前因后果

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：一颗蘋果 [染・血染钟楼Club]

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

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。

钦天监
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（*左 / 右 / 相同*）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会**得知错误信息**作为替代。

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**。

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）*。

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。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他无效。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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**。

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**。

鸠
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**醉酒并死亡**。

提刑官
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知**他的角色**。**外来者**会被你的能力当作**爪牙**或**恶魔角色**。

报丧女妖
如果**恶魔杀死了你**，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

秉笔
如果你在白天**死亡**，当晚你会得知一名**善良玩家**。
如果你在夜晚**死亡**，当晚你会得知一名**邪恶玩家**。

善良阵营·外来者

酒保
与你邻近的**善良玩家**之一**醉酒**，即使你已**死亡**。

告密者
在你的首个夜晚，**所有爪牙**分别会得知三个**不在场的角色**。

修补匠
你随时可能**死亡**。

入殓师
如果你提名并**处决**了**恶魔**，你会变成**邪恶的恶魔**。
当剩余**存活**玩家小于等于四人时（*旅行者除外*），你**失去能力**。

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**。

（相克规则：如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。）

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**。

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]

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。

邪恶阵营·恶魔

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]

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。

暴君
每个夜晚 *，你可以选择至多两名玩家：他们**死亡**。
你选择的玩家数量不能与上个夜晚**死亡**的玩家数量相同（*超过二人时算作二人*）。

诺·达鳃
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

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

前因后果

支持7-15人

剧本作者：一顆蘋果 [染・血染钟楼Club]

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