雾霭山岚

V1.2.0

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：弦舞

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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，你得知的信息由说书人决定。

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

筑梦师
每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。

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。

引路人
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有邪恶玩家的能力选择或影响了他们之中的玩家。

（相克规则： 侍女会得知引路人是否醒来，即使她是在引路人之前醒来。）

赌徒
每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

卖花女孩
每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有恶魔投过票。

半兽人
每个夜晚*，你要选择一名存活的玩家：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。

（私货相克： 如果半兽人攻击了没有失足标记的善良玩家，当晚麻脸巫婆无法将非恶魔玩家变成恶魔角色。）

巡察
每个夜晚*，你要选择两个善良角色（与上个夜晚不同）：如果他们都存活，他们当晚不会死亡。

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的阵营获胜的建议。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

善良阵营·外来者

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。

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

煞星
如果你死亡，当晚与你邻近的存活玩家之一可能会死亡。

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

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他中毒。
随后，始终会有一名善良玩家知道寡妇在场。

（相克规则： 如果寡妇正在场或曾经在场，落难少女中毒。）

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]

麻脸巫婆
每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个恶魔，当晚的死亡由说书人决定。

（相克规则： 被麻脸巫婆创造的邪恶莽夫无法因为自身能力转变为善良阵营。）

（相克规则： 如果麻脸巫婆创造了落难少女，改为由说书人来决定哪一名玩家变成落难少女。）

邪恶阵营·恶魔

堤丰之首
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
[邪恶玩家全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

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。

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。

小恶魔
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你以这种方式自杀，一名爪牙会变成小恶魔。

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

染·钟楼谜团

霁霭山岚

支持7-15人

剧本作者：弦舞

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