# 乌鸦巢

## 死者之城

在游戏开始前，说书人会公开宣布本局游戏是否可能存在恶魔角色“僵怖”。

剧本作者：斯派德米

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 善良阵营·镇民

### 祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

### 骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

### 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。

### 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。

### 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。

### 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。

### 神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

### 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。

### 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。

### 镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

### 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。

### 守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

## 善良阵营·外来者

### 酒保
与你邻近的善良玩家之一醉酒，即使你已死亡。

### 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。

### 逆臣
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你转变为邪恶；如果你先死于处决，他转变为邪恶。

### 修补匠
你随时可能死亡。

## 邪恶阵营·爪牙

### 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。

### 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，他中毒且被其他善良玩家当作邪恶的蛊雕，直到下个黄昏。

### 赶尸人
与你邻近的两名镇民玩家会在其首次死亡时被当作仍然存活。
[-1 外来者 ]

### 召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[ 无恶魔在场 ]

*(相克规则： 召唤师可以选择在第二个夜晚将一名玩家变成普卡。)*

*(相克规则： 如果召唤师将一名已死亡的玩家变成了僵怖，该玩家会变成“已经死过一次”的僵怖。)*

## 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 ]

### 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。

### 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。

### 僵怖
每个夜晚 *，如果今天白天没有人死亡，你会被唤醒并要选择一名玩家：他死亡。
当你首次死亡后，你仍存活，但是会被当作死亡。

## 传奇角色·说书人

### 斯派德米
当有玩家“疯狂”证明错误的角色运作或游戏规则时，说书人可能会公开解释正确的。

*代表非首个夜晚

该角色的能力来自过去

钟楼谜团

# 异鸦巢

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

| 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