冰风谷狂野魔法

剧本作者：黑猫

术法之源

死亡玩家可以在得知死亡的下个夜晚和白天重获和使用能力。
恶魔在大于等于六人时死亡，会有一名爪牙变成那个恶魔。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名**善良玩家**。

贵族
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。

刀客
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**爪牙角色**。
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：如果他是你得知的角色，他**死亡**。

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。

追猎者
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：如果与他邻近的玩家之中有且仅有一名是**邪恶的**，他**死亡**。

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**。

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**。

鸠
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**中毒并死亡**。

浪人
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：如果当晚他被**恶魔**杀死，改为一名**邪恶玩家**代替他**死亡**，然后你重获能力。

宠妃
每局游戏限一次，说书人会在关于你的事情上**打破规则**。随后，你会秘密得知说书人为此做了什么。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是**恶魔**，他**死亡**。

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的阵营**获胜的建议**。

变脸师
每个白天，如果你“**疯狂**”地证明自己是一个**善良角色**（*与之前不同*），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

善良阵营·外来者

囚犯
你**不能投票**。每个夜晚，你会得知一个角色。
如果多数玩家同意**释放**你，你会变成该角色和对应的阵营。

石像鬼
你以为你是一个在场的**镇民角色**，但其实你不是。
如果该**镇民死亡**，你转变为邪恶阵营。

巡山人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民角色**。
[+ 落难少女]

解谜大师
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。

（高阶谜题：如果涡流在场，因解谜大师醉酒的镇民必定获得正确信息。）

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**。
[仅会因巡山人在场]

邪恶阵营·爪牙

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**。

（白日行凶：刺客可以在白天声称自己是任何角色并选择玩家死亡。）

玩偶
你以为你是一个**善良角色**，但其实你不是。如果你被**恶魔杀死**，**恶魔**要选择一名玩家：他变成**玩偶**。[玩偶会与恶魔邻座]

致幻师
与你邻近的玩家会被**善良玩家**的能力当作**错误**的阵营和角色。

帕克
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个**非恶魔角色**：他**死亡**。如果该角色不在场，你要再选择一名玩家：他变成该角色。

（相克规则：帕克不能选择落难少女。）

邪恶阵营·恶魔

诺·达鳄
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**。

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**。

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

Blood on the Clocktower

冰风谷狂暴魔法会

支持7-15人

剧本作者：黑猫

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