

自残者无功



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：风厌

支持7-15人

善良阵营·镇民



祖母

在你的首个夜晚，你会得知一名**善良**玩家和他的角色。
如果**恶魔**杀死了他，你也会**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。



水手

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：你或他之一会**醉酒**直到
下个**黄昏**。你不会**死亡**。



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。



葬仪师

每个夜晚*，你会得知一条和“**死亡**”有关的信息。如果当晚
有**死亡**被**避免**或**强制发生**，你会得知**错误**的信息作为替代。



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**。



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**，但你可能会**死亡**。



侍臣

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角
色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒**三天三夜。



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**。



教授

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名**死亡**的玩家：
如果他是**镇民**，你会将他**起死回生（复活）**。



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**。



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**。

善良阵营·外来者



疯子

你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。
恶魔知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。



月之子

当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家。如果他是
善良的，在当晚他会**死亡**。



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**。



大小姐

你首次即将**死亡**时，可能会有两名**存活**的玩家**代替你死亡**。

邪恶阵营·爪牙



死魂灵

在你的首个夜晚，你**死亡**，但被当作**仍然存活**。
当你下一次**死亡**时，与你邻近的**存活镇民**之一获得你的能力，
即使你已**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**。



憎恶

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，在此之前，与他
阵营相同的另一名玩家**复活**。
恶魔死亡不会导致游戏结束。



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者**角色在场。
如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名
玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]

邪恶阵营·恶魔



行

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**，或他当晚**不会死亡**
但会在下个夜晚结束时**死亡**。
你选择了被你选择过的玩家后可以额外行动一次。



珀

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。
如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：
他们**死亡**。



活幕之手

每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。你不与**爪牙**相认。
[+1 自认为是邪恶阵营的善良恶魔，你会得知他是哪名玩家]



沙巴洛斯

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。你上个夜晚选择
过且**当前死亡**的玩家之一可能会被你**反刍**。

传奇角色·说书人



摆渡人

在游戏的最后一天，所有**已死亡**玩家会重新获得投票标记。

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

白战者无刃

支持7-15人
剧本作者：风戾

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