调虎离山

V 1.7

剧本作者：无虎先生

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

调虎离山

每个夜晚，如果大于等于五名玩家存活，恶魔要选择一名从未选择过的存活玩家：他被移出魔典直到下个黄昏。

每个白天，公聊开始后至提名阶段开始前，一名存活玩家可以拜访说书人：他得知被移出魔典的玩家是谁。

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。

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。

风水师
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。
每个夜晚 *，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。

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。

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*）。

*（**相克规则：** 如果占卜师的干扰项被调虎离山，不会导致他产生新的干扰项。）*

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

和尚
每个夜晚，当有**邪恶玩家**的能力首次选择或影响与你邻近的**存活玩家**时，改为**此次能力不生效**并持续至下个黎明，且你会得知你的能力**被触发**。

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。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒或中毒**，你**死亡**。

食人族
你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。

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。

*（**相克规则：** 触发能力后，每局游戏限一次，报丧女妖可以拜访说书人得知被调虎离山的玩家是谁，以及被选择成为调虎离山的目标，即使他存活时已被选择过。）*

善良阵营·外来者

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**。

帽匠
如果你**死亡**，当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

呆瓜
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**邪恶**的，你的**阵营落败**。

煞星
如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活玩家**之一可能**会死亡**。

邪恶阵营·爪牙

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]

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**。

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名存活**善良玩家**的角色，他**中毒**且**其他善良玩家**以为他是**邪恶的蛊雕**，直到下个黄昏。

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**。

*（**相克规则：** 恶魔回到魔典的当晚，魔鬼代言人无法选择恶魔。）*

邪恶阵营·恶魔

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

混沌
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

堤丰之首
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[邪恶玩家全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

诺·达鳄
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**。

移出魔典
被**移出魔典**的玩家：在回到魔典前失去能力；说书人依照正常运作对其进行合理欺骗；他因自身能力进行的选择无法影响其他玩家，不受其他角色能力影响，所有无需进行选择的角色能力将跳过他，每当玩家使用自身能力选择被**移出魔典**的玩家将立即**中毒**直到下个黄昏；必定得知**错误信息**；被处决时**不会死亡**；如果**恶魔**选择自己被**移出魔典**，不会导致游戏结束。
玩家重新回到魔典时不会再次使用他的首个夜晚能力或限次能力。
结算胜利条件时，被**移出魔典**的玩家仍被视为**存活**玩家。

*代表
非首个夜晚

山賊流離

沸·钟楼谜团

血流离山

支持7-15人

剧本作者：无虎先生

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