



炼金术士的执着

剧本作者：厚颜·自卑

善良阵营·镇民

被感动的神明

暴风捕手默认在场，且只会对炼金术士生效，提线木偶不会因暴风捕手的能力得知炼金术士是谁。
游戏初始时不会有外来者角色，在8/11/14人局时加入骗人精，9/12/15人局时，会有一名镇民感染“瘴病”。
若说书人宣布恐惧之灵在场，本局游戏玩家不允许发起对自己的提名。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人



炼金术士

你拥有一个不在场的**爪牙**角色的能力。



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**。



调查员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙**角色：这两名玩家之一是**该角色**。（或者你会得知没有**爪牙**在场）



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。（邻座的玩家距离为1）



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）。



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。



驱魔人

每个夜晚*，你要选择一名玩家（与上个夜晚不同）：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。



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。



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。



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。



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**失去此能力**。



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**。



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**。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（是/不是/我不知道）。



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**。



报丧女妖

如果**恶魔**杀死了你，所有玩家都会得知此事。从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。



无神论者

说书人可以**打破游戏规则**。如果说书人被**处决**，**善良阵营**获胜，即使你**已死亡**。[无邪恶角色在场]

邪恶阵营·爪牙



女巫

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。



恐惧之灵

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被**处决**，他的**阵营**落败。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



噤

所有玩家在投票时**闭眼**，且票数会秘密统计，即使你**已死亡**。你**死亡**后，每次投票时可以投两票。



渊沼

每局游戏限一次，在夜晚时，选择一名**存活**的玩家，你与他交换角色，然后他**中毒**。
（相克规则：渊沼导致的交换角色不会刷新腐化之源的能力，原被腐化的玩家仍然被腐化。）



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**。



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。
（私货相克规则：镜像双子以及对立双子不可被腐化。）



提线木偶

你以为你是一个**善良**角色，但其实你不是。**恶魔**会知道你是**提线木偶**。[提线木偶会与**恶魔**邻座]
（私货相克规则：若存在获得了提线木偶能力的炼金术士，说书人会公开宣布此事。）



间谍

每个夜晚，你都能查看**魔典**。你可能会被当作**善良阵营**、**镇民**角色或**外来者**角色，即使你**已死亡**。
（私货相克规则：如果炼金术士获得了间谍的能力，则每个白天限一次，如果他复原了完整的魔典（只限身份即可），**善良阵营**获胜）

邪恶阵营·恶魔



腐化之源

在你的首个白天，你可以私下向说书人选择一名玩家，他也“是**恶魔**”。
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**，即使你**已死亡**。

奇遇角色

传奇角色·说书人



暴风捕手

游戏开始时，如果**炼金术士**在场，他只能**死于处决**，但所有**邪恶**玩家会在首个夜晚得知他是哪一名玩家。



骗人精

每局游戏限一次，一名**善良**玩家可能会得知“**有问题**”的信息。

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

炼金术士的执着

支持7-15人

剧本作者：厚颜·自卑

【腐化】

被腐化之源选择“是恶魔”的玩家将在能力互动（获取信息、互动干扰）和游戏胜负结算两方面被视作恶魔，被选择的玩家会立即得知自己被腐化。被选择的角色会同时被检测为原有类型和恶魔。间谍仍可以通过自身能力被视为善良角色而逃脱其他角色的检测。

【瘴疔】

该玩家会在首个夜晚得知自己转变为邪恶阵营（无论邻座玩家的阵营如何），并在之后的每个夜晚*转变为邻近的一名存活的玩家的阵营。该效果会随角色死亡而失效。

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	6	7	7	8	9	9	10	11
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