Abandoned Houses 十室九空

钟楼剧本博物馆
美术设计

“道具"主题角色设计大赛优胜角色“大象”快速上手剧本　剧本作者：Team Badger

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。

小精灵
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**镇民角色**。如果你“疯狂”地证明你是该角色，当他**死亡**时你获得该角色的能力。

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。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家（*与上个夜晚不同*）：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。
在当晚，你会得知**猜测正确**的角色数量。

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**。

博学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

吟游诗人
当一名**爪牙死于处决**时，*（除了你和旅行者以外的）*所有其他玩家**醉酒直到明天黄昏**。

士兵
恶魔的负面能力对你无效。

善良阵营·外来者

大象 Elephant
在提名阶段，你要手持一个**笨重的大物件**。
今天白天每有一名**善良玩家**“疯狂”地证明你是**大象**，就可能有一名**善良玩家醉酒直到下个黄昏**。

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**。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

隐士
你拥有所有**外来者**能力。[-0~1 外来者]

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**。

恐惧之灵
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他**被处决**，**他的阵营落败**。当你首次选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。

亡魂
你可以在夜晚**睁眼**。
当其他**邪恶玩家**被唤醒时，你也会被唤醒。

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

牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。

*（**相克规则：**如果驱魔人选中了牙嚼巴卜，那么牙嚼巴卜的能力在当晚无法造成死亡。）*

可能
某件事“可能”发生，代表**说书人**决定该事情是否发生。

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

Abandoned Houses

十室九空

支持7-15人

“道具"主题角色设计大赛优胜角色“大象”快速上手剧本

剧本作者：Team Badger

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