雏凤清声

剧本作者：小桥2010

哎呀！失败了

~[记错了]
灵言师可以在其首个夜晚向说书人建议一个关键词，说书人很可能会采纳。
~[给错了]
每局游戏限一次，说书人可能会给出“有问题”的信息，但是白天时所有人会立即得知此事
~[看错了]
如果精神病患者“疯狂”地证明自己是魔像，他会改为拥有魔像的能力。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

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。

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**。

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)*。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。

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**]

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

善良阵营·外来者

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。

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**。

邪恶阵营·爪牙

孟婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他**存活**，那么他要选择让自己**失去能力**，或**死亡**并**保留能力**直到下个黄昏。

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**。

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**。

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。

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。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是**爪牙**，谁是**恶魔**的猜测。
如果你猜对，**善良阵营**获胜。

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。

猎手
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**恶魔**，他**死亡**。

(相克规则：如果猎手选择了痴妊的宿主，则宿主会死亡。)

弄臣
当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。

守鸦人
如果你在**夜晚死亡**，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知他的角色。

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**死亡**。

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

邪恶阵营·外来者

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个**关键词**。
首个说出该**关键词**的**善良玩家**会在当晚转变为**邪恶阵营**。

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**。

痴妊
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**。

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

第五人格

支持7-15人

剧本作者：小桥2010

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