钟楼剧本博物馆
美术设计

喝汤吗？

剧本作者：Biu

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

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。

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会醉酒直到下个黄昏。你不会死亡。

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)。

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。

巡察
每个夜晚*，你要选择除你以外的两个善良角色：如果他们都存活，他们当晚不会死亡。

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。

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。

农夫
如果你在夜晚死亡，一名存活的善良玩家会变成农夫。

捅匠
如果死亡玩家中没有邪恶玩家，你在只会死于处决。

魔术师
恶魔会以为你是爪牙。爪牙会以为你是恶魔。

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。

善良阵营·外来者

落难少女
所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

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。

邪恶阵营·爪牙

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。

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。

孟婆
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他存活，那么他要选择让自己失去能力，或死亡并保留能力直到下个黄昏。

街头风琴手
所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。
对你的提名只在你投票时才会统计票数。

邪恶阵营·恶魔

暴君
每个夜晚*，你可以选择至多两名玩家：他们死亡。你选择的玩家数量不能与上个夜晚死亡的玩家数量相同（超过二人时算作二人）。

姑获鸟
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。你可能会拥有上一个死于处决的爪牙的能力。

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]

痴妊
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，只有他死亡时你才会一同死亡。

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

嗅ぎわけられる？

这喝汤　多是一件美事

染·钟楼谜团

哦豁？

支持7-15人

剧本作者：Biu

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