到底死没死？

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：木头

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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）

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。

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。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

和尚
每个夜晚，当有**邪恶玩家**的能力首次选择或影响与你邻近的**存活玩家**时，改为**此次能力不生效**并持续至下个黎明，且你会得知你的能力**被触发**。

半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名**存活玩家**：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**。

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。

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。

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**。

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**。

鸽
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**醉酒并死亡**。

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

善良阵营·外来者

魔像
每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

畸形秀演员
如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**，你可能被**处决**。

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。

邪恶阵营·爪牙

画皮
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活玩家**：他**死亡但会被当作存活**。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（*与上个夜晚不同*）：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

赶尸人
与你邻近的两名镇民玩家会在其首次**死亡**时被当作仍然**存活**。
[-1 外来者]

酿酒师
每个夜晚，你要选择一个**镇民角色**：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。

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]

（相克规则：提线木偶不会得知落难少女在场。）

邪恶阵营·恶魔

僵怖
每个夜晚 *，如果今天白天没有人**死亡**，你会被唤醒并要选择一名玩家：他**死亡**。当你**首次死亡**后，你仍**存活**，但是会被**当作死亡**。

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]

穷奇
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果今天白天有**外来者死亡**，当晚改为你要选择一名玩家：他**死亡**，但被**当作仍然存活**，随后会有一名其他玩家**死亡**。[+1 外来者]

疯狂
当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意**且**努力的**证明某件事情，如不这么做会**受到惩罚**。

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

钟楼谜团

到底是谁？

支持7-15人

剧本作者：木头

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

The_木

钟楼剧本博物馆
美术设计