

落子无悔

执朱先行

召唤师的能力统一改为第二晚发动，不再赘写相克规则。

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

剧本作者：海雾

支持7-15人



图书管理员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有外来者在场）



事务官

在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。



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。



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）。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]



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。



打更人

每个夜晚*，你要猜测今晚首个死亡的玩家与你的距离。
如果你猜测正确，则除你以外的所有玩家今晚不会死亡，但你可能死亡。



葬仪师

每个夜晚*，你会得知一条和“死亡”相关的信息，如果当晚有死亡被避免或强制发生，你获得的信息是错误的。



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]



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。



杂耍艺人

在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。
在当晚，你会得知猜测正确的角色数量。



提刑官

在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。外来者会被你的能力当作爪牙或恶魔角色。



茶艺师

如果你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

善良阵营·外来者



逆臣

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你转变为邪恶；如果你先死于处决，他转变为邪恶。



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。



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。



狂热者

如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

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。



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。



巫师

每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。



炸弹人

如果你被处决，除三名玩家以外的其他所有玩家均会死亡。
倒数十声后，被最多玩家手指指着的玩家死亡。



召唤师

在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第二个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

邪恶阵营·恶魔



普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他中毒。
上个因你的能力中毒的玩家会死亡并恢复健康。



典狱长

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：如果明天白天他们之一死于处决，上次被你选择的其他玩家会在当晚死亡。否则，当晚他们之中会有一名玩家死亡。



阎罗

在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他在第三个夜晚死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。
每个夜晚，你要选择一名玩家：上个夜晚被你选择的玩家死亡。

（相克规则：如果阎罗正在场或曾经在场，落难少女中毒。）

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

染·钟楼谜团



海雾无边

支持7-15人
剧本作者：海雾

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