

Fifth Wind 五夜风潮



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者: Elluna

支持7-15人

善良阵营·镇民



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你获得的信息由说书人决定。



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）



村夫

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]



舞蛇人

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。



将军

每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有**优势**。
（善良 / 邪恶 / 均势）



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）**。



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。



象棋大师

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人以得知你最重要的队友是谁，但不知道为什么。



海滩拾荒者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知一条该剧本上的角色的能力**无法得知**的信息。



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**。



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**。



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]



无神论者

说书人可以**打破游戏规则**。如果说书人被**处决**，**善良阵营**获胜，即使你**已死亡**。[无邪恶角色在场]

善良阵营·外来者



神秘学者

每个白天，如果你没有“**疯狂**”证明你得知了新信息，你可能**被处决**。每局游戏限一次，说书人会告知你一条信息。



告密者

在你的首个夜晚，所有**爪牙**分别会得知三个**不在场**的角色。



圣徒

如果你**死于处决**，你的阵营落败。



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**。

邪恶阵营·爪牙



神秘生物

你只知道你能力的一部分，一名**善良玩家**会知道另一部分。



毒瘴魔

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以使**所有镇民中毒**并产生**错误信息**，直到下个黄昏。



男爵

会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]



狐狸精

在你的首个夜晚，你得知五个不在场的角色。每个夜晚，你要选择其中一个角色：你获得其能力且可能被当做该角色与其对应的类型和阵营，直到下个黄昏。



主谋

如果**恶魔**因为**死于处决**而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家**被处决**，他的阵营落败。

（相克规则：如果巫-魔死于处决并触发主谋的能力，则宣布巫-魔猜对了所有爪牙）

邪恶阵营·恶魔



巫-魔

每个夜晚*，你要猜测谁是你的**爪牙**并得知猜对了哪些。如果全部**猜对**，所有**善良玩家**得知此事，并且从现在开始**白天**，只要他们没有**处决邪恶玩家**就会**落败**。
[邪恶玩家不知道彼此是谁]

可能

某件事情“可能”发生，代表由说书人来决定该事情是否发生。

中毒

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**。

*代表
非首个夜晚

首夜个晚

其他晚

Blood
on the
Clocktower

Fifth Wind

五夜风潮

支持7-15人
剧本作者：Elluna

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