染·钟楼谜团

志异录

支持7-15人

剧本作者：杨哥

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

志异录

V 1.6

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：杨哥

支持7-15人

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

善良阵营·镇民

青鸟
在你的首个夜晚，你得知两个镇民角色和一个外来者角色。其中只有一个在场，一个是恶魔的伪装。

重明
在你的首个夜晚，你得知距你最近的邪恶的爪牙在你的左侧 / 右侧和他的角色。如果左右两侧距离相同，你得知的方向和角色由说书人决定。

卜骨
每个夜晚，你得知你与存活恶魔最近距离中存活镇民数量。

白泽
每个夜晚，你要选择一种角色类型：你会获得一条相关信息，直到每种类型获取过一遍。其中有且只有一条是错误的。
你无法中毒或醉酒， 且只会因自身能力获取错误信息。
[+1 外来者]

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。

死士
每个夜晚 *，你要选择两名存活玩家：如果他们中有邪恶阵营，你死亡。恶魔被你视作善良阵营。

巫祝
每个夜晚 *，你可以选择一个镇民角色为其祝祷：如果他在场，他会醉酒至下个黄昏。如果他不在场，当晚会有一名存活的被祝祷过的玩家死亡，否则你死亡。

（相克规则： 当巫祝因为互动干扰选择到了诡面时，巫祝可以判定为祝祷成功，但是巫祝代替诡面醉酒并获得祝祷状态。）

史官
每个夜晚 *，如果今天白天有玩家死于处决，你会得知存活镇民的数量。

道士
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果你选中了恶魔，你死亡，然后他醉酒直到下个黎明。

毕方
每局游戏限一次，当场上存在死亡玩家时，你可以在夜晚选择两名存活玩家，如果他们中有恶魔，你得知存活善良玩家数量。如果他们中没有恶魔，你得知错误信息。

金刚
如果白天有善良玩家被处决，当天夜晚你免疫邪恶玩家的能力。

菩提
每局游戏限一次，当你相邻的存活玩家之一因恶魔的能力将要死亡时，他将免于这次死亡，随后你会得知你的能力被触发。

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。

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。

墙头草
你会在每个白天首次投票时立即转变为发起本次提名的玩家的阵营，但你无法得知你的阵营变化。

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你死亡。

怀璧者
如果你死于处决，恶魔在当晚可以选择一个角色：如果该角色在场，他死亡。

邪恶阵营·爪牙

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。

诡面
始终有一名善良玩家知道诡面在场。
你被镇民的能力当作善良角色，与你邻近的一名善良玩家被当作邪恶的爪牙，即使你已死亡。
被你提名的玩家，他的能力会产生错误信息。

笔仙
在你的首个夜晚，你要选择一个玩家：他中毒，并会被善良视作邪恶的笔仙。每局游戏限一次，你可以更换你的选择，然后上一个被选择的人不再中毒，不再被视作邪恶的笔仙，并死亡。

蜚
每个夜晚，你要选择一名存活玩家：你将其标记，被标记的玩家会立刻得知此事。
当场上所有存活的善良玩家全部获得蜚的标记时，邪恶阵营获胜。

邪恶阵营·恶魔

魃
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
当一名邪恶玩家死亡时，会有一名善良玩家在当晚失去能力到下个黄昏并得知此事。

烛阴
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你杀死了一名爪牙或外来者，那么你可以再选择一个镇民角色，如果他在场：他死亡。

九尾
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
如果你杀死了一名爪牙，他两侧的镇民醉酒。
首个夜晚，你得知谁是酒鬼，如果酒鬼不在场，你选择一名玩家变成酒鬼。[+0~1 酒鬼]

传奇角色·说书人

如获天启
白天提名环节开始前，已经死亡的玩家可以选择消耗投票标记并复原所有玩家初始角色。
当一名善良玩家复原全部角色均正确时，善良阵营获胜。

斩草除根
每局游戏限一次，恶魔选择杀死一名存活爪牙时，一名存活的邪恶的爪牙获得红唇女郎能力并得知此事。

*代表
非首个夜晚