匡扶汉室

剧本作者：星火乐

居心叵测

所有玩家的阵营随机，且他们不知道自己是什么阵营。
[爪牙数量与外来者数量任意]

说书人可以在游戏开始之前宣布，本局游戏是否使用
“关于政客的相克规则”[默认使用]

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

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。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他是善良的，他死亡，并且当晚恶魔不会造成死亡。
会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始醉酒三天三夜。

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。

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。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的答案（*是 / 不是 / 我不知道*）。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。

外来者

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

（相克规则： 恶魔无法拥有食人魔的能力。）

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。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

（相克规则： 恶魔无法拥有政客的能力。）

爪牙

镜像双子
你与一名对立阵营的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。如果你们都存活，善良阵营无法获胜。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他死亡。
如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。

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。

维齐尔
所有玩家都知道你是维齐尔。你在白天时不会死亡。如果一次提名中有善良玩家投票，你可以让被提名者立即被处决。

（相克规则： 如果维齐尔失去能力，他会得知这一信息。如果侍臣在剧本列表中，且维齐尔在具有能力时被处决，他的阵营获胜。）

（相克规则： 维齐尔的能力可能会将政客当作邪恶阵营。）

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。
你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则： 如果村夫在场数量不足 3 人，科学怪人可以让恶魔拥有村夫的能力。）

（相克规则： 如果炼金术士拥有科学怪人的能力，炼金术士不会得知恶魔因此获得了哪个角色的能力。）

恶魔

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
镇民玩家的能力都会产生错误信息。如果白天没人被处决，邪恶阵营获胜。

痢蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他处于死亡状态时你才会立即死亡。

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]

（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。）

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。

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

匡扶汉室

支持7-15人

剧本作者：星火乐

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
善良阵营	5	6	7	7	8	9	9	10	11
邪恶阵营	2	2	2	3	3	3	4	4	4

钟楼剧本博物馆
美术设计