

巫限地带

V3.0.0



巫限区守则



钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

剧本作者：弦舞

1. 恶魔可以在夜晚拜访说书人以猜测书生的位置。
2. 魔像提名后所造成的死亡会延迟到当晚发生。
3. 当巫师死亡或离场时，巫师的愿望可能会继续生效，也可能会失效，取决于愿望的代价和线索的具体内容是什么。



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）。如果你与邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会得知**错误信息**作为替代。



阴阳师

在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。



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。



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）。



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]



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



郎中

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。

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**。



魔像

每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果你提名的玩家不是**恶魔**，他会在当晚**死亡**。



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。



（相克规则：引路人会得知数学家是否被影响，即使他是在数学家之前醒来。）



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。



知府

每个夜晚*，你会得知今天是否有非镇民且非旅行者的玩家**死亡**。



造谣者

每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**，在当晚会有一名玩家**死亡**。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



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**。

邪恶阵营·爪牙



限

在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家****中毒**直到下个**黄昏**。[外来者数量任意]



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**。



巫师

每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。



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**。



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。

邪恶阵营·恶魔



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。



诺·达虱

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**。



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]

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

其他夜晚



巫限地带

V6.0.0



巫限区守则



钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

剧本作者：弦舞

1. 恶魔可以在夜晚拜访说书人以猜测书生的位置。
2. 在首个夜晚，如果说书人同意，恶魔可以选择更改一个奇遇角色的部分能力，会有一名善良玩家得知关于更改能力的线索。
3. 在提名阶段，如果首次出现被提名玩家和他选择的辩护玩家都是善良的，辩护玩家“疯狂”为被提名玩家进行辩护且被提名玩家获得最高票数但未被处决，首席律师离场，当晚被提名的玩家会获得一次许愿机会，如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。



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。



阴阳师

在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。



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。



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）。



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]



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



郎中

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。



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。



（相克规则：引路人会得知数学家是否被影响，即使他是在数学家之前醒来。）



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。



赌徒

每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



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**。

善良阵营·外来者



酒保

与你邻近的**善良玩家**（旅行者除外）之一**醉酒**，即使你**死于处决**。



魔像

每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他会在当晚**死亡**。



书生

恶魔知道**书生**在场。每局游戏限一次，**恶魔**可以拜访说书人并猜测你是**书生**。如果**恶魔**猜测**正确**，即使你已**死亡**，当晚该**恶魔**可以选择一名玩家：他**死亡**。



瘟疫医生

当你**死亡**时，说书人会获得一个**爪牙能力**。



（相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得养蛊人的能力，改为一存活爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）

邪恶阵营·爪牙



限

在等同于初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家****中毒**直到下个**黄昏**。[外来者数量任意]



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**。



巫师

每局游戏限一次，你可以向说书人**许愿**。如果愿望被实现，可能会伴随着**代价**和**线索**。



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**。



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。

邪恶阵营·恶魔



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。



诺·达颯

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**。



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]

奇遇角色

传奇角色·说书人



首席律师

每个被提名者要选择一名玩家：在投票前，只有他可以发言，并且他要“**疯狂**”地证明被提名者是**善良**的，否则他可能**死亡**。



异术士

一名或多名玩家各自拥有一个目标。当达成目标后，他会获得一条**正确信息**。



拳击手

如果你对说书人的某个判定感到**不满**，可以邀请他进行一次**拳击对决**。

*代表
非首个夜晚

染·钟楼
谜团

无限地带

支持7-15人
剧本作者：弦舞

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