

毒沈恶雾



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：卫远

支持7-15人

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**。



方士

在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那个夜晚，你会得知**对应数量**的在场角色。



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**。



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**）。



引路人

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶玩家**的能力选择或影响了他们之中的玩家。



赌徒

每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。



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。



锦衣卫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他在下个黄昏前**死亡**，你代替他**死亡**。



史官

每个夜晚*，如果今天白天有玩家**死于处决**，你会得知**存活镇民**的数量。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你**阵营获胜**的建议。



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。



秉笔

如果你在白天**死亡**，当晚你会得知一名**善良玩家**。
如果你在夜晚**死亡**，当晚你会得知一名**邪恶玩家**。

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**。



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你已**死亡**。



杂技演员

每个夜晚*，如果与你邻近的**存活善良玩家**之一**醉酒**或**中毒**，你**死亡**。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）交换角色。

邪恶阵营·爪牙



限

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]



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**。



教父

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]



鹰身女妖

每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的，否则他们之中可能会有人**死亡**。

邪恶阵营·恶魔



混沌

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。



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]



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。



诺·达颯

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**。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

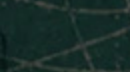
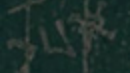
中毒/醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚

首夜

其他夜



染·钟楼谜团

雾锁孤村

支持7-15人
剧本作者：卫远

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