染·钟楼谜团

噩梦前传

支持7-15人

剧本作者：际尘　美术设计：钟楼剧本博物馆　图标绘制：七海小烯

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

说书人手册

申小豹
当你加入游戏时，你公开选择一名玩家成为你的**榜样**，你始终与他同一阵营，但你**不知道**你的阵营。

章鱼将军
你的**投票标记**的票数等于当前天数。游戏的最后一天，你失去**投票标记**。

弱视老者
你只能看清你能力描述的部分文字。

土拨鼠
如果你表现得呆头呆脑，你不能**被流放**。

丫丫
你可以在提名阶段插嘴。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆
美术设计

熊童闹海

剧本作者：际尘
图标绘制：七海小烯

灵珠转世

[混元珠]“混元珠”包括“灵珠”和“魔丸”，玩家不得知自己持有或获得“混元珠”。每个黎明，如果持有“灵珠”/“魔丸”的玩家已死亡，他顺/逆时针的下一位存活玩家获得“灵珠”/“魔丸”。
[持有]表示拥有“混元珠”的玩家的一种持续状态。
[获得]表示玩家从没有某颗“混元珠”到持有的过程。

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

粗眉结界兽
在你的首个夜晚，你会得知魔丸与灵珠的距离。

卷鼻结界兽
在你的首个夜晚，你会得知与混元珠相邻的邪恶玩家数量。

李欣
在你的首个夜晚，你得知一名善良玩家，如果他获得了混元珠，你重获能力。

哪吒
你不会中毒。每个夜晚，你要选择一名玩家：你在下个白天得知一条关于他的信息；如果你不持有魔丸，你产生错误信息。

敖丙
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：如果他是爪牙或持有混元珠，他死亡，随后你重获能力。

李靖
每个夜晚，你要选择一名未选择过的玩家：如果他与你上次选择的玩家阵营不同，你和他当晚不会死亡。

殷夫人
每个夜晚，你要选择一个镇民角色：他从此不会中毒、醉酒、改变选择目标或产生错误信息。

太乙真人
每个夜晚，你要选择一名玩家：你得知持有混元珠的最近玩家与他的距离。

申正道
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：即使你已死亡，被你选择的外来者醉酒并转变为善良阵营。[+ 申公豹]

阿丑
如果被你首次提名的玩家是镇民且不持有混元珠，他立刻被处决。

金吒
每个夜晚，你要选择两名玩家：你得知他们中是否有恶魔。持有魔丸的玩家会被你的能力当作恶魔。

木吒
每个夜晚，你要选择两名存活玩家：你得知他们的阵营是否相同。持有混元珠的玩家会被你的能力当作错误的阵营。

飞天猪
你死亡的当晚得知在夜晚选择过你的所有角色。

善良阵营·外来者

敖光
每个夜晚 *，你要选择一名存活玩家：他可能死亡。
你死亡的当晚恶魔可以选择一名玩家：他死亡。

海夜叉
你不会死亡，但统计胜利条件时被当作死亡。

铜镜
以你为中心，夜晚选择你的善良玩家改为选择他与你相同距离的另一侧玩家。[+ 石矶娘娘]

申公豹
[你转变为邪恶阵营]

邪恶阵营·爪牙

鹿童
持有魔丸的善良玩家会被其他善良玩家当作邪恶的恶魔或爪牙。当其他邪恶玩家被唤醒时，你也会被唤醒。

鹤童
你首次被处决不会死亡。如果白天没有玩家死亡，当晚你可以选择一名玩家：他死亡，随后你失去能力。

鼠头领
持有灵珠的镇民中毒。每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：如果他持有魔丸，他死亡；如果他持有灵珠，你死亡。

石矶娘娘
当你的能量是 1/2/3/4 时，分别获得一个不在场的镇民 / 外来者 / 爪牙 / 恶魔能力。

骷髅山 - 白骨洞
- *石矶娘娘初始能量为 1，上限为 4。*
- *每当善良玩家提名自己或获得混元珠时，能量 +1。*
- *当石矶娘娘首次获得恶魔或其他爪牙能力时，一名善良玩家得知石矶娘娘在场。*
- *每局游戏限一次，石矶娘娘可以猜测谁是铜镜，如果猜测正确，能量 +2。*

邪恶阵营·恶魔

无量仙翁
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
你会被善良玩家当作善良阵营，直到有玩家因你的能力死亡。
如果你持有全部混元珠，所有玩家得知邪恶阵营在下个黄昏获胜。
[-1 外来者]

敖钦
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：如果他们的角色类型都是镇民或都不是镇民，他们死亡，且当晚不会有其他玩家死亡。
[+1 外来者]

敖闰
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
本局游戏首次有恶魔死亡时，你与一名邪恶玩家交换角色。

敖顺
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡；如果他依然存活，无视任何免死效果他死亡，随后所有善良玩家中毒，直到下个黄昏。

传奇角色·说书人

灵珠
持有灵珠的善良玩家免疫下一次死亡，造成此次死亡的玩家（含提名）立即获得灵珠。[一名与邪恶玩家相邻的善良玩家持有灵珠]

父子局
在游戏结束时，全场玩家投票选出对失败阵营付最大责任的玩家，他会在下一局游戏中必定拿到金吒、木吒、哪吒、敖丙、飞天猪、申公豹之一的角色，每个爪牙会得知一个不在场的善良角色。

魔丸
持有魔丸的镇民中毒。每晚首次使用自身能力选择持有魔丸的玩家在下个黎明获得魔丸。善良角色的能力无法直接选择自己。
[一名镇民持有魔丸]

独奏家
旅行者会被非旅行者角色（*包括传奇角色*）的能力当作不在游戏中，但恶魔仍然可以选择杀死旅行者。

*代表
非首个夜晚