异怪狂响

V 1.1.2

剧本作者：惊鸿

持书人密会

游戏开始前，说书人与玩家商议是否召开持书人密会。
若召开，每位玩家包括说书人在内需提供一个不同的恶魔角色，怪物书只会成为这些恶魔。

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

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）

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。

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。

数学家
每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力因为其他角色的能力而未正常生效*（从上个黎明到你被唤醒时）*。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

童话作家
你在死亡后依然具有能力。
每个夜晚 *，你要选择一名除你以外的存活玩家，异怪王子可能会对其降下“灾厄”。如果你“疯狂”地证明自己是镇民，你的选择可能被说书人更改。[爪牙包含异怪王子]

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚不会死亡，但其中一人会醉酒到下个黄昏。

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。

灵卫
每个白天，你可公开选择对某一善良角色进行“哨戒”，如果他在场，当夜你与他不能被邪恶玩家选择。
[你一定会在第四夜黎明死亡]

怪物学家
每局游戏限一次，你可以拜访说书人获得与当前恶魔角色相关的线索。你拜访的越晚，线索越清晰。

猫咪奇侠
每局游戏限一次，你可以拜访说书人并选择一名除你以外的玩家，说书人会为其打破一次规则。
但此后的提名阶段你的发言只能是*“喵喵喵”*。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的答案*（是 / 不是 / 我不知道）*。

游神
若你在夜晚死亡，当晚所有外来者转变为游神。
[+0~1 外来者]

善良阵营·外来者

有角者
若你死于处决，当晚所有镇民角色将醉酒，依然得到正确信息的镇民将死亡。

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。

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。

瓶中灵
当你得知你死亡时，你需公开猜测当前恶魔的角色。
若你猜错，恶魔可选择在某个夜晚转变为该角色；
若你猜对，你可能会在夜晚得知你猜对。

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

红唇女郎
如果大于等于五名玩家存活时*（旅行者不计算在内）*恶魔死亡，你变成那个恶魔。

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]

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。

异怪王子
你知道童话作家选择了谁，每个夜晚 *，你决定是否要对被童话作家选择的玩家降下“灾厄”*（中毒、死亡、失去投票标记）*。
“灾厄”只会降下三次，若你被选中则必须对自己降下“灾厄”。
[+童话作家]

噬
距离你最近的镇民玩家之一会中毒，提名并处决你的善良玩家将转变为邪恶的“噬”。每局游戏仅能成功转化一次。

邪恶阵营·恶魔

怪物书
如果可以，你只会在夜晚行动顺序最末位睁眼，无论你的角色如何变化。
[你可能是任意恶魔]

疯狂
当你陷入〝疯狂〞时，意味着你需要向其他玩家有诚意且努力的证明某件事情，如不这么做会受到惩罚。

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。醉酒同理。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

玩家指南

支持7-15人

剧本作者：惊鸿

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