避雷！驱邪！

剧本作者：斯派德米

国王长了个驴耳朵

被“印度教教徒”复活的玩家只能重生为“怪咖”，允许复数“怪咖”在场。
如果死亡触发能力与“印度教教徒”同时生效，会先结算死亡触发能力，再变换角色。
旅行者玩家被国王当作死亡。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

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。

桶匠
在你的首个夜晚，你要选择一名非旅行者玩家：如果他是善良的且已死亡的玩家中没有邪恶玩家，你和他只会死于处决。

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*)。

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。

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]

国王
每个夜晚，如果死亡的玩家数量大于或等于存活的玩家数量，你会得知一个存活的角色。恶魔知道你是国王。

公主
在你的首个白天，如果你提名并处决了一名玩家，当晚恶魔不会造成死亡。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

守鸦人
如果你在夜晚死亡，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

唱诗男孩
如果恶魔杀死了国王，你会得知哪名玩家是恶魔。[+ 国王]

弄臣
当你首次将要死亡时，你不会死亡。

善良阵营·外来者

圣徒
如果你死于处决，你的阵营落败。

理发师
如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（*不能选择其他恶魔*）交换角色。

陌客
你可能会被当作邪恶阵营、爪牙角色或恶魔角色，即使你已死亡。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

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。

养蛊人
在你存活时提名你的玩家会在当晚死亡，即使你已死亡。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则： 恶魔无法拥有政客的能力。）

（相克规则： 如果村夫在场数量不足 3 人，科学怪人可以让恶魔拥有村夫的能力。）

邪恶阵营·恶魔

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。

奸佞
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你今天白天没有投票，今晚你可以行动两次。

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他死亡。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

奇遇角色

印度教教徒
最先死亡的四名玩家会立刻以相同阵营的旅行者转世重生。

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

派遣回忆！

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

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

怪咖
如果你表现得很有趣，当天你不能被流放。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆