

染·钟楼谜团

局部记忆

支持7-15人
剧本作者: Rocky

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



侏儒

当你加入游戏时，所有玩家会得知一名与你阵营相同的玩家。每当他被提名时，你可以**杀死**提名者。



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。



集骨者

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名**死亡**的玩家：他重新获得能力直到下个黄昏。



替罪羊

如果你的阵营的一名玩家**被处决**，你可能会代替他**被处决**。



屠夫

每个白天，**首次处决**后，你可以再次发起提名。



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

局部记忆

剧本作者: Rocky

一无所知

[在游戏的开始之前, 需要决定教父还是限进入游戏, 他们只会有一个在场]
玩家不会知道自己的角色。玩家不会从盲抽袋里抽取角色标记。
在游戏开始时, 由说书人直接把标记放置在魔典中。角色的能力依然正常生效。
玩家会和正常一样被唤醒并使用自己的能力。当玩家死亡时, 他们会得知他们的角色和阵营。即使他们中毒或醉酒, 也会获得正确信息。恶魔和爪牙互相不认识。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民



厨师 每个夜晚, 你会得知
在你的首个夜晚, 你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。



贵族 每个夜晚, 你会得知
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**。

(相克规则: 贵族可以得知因长安红茶选择转变的邪恶玩家。)



共情者 每个夜晚, 你会得知
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。



水手 每个夜晚, 你要选择 (存活)
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。



舞蛇人 每个夜晚, 你要选择 (存活)
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**。



数学家 每个夜晚, 你会得知
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)。

(相克规则: 数学家会得知疯子是否攻击了与真正的恶魔不同的目标。)



窥梦人 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家和 1 角色)
每个夜晚, 你要选择一名玩家猜测该玩家的角色: 如果猜测**正确**, 你会拥有他的能力直至下个黄昏, 如果你因此即将获得**邪恶角色**的能力, 你**死亡**。每个角色能力只能被获取一次。

善良阵营·外来者



疯子 详见恶魔
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。



食人魔 每个夜晚, 你要选择 (除你以外)
在你的首个夜晚, 你要选择除你以外的一名玩家: 你转变为他的阵营, 即使你已**醉酒**或**中毒**, 但你不知道你转变后的阵营。



书童 每个夜晚, 你要选择 (除你以外)
在你的首个夜晚, 你要选择除你以外的一名玩家: 除首个夜晚以外, 当他被**邪恶玩家**的能力选择或影响时, 你**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



刺客 是否使用, 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家)
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**。



女巫 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家)
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**。



麻脸巫婆 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家和 1 角色)
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。

(相克规则: 被麻脸巫婆创造的邪恶食人魔无法因为自身能力转变为善良阵营。)

(相克规则: 被麻脸巫婆创造的长安红茶始终处于中毒醉酒状态。)

邪恶阵营·恶魔



方古 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家)
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 (1 玩家)
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]



痢蛭 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家)
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**。



神谕者 每个夜晚, 你会得知
每个夜晚, 你会得知有多少名**死亡**的玩家是**邪恶的**。



半兽人 每个夜晚, 你要选择 (存活)
每个夜晚, 你要选择一名**存活**的玩家: 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**。



造谣者 不会被唤醒
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**。



炼金术士 详见爪牙
你拥有一个**爪牙角色**的能力。
当你使用能力时, 说书人可能会要求你更换选择。
(相克规则: 炼金术士不会得知自己获得了什么爪牙能力。
炼金术士不会因为获得限的能力使自己中毒。)



食人族 不会被唤醒
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: 食人族获得悟道者或疯子的能力当晚会被通知角色变化, 直到悟道者能力生效或者下一位玩家死于处决。)



萨满 特殊唤醒得知
如果你在夜晚**死亡**, 你会得知在场的**恶魔角色**。如果**存活**玩家中仅存在一名**善良玩家**或**邪恶玩家**, 你会得知此事, 即使你已**死亡**。



悟道者 详见外来者
你以为你是一个**外来者**, 但你实际上不是。如果有**邪恶玩家**的能力选择或影响了你, 你会立即变成一个不在场的**镇民角色**。



解谜大师 不会被唤醒
一名玩家**醉酒**, 即使你已**死亡**。每局游戏限一次, 你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家, 如果猜对了, 你会得知谁是**恶魔**, 但如果猜错了, 你会得知**错误的**“谁是恶魔”信息。



书生 不会被唤醒
恶魔知道**书生**在场。
每局游戏限一次, **恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔**猜测**正确**, 即使你已**死亡**, 当晚该**恶魔**可以选择一名玩家: 他**死亡**。
(相克规则: 限将同时得知能力发动当晚有多少名玩家的能力因你的能力未正常生效。)



哥布林 不会被唤醒
如果你在提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天被**处决**, 你的阵营获胜。



限 每个夜晚, 你会得知
在等同于初始**外来者数量**的夜晚, 所有**镇民玩家****中毒**直到下个黄昏。 [外来者数量任意]
(相克规则: 限将同时得知能力发动当晚有多少名玩家的能力因你的能力未正常生效。)



教父 每个夜晚, 你会得知
在你的首个夜晚, 你会得知有哪些**外来者角色**在场。
如果有**外来者**在白天**死亡**, 你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家: 他**死亡**。 [-1 或 +1 外来者]

(相克规则: 教父首夜不会得知外来者角色, 改为得知在场外来者数量。)



海德拉 每个夜晚, 你要选择 (1 玩家)
每个夜晚, 你要选择一名玩家: 他**死亡**。
如果你在非最后一个白天**死于处决**, 一名**善良玩家**与一名**邪恶玩家**会变成**海德拉**。



长安红茶 每个夜晚, 你要选择 (除你以外)
首个夜晚, 你要选择等同于初始**爪牙数量**的玩家转变为**邪恶阵营**。
每个夜晚, 会有一名玩家**死亡**。只有说书人被**处决**时, **邪恶阵营**才会**落败**, 即使你已**死亡**。 [无爪牙在场]
(相克规则: 长安红茶首夜选择等同初始爪牙数量的玩家转变阵营改为: 每个夜晚, 选择一名除你以外的玩家转变为邪恶阵营直到等同于初始爪牙数量。)

遗忘之门

玩家不知道自己的角色和阵营。
当他们**死亡**时才会得知这些信息。

(相克规则: 角色发生改变的玩家只会得知自己的角色发生了变化。
如果玩家选择到了非法目标, 说书人会让他重新选择。)

奇遇角色

*代表
非首个夜晚

长安红茶为可选角色

← 局部失忆测试对局

29 项

≡

+

:

