死于这次处决，原本的痢蛭会在当晚死亡，入殓师变为邪恶的痢蛭且当晚无法攻击。）*

隐士
你拥有所有**外来者**能力。[-0~1 外来者]

瘟疫医生
当你**死亡**时，说书人会获得一个**爪牙能力**。

*（**私货相克规则：** 如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得红唇女郎或养蛊人的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，他不会得知此事。）*

*（**相克规则：** 如果在瘟疫医生死亡时说书人获得了提线木偶的能力，且与恶魔邻座的存活玩家中有镇民或外来者，其中一名玩家会变成邪恶的提线木偶。如果此时场上的邪恶玩家数量比初始设置时的数量超出一名或更多，改为无事发生。）*

邪恶阵营·爪牙

魔鬼代言人 (学)
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

红唇女郎
如果**大于等于五名**玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。

提线木偶 (学)
你以为你是一个**善良角色**，但其实你不是。
[提线木偶会与恶魔邻座]

养蛊人
在你**存活**时提名你的玩家会在当晚**死亡**，即使你已**死亡**。

邪恶阵营·恶魔

涡流
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营获胜**。

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**。

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**。

*（**私货相克规则：** 如果大于等于五名玩家存活时（旅行者不计算在内）痢蛭的宿主死亡，红唇女郎会变成新的宿主。）*

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

失落石碑
每个黎明，说书人公布一项能力。
当天白天，所有玩家决定由谁获得这个能力（*或者不获得*）。

探戈
在初始设置时，说书人会公开指定一个角色：如果该角色在场，会增加或减少一个**外来者**。

沉没之城
第五个白天结束时，游戏结束。

奇遇角色

遗忘之城
玩家不知道自己的角色和阵营。当他们**死于处决**时才会得知这些信息。每个白天限一次，所有玩家要公开向说书人猜测自己的角色和阵营，如果全部**正确**，那么所有玩家**获胜**；否则，游戏结束时，所有玩家**落败**。

*（**规则细节：** 角色变化时，玩家只知道自己的角色发生了变化，而不知道具体变成了哪个角色。）*

*代表
非首个夜晚

梦·钟楼迷团

失落之城

支持7-15人

剧本作者：伊特

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

叫花子
每个白天限一次，你可以公开选择一名其他玩家，让他选择一个非恶魔角色：你可能会获得这个角色的能力，直到下个黎明。

学徒
在你的首个夜晚，如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力。

咖啡师
每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：
1. 一名玩家解除并免受醉酒和中毒影响，且会得知正确信息；
2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。

流莺 旅
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时死亡。

怪咖
如果你表现得很有趣，当天你不能被流放。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者